

DOI 10.18522/2415-8852-2025-4-43-63

УДК 821.161.1

**КОЛЛЕКЦИИ КУНСТКАМЕРЫ
В ФИЛЬМЕ ЯНА ШВАНКМАЙЕРА «АЛИСА» (1988)**



Ольга Анатольевна Джумайло

доктор филологических наук, доцент кафедры отечественной и зарубежной литературы Южного федерального университета (Ростов-на-Дону, Россия)

e-mail: oadzhumaylo@sfedu.ru

ORCID: 0000-0002-1217-5567

Аннотация. В статье показывается то, как связаны принципы коллекций кунсткамеры с авторской концепцией фильма Яна Шванкмайера «Алиса» (1988). Kunst- und Wunderkammern (кабинет чудес по Юлиусу фон Шлоссеру) представляется не только эстетическим, гносеологическим, но и онтологическим принципом построения всего фильма.

Противопоставляются два режима осмысления опыта главной героини: нарративный, представленный голосом и губами рассказчицы, и сенсорный, воплощенный в присутствии ее как героини (Алисы в Стране чудес). Именно второй режим доминирует и определяется логикой кунсткамеры – пространства, в котором знание организуется не во времени, как история, а в пространстве, как коллекция.

В статье обосновываются исторические корни этой эстетики: кунсткамера императора Рудольфа II в Пражском Граде и многолетние художественные практики Шванкмайера как художника-сюрреалиста. Кунсткамера эпохи барокко функционировала именно как пространство аналогических связей, а *naturalia* (природные объекты), *artificialia* (произведения искусства), *exotica* (экзотические предметы) и *scientifica* (научные инструменты) соседствовали не случайно, образуя «ткань» скрытых соответствий. Воспроизводя все эти категории, Шванкмайер-сюрреалист будто посмеивается над возможностью аналогий. Появление гибридных существ может отсылать как к барочным трудам, соотношенным с кунсткамерами XVII в. и интересом к протонаучным классификациям, так и к сюрреалистическим экспериментам. Пространство фильма организовано как серия мизансцен, каждая из которых представляет собой вольные инсталляции, соответствующие разным категориям кунсткамеры. Предметы в фильме не просто оживают, они обретают собственную «витальность» и «характер бестий», что создает эффект сюрреалистического «жуткого». Эта витальность противостоит мертвому знанию и упорядоченности: в мире Шванкмайера поломанные инструменты и разрушенные декорации становятся насмешкой над попытками человека систематизировать и контролировать мир. «Алиса» – не адаптация сказки, а сложная сюрреалистическая машина инстинктов и впечатлений, которая через принцип кунсткамеры заставляет зрителя заново учиться видеть, чувствовать и взаимодействовать со скрытой жизнью вещей. Особое внимание уделяется роли анимации как техники, буквально вдыхающей жизнь в неживое и способной к «демиургическому» созданию и разрушению.

Ключевые слова: Ян Шванкмайер, «Алиса», кунсткамера, коллекция, анимация, сюрреализм

Фильм Яна Шванкмайера «Алиса» (1988), известный под оригинальным названием “Něco z Alenky” («Что-то из Аленки»), представляет собой не просто экранизацию сказки Льюиса Кэрролла, а радикальную переработку ее концепции сквозь призму личной философии и эстетики режиссера, испытавшего значительное влияние маньеризма и сюрреализма [Names]. Несомненно, в фильме возникает сюрреалистическая логика изложения его пунктирного нарратива, отчасти совпадающего со сказкой Кэрролла: Алиса засыпает на берегу или в детской комнате, в которой находятся отдельные предметы – кубики, чашка чая, камни, картинка с зайцем, заводные игрушки, марионетки, печенье, часы, тетрадь, чернила, мышеловка и пр. – все они «оживут» в ее сне, буквально став «чем-то из Аленки», фрагментами ее впечатлений и «ожившим», анимированным миром Шванкмайера, в котором Аленка превращается в Алису. Помимо деконструкции и необычного ритмического рисунка, разнообразные визуальные эксперименты, нестандартное звуковое оформление фильма и амбивалентность персонажей создают эффект сюрреалистического «жуткого».

В фильме возникают и два противопоставленных режима осмысления опыта Аленки. Первый – нарративный – представлен комментирующей события рассказчицей. При этом на экране появляются губы девочки как знак рассказывания. Другой режим, с акцен-

том на всей фигуре (Алисы в Стране чудес) и ее роли героини, проникающей в удивительный мир, со всей очевидностью преобладает как в сказке Кэрролла, так и у Шванкмайера.

При этом наполнение детской комнаты странным образом отсылает к пространству кунсткамеры: в рамках развешаны коллекции насекомых, на полках лежат камни, кораллы и окаменелости, а в специальную витрину, напоминающую музейную, с надлежащей надписью на латыни, помещено чучело белого кролика. В «Алисе» Шванкмайера пространство Страны чудес не только разворачивается по законам Unheimliche (в одном из фрейдовских смыслов жуткого как результата метаморфозы домашнего, безопасного в чуждое, тревожащее), объединяя в себе характеристики детской, чердака, подвала, чулана и кладовой, но и как своеобразная кунсткамера (букв. ‘комната чудес, кабинет диковин’), музей, в котором граница между живым и мертвым (или неодушевленным) стирается, а сама странная коллекция ставит наблюдателя в познавательный тупик.

Как представляется, концепция кунсткамеры служит не только эстетическим, гносеологическим, но и онтологическим принципом построения всего фильма и становится фундаментом его философии. Как известно, наррация и архив (здесь, коллекция кунсткамеры) противопоставлены друг другу. Коллекция выступает формой знания, которая

отказывается от повествования: она организует объекты не во времени (как нарратив), а в пространстве. Материальность кунсткамеры с ее артефактами и пространством противостоит абстрактной нарративной конструкции истории. Архив выступает как место физического, сенсорного, неподдающегося полному упорядочиванию опыта. Более того, у Шванкмайера этот опыт иронично противостоит мертвому знанию – его скелеты оживают, а неодушевленные предметы приобретают «характер» бестий.

Познание и порядки кунсткамер

Кунсткамера (от нем. *Kunstkammer*) или вундеркамера (от нем. *Wunderkammer*)¹ – характерное явление европейской культуры эпохи позднего Возрождения (маньеризм) и барокко. Оснащение кунсткамеры всевозможными чудесами природы, свисающими со стен и потолков (крокодилы, олени рога, кости, емкости с эмбрионами и т. д.), соответствует тенденции позднего Возрождения объединять искусство с «чудесами», или

«редкостями», мира природы. Частные собрания, принадлежавшие монархам (например, Филиппу II Испанскому или эрцгерцогу Леопольду Вильгельму), аристократам и ученым, как правило, взывали к постижению универсальности сущего: объекты не классифицировались как научные, художественные или экзотические, а, скорее, объединялись в единую систему знаний, основанную на аналогиях и скрытых соответствиях.

В типичной² кунсткамере экспонаты были представлены четырьмя основными категориями: *naturalia* (естественные объекты, такие как раковины, кораллы, окаменелости), *artificialia* (произведения искусства – скульптуры, гравюры, предметы прикладного искусства), *exotica* (редкие экземпляры из экзотических стран) и *scientifica* (инструменты, научные приборы, такие как астролябии, часы и пр.). Коллекция демонстрировала не только статус могущественного и состоятельного владельца, но становилась своеобразной мизансценой или лабораторией для

¹ В основе научного изучения кунсткамер лежит фундаментальное исследование Юлиуса фон Шлоссера “Die Kunst- und Wunderkammern der Spätrenaissance”, в 2021 г. переведенное на английский язык [Schlosser]. Используя определение “Kunst- und Wunderkammern” вместо “Kunstkammern”, Шлоссер привлек внимание к тому, что в них содержатся не только предметы искусства. Кроме того, распространено и синонимическое понятие кабинет редкостей – “Cabinet of Curiosities”.

² Насколько возможно такое обобщение, так как в исследованиях нередко подчеркивается специфика организации той или иной коллекции. С 1970-х гг. более восьмисот публикаций посвящены изучению тем и предметов, связанных с коллекциями кунсткамер, их историей, принципами организации и использования.

размышлений о таинстве связей всего существа. Обратим внимание на то, что кунсткамеры возникают как симптом маньеризма или раннего барокко с присущим им интересом к протонаучным толкованиям мира.

Кунсткамера императора Священной Римской империи Рудольфа II, которая находилась в Пражском Граде, – один из примеров. Рудольф II (правил в 1576–1612 гг.) был страстным покровителем искусств и наук. Коллекция Рудольфа II была третьей крупной коллекцией своей эпохи (после кунсткамеры в замке Амбрас и Мюнхенской кунсткамеры). Его собрание считалось одним из самых обширных и разнообразных, насчитывая, по некоторым оценкам, более 10 000 объектов, находящихся в пяти залах. Любопытно, что Юлиус фон Шлоссер указывает на некоторую нехватку методичности и порядка в коллекции Рудольфа, что представляется исследователю «несовременным» (не рациональным). В коллекции странное и редкое оказывалось рядом с предметами искусства чаще, чем в других собраниях. Наряду с работами Дюрера, Тициана, Корреджо и Брейгеля, в коллекции имелись астрономические инструменты, небесные и земные глобусы, астрология, квадранты, геометрические циркули, алхимические реторты, а также многочисленные чучела хамелеонов, райских птиц и других экзотических животных.

В собрании также были представлены фантастические работы придворного худож-

ника Джузеппе Арчимбольдо (1526–1593), соотносимые с концепцией всей кунсткамеры. Смешение науки и искусства, магии и суеверий, характерное для кунсткамеры Рудольфа II, свидетельствовало не только о его эксцентричной личности. Кунсткамера служила развлечением, содержала диковины и экзотику, но, очевидно, отражала и другие цели. Ознакомление исследователей с описью 1607–1611 гг. показало, что кунсткамера была не бездумно беспорядочным собранием. Ее небанальная организация служила энциклопедическому характеру познания: так макрокосм всего существа проступал в микромире коллекции.

Мистическое благоговение перед таинством мироздания, присущее эпохе Рудольфа II, оказало глубокое влияние на чешский сюрреализм и творчество Яна Шванкмайера [O'Pray]. Примечательно, что публикация описи кунсткамеры Рудольфа 1607–1611 гг. в Праге состоялась только в 1976 г. «Естественная история» (“*Historia Naturae, Suita*”, 1967) Шванкмайера, посвященная Рудольфу II, появляется на десятилетие раньше.

Режиссер и художник, выросший в Праге, сам является страстным коллекционером, создавшим собственную *Kunstkammer* – личный кабинет редкостей, наполненный случайно найденными предметами, сокровищами старьевщика, поврежденными и необычными, которые он собирал на блошиных рынках и в антикварных лавках. Этот

кабинет – не просто хранилище, а источник его вдохновения и своего рода мизансцена его сознания¹. В 2022 г. художник создал документальный фильм о собственной коллекции².

Подчеркнем маньеристский иррациональный характер кунсткамеры Рудольфа II и кунсткамер Шванкмайера, созданных в фильмах и в инсталляциях. Приведем для контраста иной пример: кунсткамера Левинуса Винсента (1658–1727), названная им «Театр чудес природы» (“Wondertooneel der Nature”), состояла из восьми шкафов, в ко-

торых, среди прочего, хранились: 600 флаконов с трупами животных, 288 коробок с местными и экзотическими насекомыми, 32 ящика с раковинами и ракообразными, 14 ящиков с минералами и окаменелостями, а также шкаф с изображением леса, созданный из различных видов кораллов и губок. Гордостью коллекции был шкаф с 68 выдвижными ящиками, в которых хранились 288 коробочек с насекомыми и несколькими мелкими птицами³. В фильме Шванкмайера в кадре появляются все из вышеперечисленных категорий. Они же представлены с при-

¹ Кунсткамера стала эмблемой творческого самосознания художника также в ряде культурных событий: в 1984 г. братья Куэй сняли короткометражный анимационный фильм “The Cabinet of Dr.Švankmajer”, в 2012 под тем же заглавием вышла научная монография [Blickle, Matt], а в 2013 г. в Москве прошла выставка под названием «Кунсткамера Яна Шванкмайера».

² Еще в 1970-е гг. Шванкмайер создавал инсталляции и собирал «диловины». Фильм «Кунсткамера» (“Kunstkamera”, 2022) – экспериментальный документальный фильм, который 88-летний режиссер объявил своим последним проектом. В фильме показана личная коллекция режиссера и его покойной жены Евы, собранная на юго-западе Чехии в деревенском доме, который в XVII в. служил амбаром. Кунсткамера представляет хаотичное собрание объектов, в котором соседствуют собственные работы Шванкмайера – керамические скульптуры с гипертрофированными частями тела, коллажи, рисунки в духе сюрреализма; творения Евы Шванкмайеровой, художницы и поэтессы, в чьих работах возникали темы телесности и органического распада; коллекция произведений аутистов, пациентов психиатрических клиник, наивных художников; индейские артефакты из Северной и Южной Америки – маски, тотемы, ритуальные предметы. Помимо этого, в коллекции имеются барочные и ренессансные гравюры анатомического и аллегорического содержания; засушенные растения, скелеты животных, минералы; образцы ready-made. Показ коллекции из тысяч объектов, собранных парой на протяжении полувека, не сопровождается рассказом, камера задерживается на отдельных объектах или группах предметов, свете, проникающем через окна амбара, вызывая ассоциации с натюрмортом эпохи барокко. Фильм предлагает непосредственное погружение в пространство кунсткамеры как в поэтический ландшафт воображения художника-сюрреалиста, отказывающегося от какой бы то ни было хронологии, классификации, интерпретации.

³ Утверждается, что Петр I становился на колени перед одним из искусно оформленных шкафов коллекции, чтобы рассмотреть его поближе, и эта поза позже была истолкована как восхищение перед совершенной красотой порядка [Roemer van de].

сущим Шванкмайеру мрачноватым юмором и в сюрреалистическом беспорядке. В начале фильма мушиные трупы лежат вне емкости, здесь же, будто на экспозиции, являют себя два огрызка яблока; чуть позже из разнообразных банок и коробок, потревоженных Алисой, выползают насекомые – это напоминает сюрреалистические эпизоды с насекомыми у Бунюэля.

Еще в «Естественной истории» в формах монтажа¹ показано столкновение неживого, упорядоченного, симметричного, статичного, декоративного, часто размещенного в рамке, в ящике, в витрине, на симметрично расположенных предметах мебели, с хаотично движущимся, живым или парадоксально ожившим (скелетом), бунтующим против порядка предметом коллекции. Кунсткамера, какой ее представляет Шванкмайер, со все более убыстряющимся ритмом монтажных склеек и возвращения к жизни, становится насмешкой и бунтом против попыток человека упорядочить мир и таким образом «потреблять» его (в интермедиях появляется лицо человека буквально поглощающего пищу животного происхождения)².

В 1972 г. Шванкмайер приступил к реализации амбициозного проекта, который он на-

звал «Бильдерлексикон Шванка-Майера». Его целью было создать энциклопедию мира природы и технологических изобретений, но при этом отдать ее во власть «воображения, желания (либидо) и юмора» [Druje, Schmitt: 133].

Обратим внимание на то, что Алиса заполняет в пространство Страны чудес, передвигаясь на коленях по огромному количеству поломанных деревянных треугольников для черчения, что создает комический эффект. Следует обратить внимание на этот интерес режиссера к инструментам, приборам и ключам, иными словами, «отмычкам» бытия. В этом отношении не случайно то, что кроличья нора открывается подобно письменному ящику, а проникновение Алисы в нее также происходит после обнаружения в ящике письменных принадлежностей, треугольника и циркуля, который ранит ее. Циркуль, позволяющий очертить круг (нора?), сферу, небо, – традиционный инструмент астрономов и астрологов, прямо связанный с попыткой познать и очертить макрокосм. Кровь Алисы здесь, возможно, указывает на познание и утрату «невинности», а падение на пол при открывании ящика, отсылает к «грехопадению» как искушению знанием. После этого Алиса буквально исчезает в письменном

¹ Весьма разнообразного по типу, что характерно для Шванкмайера, страстного последователя Эйзенштейна и Вертова [Chrissouli: 304].

² В контексте экологической проблематики сюрреалистического искусства рассматривает фильм К. Нохеден [Noheden 2017]

ящике стола, попадая в иное пространство, заполненное весьма причудливым образом. Любопытно, что письменный стол¹ разных размеров появится еще несколько раз, как и сцена с открыванием ящика и падением.

Если упорядоченный кабинет редкостей своим разнообразием великолепных образцов и манерой представления демонстрировал величие Всемогущего творца, создавал спектакль, театр чудес природы, который представлял природу в гармоничном и сбалансированном состоянии, в том состоянии, которое она когда-то знала в Раю до Грехопадения, то в мире «Алисы» природа бытийствует лишь в своей витальности, по сути разрушая порядок и рацию: в кадре появляются поломанные инструменты, емкости для экземпляров коллекции разбиты, ручка от ящика письменного стола оказывается оторвана, а симметричная театральная декорация грубо разрушена.

Exotica

Появление гибридных существ в фильме Шванкмайера может отсылать к барочным трудам, соотнесенным с кунсткамерами XVII в. и интересом к протонаучным классификациям.

«*Занимательной физикой* называется монументальный труд (1600 страниц и несколько десятков гравюр) иезуита Каспара Шотта (1662), где описаны все известные в ту пору естественные уродства. Там говорится и об экзотических животных (слонах, жирафах), но чаще о шутках природы, о существах, издали казавшихся мореходам и путникам <...> похожими на монстров из bestiaries, так что порой обычных дюгоней принимали за сказочных сирен. Появились *Des monsters et prodiges (Об уродах и чудесах)* Амбруаза Паре (1573), *Historia animalium (История животных)* Конрада Гесснера (1555), *Monstrorum historia (История уродств)* Улисса Альдрованди (1642), *Historia naturalis (Естественная история)* Яна Йонстона (1653) и *Des monstres (Об уродах)* Фортунно Личети (1665)» [Эко: 101].

Фильм Шванкмайера переполнен гибридами, среди которых встречаются скелет рыбы на ногах, череп с человеческими ступнями, головы рыбы и жабы на человеческих телах и многое другое. При всей оживленности этих «персонажей» они предстают именно как объекты кунсткамеры, требующие специфического ухода: одного из них, крокодила с костяным черепом и фальшивыми глазами, общими усилиями зашивают и кормят опилками.

¹ Если в целом ряде эпизодов фильма есть отсылки к образам и сюжетам «Алисы» Кэрролла, то письменный стол – частотный образ Шванкмайера. Кроме того, возможна и связь с упомянутым в описях письменным столом, за которым император Священной Римской империи (Рудольф II) сидел среди сокровищ своей «Страны чудес».

Кунсткамеры, с одной стороны, взывали к систематизации разнообразных предметов, с другой – по-своему эстетизировали диковины «вроде чучела крокодила, которое обычно парило над помещением, подвешенное к замку свода» [Эко: 103]. Записи также свидетельствуют о том, что в коллекции Рудольфа II «рога единорогов, мандрагоры и драконы также занимали видное место» [Findlen: 215]. Подобно подвешенному к потолку чучелу крокодила, в одной из самых известных инсталляций сюрреалистов к потолку подвешена фигура человека в горизонтальном положении.

В этом отношении отметим любопытное (возможно, случайное) сближение анимированной кунсткамеры у Шванкмайера, имеющей исторический «шлейф», и другого «потомка» кунсткамеры – Оксфордского музея естественной истории (1860)¹, в стенах которого начиналась изустная история Кэрролла. Как известно, декан оксфордского колледжа Крайст-черч поручил образовательный досуг своей дочери Чарльзу Доджсону, который стал водить Алису в недавно открытый музей естественной истории, в котором были собраны разнообразные палеонтологические, энтотомологические и зоологические коллекции,

окаменелости, остеологические экспонаты и чучела животных, включая вымерших. Отсюда рассказ о Додо (вымершем дронте) и начальная связь истории Кэрролла с миром животных. В «Алисе» Шванкмайера возникает образ дронта, который был в коллекции Рудольфа II². «Броненосцы, хамелеоны и пеликаны теснились между крокодилами, игуанами, черепахами, морскими звездами, иглобрюхими рыбами, морскими коньками и вездесущими райскими птицами» [Findlen: 214].

Экспонируемые скелеты и муляжи музеев многое связывает с кунсткамерами, в которых нередко присутствовали и заспиртованные человеческие органы:

«Во многих таких собраниях, например в Кунсткамере Петра I в Санкт-Петербурге, хранятся заспиртованные зародыши-уродцы. В музее восковых фигур Флорентийской Обсерватории собраны редкие анатомические препараты, гиперреалистические шедевры, являющие собой вскрытые тела во всей красе плавных переходов от розового до темно-красного и коричневого цвета, пышные органы: печенки, легкие, желудки, селезенки» [Эко: 103].

В фильме Шванкмайера неоднократно возникают стеклянные емкости, наполнен-

¹ Диковиной оксфордской коллекции был также скелет мегалозавра, в настоящее время занимающего центральное положение в зале.

² В разгар его правления Градчанский замок окружал красивый парк с вольером, в котором можно было увидеть райских птиц императора, а после 1598 г. – дронта [Findlen: 213].

ные заспиртованными фрагментами органической природы. Фрагменты тела представлены и в сцене «набора» для Гусеницы, состоящего из пары стеклянных глаз и вставной челюсти. Не вполне понятные объекты органического происхождения (возможно, туши из погреба) находит Алиса и в платяном шкафу в домике из кубиков. Пожалуй, наиболее натуралистично, в стилистике гиперреализма, предстает невероятно длинный язык жабы, выделяясь в этой серии «анатомической» коллекции.

В продолжение размышлений А.А. Козловой об искусстве инсталляции и коллажа в фильме [Козлова] можно сказать, что как художественный эксперимент «Алиса» Шванкмайера сама предстает «дикивиной». Гибридная природа фильма проявляется в оригинальной конфигурации самых разных возможностей искусства анимации: Шванкмайер объединяет фрагменты киноплёнки, пикселляцию, стоп-моушен анимацию с использованием непривычных материалов, эпизоды с марионетками, заводными куклами, куклами из папье-маше, а также силуэтную, коллажную и сыпучую анимацию.

Сюрреалистический ассамбляж

Сюрреалистичность некоторых эпизодов «Алисы» подчеркивается непривычной и невероятной в реальной жизни комбинацией зрительных, осязательных и вкусовых партитур: хлеб оказывается утыкан гвоздя-

ми, железная кнопка извлекается из банки с вареньем, на часы намазывают масло, лампочки вместе с картофелем (или камнями) хранят в стеклянной банке и т. п. При этом вполне вероятно, что отдельные комбинации предлагают не только реализацию знаменитой формулы сюрреализма – «встречи зонтика и швейной машинки на хирургическом столе», но и шифр-насмешку. Так, найденный Алисой ключ от двери помещен в банку, по форме и по содержащемуся в ней прозрачному маслу напоминающей банку из-под шпрот. Рыба (христианский символ) как «ключ» от «врат рая» здесь исчезает, оставляя на своем месте не только символическую метку, но и «чудесную» силу. Возможно, ирония сюрреалиста также в сцене чая с миндальным печеньем, которое выглядит иначе, чем знаменитая прустовская мадленка, но «помечена» характерной миндальной стружкой. Не случайно оно участвует в производстве волшебных трансформаций тела Алисы.

По-видимому, Шванкмайер-сюрреалист постоянно «тестирует» кунсткамеру на возможность обнаружения в ней ключевого барочного принципа аналогии, «визуальной и осмысленной практики», которая обнаруживает соответствующее подобие в непохожих вещах через посреднический образ. Кунсткамера эпохи барокко функционировала именно как пространство аналогических связей, а *naturalia* (природные объекты),

artificialia (произведения искусства), exotica (экзотические предметы) и scientifica (научные инструменты) соседствовали не случайно, образуя «ткань» скрытых соответствий. Шванкмайер-сюрреалист будто посмеивается над возможностью аналогий, когда в одном из финальных эпизодов Шляпник (механическая кукла) и Мартовский Заяц (заводная мягкая игрушка) меняются отрубленными головами.

Еще более интересна постоянная сюрреалистическая деконструкция «найденных» культурой значений предметов, их скользящая семантика; к примеру, ножниц, возникающих в фильме. Из инструмента утилитарного характера, соотносимого с другими канцелярскими принадлежностями (лежат в ящике письменного стола) и имеющего семантику рационального расчета, ножницы превращаются в универсальную отмычку (с их помощью открывают двери и ящики), а затем в символ верховной власти и фатальное орудие насилия. Иными словами, ножницы приобретают демиургический характер. В конце фильма эпизод с картами неслучайно решен в технике силуэтной анимации с акцентом на том, что фигуры вырезаются

из карт или из самого пространства условного интерьера. Знаменательно отрезание (а не отрубание) голов ножницами по требованию разных персонажей. В финале же зрителю очевидно, что власть над судьбой героев и мира принадлежит «ножницам», а не королю или королеве. «Ножницы» оказываются в руках «творца» условной реальности, будь то Алиса или сам режиссер сюрреалист¹.

С начала 1960-х гг. Шванкмайер создает множество воображаемых существ в виде коллажей и ассамбляжей, объединяя в своем bestiarii гибридов элементы естественнонаучных иллюстраций со скелетами, фрагментами чучел и других таксидермических объектов. Эффект ассамбляжа дополняется необычным сочетанием ролевого кино и стоп-моушен анимации². В коллекциях художника 1970-х гг. части мертвых животных сочетаются с ветками, камнями и другими растительными или минеральными фрагментами, которые выполняют функции внутренних органов и конечностей. У некоторых животных вместо глаз раковины. Выставленные в стеклянных витринах воображаемые животные, нарушающие биологические классификации, напоминают о «науч-

¹ Тема творца и мироздания в связи с новаторской интерпретацией Шванкмайером сюжета о Фаусте подробно исследована И.А. Черненко [Черненко].

² Интерес к творчеству близкой к раннему сюрреализму группы «Девятисил» (эксперимент с синтезом искусств, в особенности интерес к театральным и кинематографическим новациям, отказ от нарратива в пользу поэзии подвижных изображений).

ной классификации, которая тесно связана с чудом. Здесь Шванкмайер снова отсылает к герметической традиции Праги и, в частности, к Рудольфу II с его окружением из алхимиков и художников, а также к его обширной коллекции редкостей» [Noheden 2017: 78].

Наблюдение и эксперимент

С начала 1980-х гг. исследователям стало очевидно, что кунсткамеры служили также в качестве учебных коллекций и лабораторий для научных экспериментов. Востребованы были как сами природные коллекции, так и научные инструменты. Кеплер успешно использовал телескопы из Пражской и Дрезденской кунсткамер для проведения оптических экспериментов, связанных с его научными расчетами. В кунсткамере Рудольфа II также находились предметы, связанные с научным моделированием мироздания¹ и, возможно, алхимическими, оккультными и мистическими практиками.

Известно также, что Рудольф II представлял экзотические ингредиенты для разнообразных противоядий придворным врачам. Так, во время своего пребывания на этом посту Освальд Кролл усовершенство-

вал амулет от чумы, который преподносили в украшенном драгоценными камнями золотом футляре. Состав содержал фрагменты жаб, менструальной крови девственниц, «белого мышьяка», пихты, душицы, кореньев, жемчуга, кораллов и изумрудов [Findlen: 214].

Если технические устройства кунсткамер хорошо иллюстрирует сцена «Алисы» с безумным Шляпником или эпизод с консервным ножом, то алхимическая «магия» производится деревянным грибом из корзинки для шитья: Алиса неоднократно экспериментирует с поеданием его частей, что заставляет предметы увеличиваться или уменьшаться. Магический эксперимент видится в сцене окунания маленькой кукольной Алисы в кастрюлю с молоком с последующим ее превращением в гигантскую неподвижную куклу и (после помещения в ящик) «возрождением» в прежнем облике живой девочки. Возможно, «магия» присутствует и в картах. Так, в сцене с картами нарисованные фламинго превращаются в живых куриц (это особо впечатляет при переходе из рисованной к пиксельной анимации), а подушки для иголок – в живых ежей.

¹В его коллекции были экземпляры «Послания звезд» (“Sidereus Nuncius”, 1610) Галилея, Рудольф II также поручил часовщикам создать модель вселенной Коперника. Помимо этого, император сам был увлечен созданием часов, а восхождение датского астронома, астролога и алхимика Тихо Браге на пост самого высокочтимого придворного в Праге было связано с его способностью заинтересовать Рудольфа как коллекционера механических игрушек [Findlen: 217].

Фильм Шванкмайера демонстрирует гипертрофированную материальность предметов, намеренно противопоставляя их глянцевиному вымышленному миру традиционной анимации. Этот акцент на вещественности также восходит к кунсткамере, в которой ценность предмета, помимо всего прочего, определялась его физическими свойствами, редкостью материала, отметинами «опыта» реального бытования, характерной изношенностью. Камера крупным планом исследует поверхности предметов, заставляя нас «чувствовать» их шероховатость, холод, мягкость, неоднократно наблюдать сыпучесть песка и опилок и вместе с Алисой «пробовать» их на вкус. Девочка грызет деревяшки и слизывает масло с ключа, а Белый Кролик – опилки с часов. Шванкмайер заставляет вообразить прикосновение языка к металлической терке или мухе.

Важно и то, что Алиса сменяет разные исследовательские режимы: от тактильного исследования поверхности (крупные планы рук, касающихся предметов) к визуальному шоку (внезапное оживление объектов, например, появление скелетов динозавров из яиц), от звукового опыта (тиканье, хруст, скрип, шорох, грохот, звон) к кинестетическому (падения, увеличения и уменьшения). Алиса познает мир через прикосновение, проглатывание, падение, через вовлечение всего тела в процесс познания.

Отметим, что в 1970–1980 гг. Шванкмайер в составе близких ему по духу художников-сюрреалистов экспериментировал с пластическими формами, созданными специально предметами, коллажами и даже стихами в качестве материала для изучения осязания как стимулятора познания и воображения. «С помощью игр и опросов, основанных на тактильных ощущениях, Шванкмайер обнаружил, что осязание обладает некоторой способностью давать объективные знания, <...> оно также может активизировать воображение таким образом, чтобы вызвать ассоциации по аналогии, которые отличаются от привычных стимулов визуальных ощущений» [Noheden 2013: 3]. Результаты этих исследований были собраны в книге «Осязание и воображение» (“Hmat a imaginase”, 1983 (самиздат)), в которой также содержатся ссылки на психоаналитиков, феноменологов, Рембо, Эрнста, По, Маринетти и др. Главный вывод книги заключался в том, что прикосновение, освобожденное от его повседневной функции, обладает уникальной способностью активировать воображение и вызывать ассоциации.

Любопытно, что в 1983 г. Шванкмайер снял короткометражный фильм «Вниз в погребок» (“Do rǐpnice”, 1983), в котором возник прообраз Алисы: семилетняя девочка должна спуститься в погреб (подвал), чтобы набрать картофеля. Простое дело превращается в бурно переживаемое ребенком со-

бытие: любопытство, страх¹ и отвращение возникают как результат непосредственного зрительного (как и в «Алисе», Шванкмайер дает крупный план лица и, особенно, глаз ребенка; эффекты зрения также акцентируются при помощи фонарика, лежащего на дне корзинки) и гаптического контакта с «жутким», рождающим воображаемые картины ожившего подвала. В игровой фильм вторгается стоп-моушен анимация: старые туфли из чужих погребов дерутся и жадно хватают зубами кусок хлеба, лопата загребает уголь без помощи человека, соседка замешивает тесто и печет пирожки из яиц и угля, картофелины сами возвращаются обратно в ящик, не позволяя девочке набрать их в корзинку².

Кунсткамера предлагает не только понимание и наблюдение за удивительным разнообразием собранных предметов, но и непосредственный опыт пребывания среди предметов, взаимодействия с ними, визуальный, тактильный, аудиальный и т. п. контакт. Так и Алиса выступает не только в роли традиционной фигуры исследователя, украдкой наблюдающего за тем, что может предложить природа (визуальный контакт, акцент на ее глазах), но и как персонаж, активно во-

влеченный в игру: непосредственный осязательный (акцент на руках, ногах) и вкусовой контакт (акцент на языке, облизывании).

Мизансцены

Страна чудес – это почти дословно Wunderkammer. Мир фильма организован не по законам сюжетной логики, а по принципу театральных мизансцен. Примечательно, что показ Алисы, будто на лифте опускающейся в Страну чудес, сопровождается своего рода проспектом ее движения по залам «кунсткамеры», организованной по категориям: *artificialia* (вырезанные фигурки, марионетки, миниатюры и пр.), *scientifica* (консервы, банки, бутылки, часы и пр.), *naturalia* (чучела животных, кораллы, скелеты и пр.), *exotica* (невероятные экзотические создания, скелеты в кружках, скелет с рогами, птица Додо (дронт) и т. п.). Алиса постоянно открывает двери, ящики письменного стола, заглядывает в банки, сталкивается с новыми группами объектов, каждая из которых представляет собой отдельную инсталляцию как часть театрального образа. Например, в одном из ящиков стола она обнаруживает вставную челюсть

¹Черный кот в этом фильме, возможно, отсылает к одноименной «страшной» новелле Э.А. По, автора, к творчеству которого Шванкмайер также обращался.

²См. подробный разбор феномена тактильно-осязательного в этом фильме в [Noheden 2013] и его значения для создания новых аналогий – архетипического пространства бессознательного, «пещеры», наполненной землей, углем и картофелем, плодами подземного мира.

и вставные глаза (они станут частью образа Гусеницы). Все это напоминает о барочной избыточности вещей и процессов, которые не могут быть собраны в человеческое целое. Напоминает это и об эксцентричной манере сочетать все и вся на картинах, которой прославился Арчимбольдо (любимый и Рудольфом II, и Шванкмайером).

Барочная театральность прекрасно воплощена в мизансценах с постоянно повторяющимися элементами действия, диалогами, особенностями декораций и эффектом зеркальности. В фильме Шванкмайера мир Страны чудес становится сценой без рампы, при этом именно Алиса неоднократно включает и выключает свет, буквально запуская сцену или завершая ее. Алиса оказывается внутри чердака-театра, где каждый ящик, каждая дверца скрывает новую сцену действия, нередко создавая эффект матрешки, многоуровневой театральности. Куклы из носков и папье-маше разыгрывают сцены перед камерой, а сама Алиса (ребенок-актриса) становится одновременно зрителем и участником спектакля, когда ее заставляют читать свою роль по тетрадке. Зритель фильма (как и Алиса) не догадывается о том, какова миссия Кролика и почему он не может опаздывать – только в конце фильма можно предположить, что он выполняет роль королевского палача и обязан явиться вовремя (отсюда его озабоченность по поводу ножниц и часов). Театральность здесь не метафора – это

онтологический принцип устройства мира, где реальность существует только в режиме спектакля, а границы между разными онтологическими мирами постоянно нарушаются: дверь нередко предстает как рама; домик с окнами помещается в другой домик с окнами; сцена с Безумным Шляпником и Мартовским Зайцем становится буквальной театральностью сценой спектакля Королевы с условными декорациями на заднем фоне и т. д. Возможно, в фильме есть и ирония по поводу знаменитых шекспировских строк «весь мир – театр» и сцены «мышеловки», к тому же в одной из финальных сцен взгляд камеры останавливается на мыши в костюме придворного, попавшей в мышеловку.

Алиса то уменьшается до размеров игрушки, чтобы войти в кукольный домик, то вырастает до гигантских размеров, но главное то, что она никогда не остается «вне» спектакля. Граница между зрителем (Алисой) и актерами (экспонатами кунсткамеры) постоянно меняется: в сцене с Белым Кроликом-чучелом, набитым опилками, Алиса не просто наблюдает за ним – она сама становится частью его мира, когда пробует опилки на вкус или бежит по земле (это условная земля из выставочной витрины, в которую изначально помещен Кролик).

Эта логика задается последовательностью рамочных сцен: начальная сцена фильма, во время которой Алиса находится на берегу реки со старшей сестрой и бросает камешки

в воду, трансформируется в сцену бросания камешков в чашку с чаем уже в детской комнате. Игра с предметами и их «оживление» возникает как результат потери ими своего утилитарного значения, превращения в объекты театральной игры. Крупный план нередко фокусирует внимание зрителя на удивленных и застывших глазах Алисы, радужки которых постепенно начинают напоминать блестящие пуговицы или фарфоровые глаза куклы.

Сейдж Уолтон в книге “Cinema’s Baroque Flesh” пишет об «эстетике обратимости», присущей барокко. Взгляд того, кто «наблюдают», будто замечен тому, на кого смотрят, а его прикосновения могут быть «возвращены» [Walton]. Эта обратимость становится еще одним ключом к пониманию мира фильма Шванкмайера, в котором границы между живым и механическим, между наблюдателем и экспонатом, между внутренним и внешним постоянно смещаются.

Тотальная театральность, Творец которой оказывается каждый раз за границами условного мира, – барочная метафора, которая обыгрывается в фильме и на уровне обрамляющей конструкции. Фильм начинается со сцены чтения двух девочек у реки, затем эта сцена «зеркально» повторяется уже в декорациях детской, только книгу будут читать уже две куклы; в центральной сюрреалистической истории голос девочки будто озвучивает книгу (появляются губы чти-

цы, говорящей за всех персонажей), а одна из героинь этой истории – Алиса – должна исполнить свою роль перед Королем и Королевой, прочитав ее по тетрадке. Остается открытым вопрос: какая из реальностей не условная? Время от времени в сюрреалистическую историю вторгаются фоновые звуки природы – значит ли это, что Аленка заснула на берегу реки под чтение своей сестры? Видение ли тогда на секунду возникшая на природе декорация? Где развешано белье, выступающее театральными кулисами, открывающими другую «реальность»? Все эти вопросы остаются открытыми.

Неиссякающая витальность

Обратим внимание на то, что в фильме будто два начала – в первом Алиса (Аленка) сидит у реки, рядом с сестрой. Камера ловит ее обиженный и упрямый взгляд после того, как сестра одернула ее руку, призвала к порядку. Если проследить логику сна, разворачивающегося вокруг некой вины Кролика и ножниц, которыми отрезают головы, то финальный бунт Алисы во сне, не желающей признать вину и уже «наяву» формулирующей свое желание «отрезать» голову, оказывается логикой обретения силы, витальности, инстинкта сопротивления и активного проявления своей воли.

Так, «майевтика» предметного мира Шванкмайера предлагает не «восстановленный» порядок творения, и, по-видимому,

не поиск скрытых шифров и соответствий, а показ неиссякающей витальности и органической деструктивности всего сущего; его предметы обладают внутренней жизнью и энергией, которая более масштабна, чем их утилитарная функция или функция служить частью придуманной человеком классификации. В фильме Шванкмайера эта жизненная энергия проявляется в том, что каждый предмет прекращает быть индексом или символом, он обретает агентность.

В отличие от венценосных особ, Шванкмайер выбирает артефакты, не столько выражая личный вкус и демонстрируя редкость или ценность предмета коллекции. Прежде всего выбор Шванкмайера – показ его неиссякаемой «воли к жизни». Если кунсткамеры эпохи барокко вызывали у зрителя благоговейное удивление (*admiratio*), то мир Шванкмайера – дискомфорт и тревогу от оживления предметов, обретающих зловещую автономию. А основной прием Шванкмайера, стоп-моушн анимация, позволяет буквально оживить неживое¹.

Так, Белый Кролик предстает сначала музейным экспонатом, помещенным под стекло витрины, чучелом, набитым опилками, с блестящими стеклянными глазами, но далее подчеркивается обретенная

им специфическая «витальность»: Кролик постоянно слизывает свои же собственные опилки и сам себя зашивает; скелеты неведомых существ обладают недюжинной прожорливостью; Соня (спящая в сцене чаепития у Кэрролла) с невиданным проворством обследует чашки; жаба поедает мух и т. д. Даже бытовые предметы, показанные как вещи утилитарного характера (посуда, садовые инструменты и пр.), включенные в безопасную рутину повседневности, внезапно выказывают «характер» бестий. Все это воплощает дух кунсткамеры сюрреалиста, в которой каждый предмет рассматривается как нечто феноменальное, обладающее собственными инстинктами, волей и драматической судьбой. Так, например, ожившие носки двигаются с судорожной, неестественной энергией; пара из них погибает под неожиданно севшей на них Алисой, но затем оживает в результате «искусственного дыхания». Среди витальных предметов парики и кровать с крыльями и лапами. Энергия неоднократных превращений Алисы в куклу и обратно в девочку, ее жадное поедание печенья, ее способность отвечать на разрушительные действия обитателей мира своими собственными поступками и, что особенно

¹ В интервью Шванкмайер говорит, что, по его мнению, слово «анимация» происходит от анимизма [Lopez Caballero: 188].

важно, ее стремление не только наблюдать и экспериментировать (как это было в начале фильма), но и проявлять свою агентность – все это в финале фильма реализуется в ее желании орудовать ножницами. Иными словами, в «Алисе» Шванкмайера ножницы, режущие ткань, проявляют инстинкт, витальность, волю в самом акте взаимодействия со всем вокруг. В кадре доминируют небезопасные контакты (например, мышь, разводящая огонь прямо на голове Алисы), столкновения (например, атака на домик, в котором спряталась девочка), яростная возня самых разных существ и предметов и ее разрушительные последствия.

Фильм Шванкмайера использует этот ресурс радикально: он не рассказывает о Стране чудес – он форматирует ее как живую кунсткамеру, где зритель, как и Алиса, вынужден заново учиться видеть, слышать и чувствовать мир, в котором каждый предмет обладает неиссякающей волей к жизни. В этом смысле «Алиса» Шванкмайера не экранизация сказки, а сюрреалистическая машина, которая через принцип кунсткамеры возвращает зрителю утраченную способность детского восторга, смешанного с тревожащим чувством опасности. Шванкмайер создает кинематографическую кунсткамеру, в которой каждый предмет – это одновременно экспонат и персонаж. В этом мире, унаследовавшем дух пражской кунсткамеры Рудольфа II, но переосмысленном через призму

сюрреализма и личной эстетики режиссера, зритель, как и маленькая Алиса, вынужден заново учиться смотреть на вещи, распознавая в них скрытую жизнь.

Литература

Козлова, А.А. Синтез приемов анимации, коллажной техники и инсталляции в кинематографе Яна Шванкмайера // *ARTICULT*. 2014. Т. 13. № 3. С. 45–53.

Черненко, И.А. О невозможности усвоить урок Фауста, или Цитатность как фактор целостности кинотекста: Ян Шванкмайер и его «Фауст» // *Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований*. 2024. Т. 9. № 2. С. 98–117.

Эко, У. *Vertigo*. Круговорот образов, понятий, предметов / пер. А.А. Сабашникова. М.: СЛОВО / SLOVO, 2019.

Chryssouli, G. (2015). Surreally human: Jan Švankmajer's world of self-destructive puppets. *Theatralia*. 18 (2), 303–328.

Dryje, F., Schmitt, B. (Eds.) (2013). *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue; Between Film and Fine Art*. Prague: Arbor Vitae.

Findlen, P. (1997). Cabinets, Collecting and Natural Philosophy. In E. Fucikova, J. Bradburne et al. (Eds.). *Rudolf II and Prague: The court and the city*. London: Thames and Hudson, 209–219.

Hames, P. (Ed.). (2008). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*. Second ed. London: Wallflower Press.

López Caballero, C. (2014). Jan Švankmajer: A Magical Outlook on Life and the World. In C. López Caballero, A. Hispano (Eds.). *Metamorfosis: Visiones fantásticas de Starevich, Švankmajer y los hermanos Quay*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 187–188.

Blickle, U., Matt, G.A. (Eds.) (2011). *The Cabinet of Jan Švankmajer: The Pendulum, the Pit, and Other Peculiarities*, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst.

Noheden, K. (2013). The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Svankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5, 1–13.

Noheden, K. (2017). Animating Imaginary Animals: Jan Švankmajer, Surrealism, and Dark Ecology. Retrieved from: https://www.academia.edu/35458228/Animating_Imaginary_Animals_Jan_%C5%A0vankmajer_Surrealism_and_Dark_Ecology_2017_ [22.07.2022] (date of access: 1.11.2025).

O'Pray, M. (2008). Jan Svankmajer: A Mannerist Surrealist. In P. Hames (Ed.). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*. Second ed. London: Wallflower Press, 48–77.

Roemer van de, B. (2014). Redressing the Balance Levinus Vincent' Wonder Theatre of Nature. Retrieved from: <https://publicdomainreview.org/essay/redressing-the-balance-levinus-vincents-wonder-theatre-of-nature/> (date of access: 1.11.2025).

Schlosser, J. von (2021). *Art and curiosity cabinets of the late Renaissance*. Los Angeles: The Getty Research Institute.

Švankmajer, J. (2001). "Out of My Head". *The Guardian*. Retrieved from: <http://www.guardian.co.uk/film/2001/oct/19/artsfeatures> (date of access: 1.11.2025).

Walton, S. (2016). *Cinema's Baroque Flesh. Film, Phenomenology and the Art of Entanglement*. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V.

References

Eko, U. (2019). Vertigo. Krugovorot obrazov, ponyatij, predmetov [Vertigo. The cycle of images, concepts, and objects] (Sabashnikova A. Trans.). Moscow: SLOVO / SLOVO.

Chernenko, I.A. (2024). O nevozmožnosti usvoit urok Fausta, ili Citatnost kak faktor celostnosti kinoteksta: Yan Shvankmajer i ego "Faust" [On the impossibility of learning the lesson of Faust, or Quotation as a factor of the integrity of the film text: Jan Švankmajer and his "Faust"]. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 9 (2), 98–117.

Chryssouli, G. (2015). Surreally human: Jan Švankmajer's world of self-destructive puppets. *Theatralia*, 18 (2), 303–328.

Dryje, F., Schmitt, B. (Eds.). (2013). *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue; Between Film and Fine Art*. Prague: Arbor Vitae.

Findlen, P. (1997). Cabinets, Collecting and Natural Philosophy. In Fucikova, E., Bradburne, J. et al. (Eds.). *Rudolf II and Prague: The court and the city*. London: Thames and Hudson, 209–219.

Hames, P. (Ed.). (2008). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*. Second ed. London: Wallflower Press.

Kozlova, A.A. (2014). Sintez priemov animacii, kollazhnoj texniki i installyacii v kinematografe Yana Shvankmajera [Synthesis of animation techniques, collage techniques and installations in the cinematography of Jan Schwankmeier]. *ARTICULT*, 13 (3), 45–53.

López Caballero, C. (2014). Jan Švankmajer: A Magical Outlook on Life and the World. In C. López Caballero, A. Hispano (Eds.). *Metamorfosis: Visiones fantásticas de Starevich, Švankmajer y los hermanos Quay*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 187–188.

Blickle, U., Matt, G.A. (Eds.) (2011). *The Cabinet of Jan Švankmajer: The Pendulum, the Pit, and Other Peculiarities*. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst.

Noheden, K. (2013). The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Svankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*. 5, 1–13.

Noheden, K. (2017). Animating Imaginary Animals: Jan Švankmajer, Surrealism, and Dark Ecology. Retrieved from: https://www.academia.edu/35458228/Animating_Imaginary_Ani-

[mals_Jan_%C5%A0vankmajer_Surrealism_and_Dark_Ecology_2017_](https://www.academia.edu/35458228/Animating_Imaginary_Ani-mals_Jan_%C5%A0vankmajer_Surrealism_and_Dark_Ecology_2017_) [22.07.2022] (date of access: 1.11.2025).

O’Pray, M. (2008). Jan Svankmajer: A Mannerist Surrealist. In P. Hames (Ed.). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*. Second ed. London: Wallflower Press, 48–77.

Roemer van de, B. (2014). Redressing the Balance Levinus Vincent’ Wonder Theatre of Nature. Retrieved from: <https://publicdomainreview.org/essay/redressing-the-balance-levinus-vincents-wonder-theatre-of-nature/> (date of access: 1.11.2025).

Schlosser, J. von (2021). *Art and curiosity cabinets of the late Renaissance*. Los Angeles: The Getty Research Institute.

Švankmajer, J. (2001). “Out of My Head”. *The Guardian*. Retrieved from: <http://www.guardian.co.uk/film/2001/oct/19/artsfeatures> (date of access: 1.11.2025).

Walton, S. (2016). *Cinema’s Baroque Flesh. Film, Phenomenology and the Art of Entanglement*. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V.

Для цитирования: Джумайло, О.А. Коллекции кунсткамеры в фильме Яна Шванкмайера «Алиса» (1988) // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2025. Т. 10. № 4. С. 43–63. DOI: 10.18522/2415-8852-2025-4-43-63

For citation: Dzhumaylo, O.A. (2025). The collections of the Cabinet of curiosities in “Alice” (1988) by Jan Švankmajer. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 10 (4), 43–63. DOI: 10.18522/2415-8852-2025-4-43-63

THE COLLECTIONS OF THE CABINET OF CURIOSITIES IN “ALICE” (1988) BY JAN ŠVANKMAJER

Olga A. Dzhumaylo, DSc in Philology, Associate Professor at Rostov State University (Rostov-on-Don, Russia); e-mail: oadzhumaylo@sfedu.ru

Abstract. The article examines how the Cabinet of curiosities is related to Jan Jan Švankmajer’s film “Alice” (1988). Kunst- und Wunderkammern (the Cabinet of ‘wonders’ according to Julius von Schlosser) seems to be not only an aesthetic, epistemological, but also an ontological principle of the entire film as an exploration of ‘Wonderland’.

Two modes are contrasted: narrative, represented by the narrator’s voice and lips, and sensory, embodied in the presence of the girl as a character (Alice in Wonderland). It is the second mode that dominates and is determined by the logic of the Kunstkammer, a space in which knowledge is organized not in time, like a story, but in place, like a collection.

The article gives the historical roots of this aesthetic: the Kunstkammer of Emperor Rudolf II in Prague Castle and Schwankmeier’s long-term artistic practices as a Surrealist artist. The Baroque Kunstkammer functioned precisely as a place of analogical connections; its naturalia (natural objects), artificialia (works of art), exotica (exotic objects) and scientifica (scientific instruments) did not coexist by chance, forming a “fabric” of hidden correspondences. By reproducing all these categories, Švankmajer the Surrealist questions the possibility of analogies. The appearance of hybrid creatures can refer both to Baroque works, correlated with the Kunstkammer of the XVII century, and interest in proto-scientific classifications, as well as to surrealist experiments. The space of the film refers to mise-en-scenes and free installation of different categories of the Kunstkammer. The objects in the film do not just come to life, they acquire their own “vitality”, which creates the effect of the surreal “uncanny”. This vitality of things and creatures is opposed to rigid knowledge and order: in Schwankmeier’s world, broken tools and destroyed stage sets mock at man’s attempts to systematize and control the world. Thus, “Alice” is not an adaptation of a fairy tale, but a complex surreal machine of instincts and impressions, which, through the principle of the Kunstkammer, forces the viewer to relearn how to see, feel and interact with the hidden life of things. Special attention is paid to the role of animation as a technique that literally breathes life into inanimate and is capable of “demiurgic” creation and destruction.

Key words: Jan Švankmajer, Cabinet of curiosities, Kunstkammer, Alice, collection, animation, surrealism

