

## **ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИСКУССТВО МАРСЕЛЯ ДЮШАНА**

*Статья посвящена специфике художественного эксперимента Марселя Дюшана в области кинематографии и трехмерного монтажа, роли эстетической концепции художника в реинтерпретации самого понятия «искусство» в XX веке и актуальности его творчества для развития стереоскопического кино и художественного жанра (видео)инсталляций. Для анализа и аргументации заявляемых положений выбран фильм «Анемичное кино» (1926).*

Влияние творческого эксперимента Марселя Дюшана на само понятие искусства в XX веке столь велико и многогранно, что в современной науке его художественная личность нередко рассматривается как одно из наиболее ярких воплощений модернистского духа, продолжающее играть заметную роль в эстетике постмодернизма спустя годы после смерти художника. Именно Марсель Дюшан в 1916 году подарил мировому искусству жанр *readymade*, т. е. возможности «представления в выставочных пространствах неизменных объектов массового производства»<sup>1</sup>, перенеся таким образом креативную доминанту из процесса создания в процесс восприятия художественного произведения. В то же время, на более детальном и исторически ограниченном уровне, языковые эксперименты и юмористические *арт-объекты* Дюшана стали символами искусства дадаизма и сюрреализма, в полной мере демонстрирующими условность языка как инструмента общения, с одной стороны, и реалистического изобразительного канона — с другой.

Увлечение Дюшана идеей андрогенности, просматривающееся уже в его скандальной Моне Лизе, привело художника к созданию женского «альтер-эго» по имени *Rose Sélavy* (Проз Селяви). Фонетически транскрибируясь в «*Eros, c'est la vie*» («Эрос — это жизнь»), имя использовалось художником для подписи немалого количества наиболее неоднозначных работ и с энтузиазмом приветствовалось сюрреалистами, чье увлечение теорией Фрейда сделало вербальное изобретение Дюшана одним из девизов движения как такового. Тем более, что неукротимый эксперименталист, утверждая андрогенную природу жизни и искусства, не остановился на языковой игре и создал визуальный образ Проз Селяви: загримированный под женщину, художник неоднократно позировал для фотографий своему другу Ман Рэю. Получившиеся фотографические портреты «материализовывали» несуществующую творческую личность, ставя под вопрос

само понятие «реальности» как в искусстве, так и в жизни, что как нельзя более отражало доминирующие настроения в рядах парижского авангарда начала XX века.

Тем не менее, Марсель Дюшан не спешил присоединиться к дадаистам или сюрреалистам, сохраняя своеобразный творческий нейтралитет на протяжении всей жизни. По сути, именно эта «невключенность» в какое-либо современное течение определила роль художника в истории искусства: «Причины, по которым Дюшан являлся столь подходящим символом для авангарда, содержат важный парадокс: на эту роль его квалифицировала именно дистанция по отношению к тем, кого он был призван представлять»<sup>2</sup>. Как утверждает сам художник, он «поддерживал дада и сюрреализм, потому что они были обнадеживающими знаками»<sup>3</sup>. В то же время личные творческие взгляды Дюшана существенно отличались от упомянутых эстетических концепций: «Я хотел показать человеку ограниченность его рассудка, а дадаисты хотели заменить рассудок безрассудством. <...> Добавляя «не», они думали, что многое меняют, но на самом деле этого не происходило. Сюрреализм посвятил себя другим вещам, например, коммунизму и Фрейду. <...> Они потеряли чувство свободы. Им следовало изобрести свои собственные утопии и сформулировать свои собственные теории, вместо того чтобы брать на вооружение идеи других людей. Тогда они могли бы что-то сделать»<sup>4</sup>. Аргументы Дюшана подчеркивают тот факт, что, какими бы новаторами и революционерами в искусстве ни ощущали себя приверженцы дадаизма и сюрреализма, их творения все же ограничивались определенными требованиями к манере выражения, навязываемыми художникам различными теоретическими положениями соответствующих доктрин. Хотя требования авангардных теорий и кардинально отличались от принятых ранее канонических художественного изображения, что сильно расширяло и трансформировало рам-

---

ки искусства как такового, полной свободы выражения они не предполагали. Тогда как Марсель Дюшан не признавал абсолютно никаких сдерживающих факторов в игровом отношении к миру, заявляя об этом во всем, что он делал.

Кульминация пророчески постмодернистского мировоззрения Дюшана, аннулирующего любые системы координат и настаивающего на том, чтобы «показать человеку ограниченность его рассудка», фигурирует в придуманной самим художником эпитафии на его могиле: «Кроме того, умирают всегда другие». В метафорическом смысле дух Марселя Дюшана действительно до сих пор живет и здравствует в экспериментальном искусстве XXI века.

Уникальная специфика творческого сознания художника формировалась под влиянием самых разных факторов. Немаловажным представляется то, что в непосредственно артистической среде Дюшан всегда был окружен близкими по духу людьми, которые, так же как и он, противились любым правилам в искусстве и жизни. Друг его молодости Гийом Аполлинер в каком-то смысле стоит у корней французского авангарда как такового — и как художник, и как теоретик искусства: масштабы его художественного мышления и осуществленных на практике идей вряд ли укладываются в рамки какого-либо отдельного направления. Неизменный бонвиван Франсис Пикабия, в свою очередь, попросту отказывался принимать какие бы то ни было ограничения даже на уровне повседневного существования и настаивал на проявлении своей безудержно яркой индивидуальности в каждом новом творческом и социальном акте. Что касается американца Ман Рэя, ему был присущ весьма сходный с дюшановским интеллектуальный подход к искусству и миру в целом, что не позволяло ему серьезно увлечься какой-то одной эстетической доктриной. Кроме того, практически не зная французского, Ман Рэй вряд ли мог идентифицировать себя с господствующими в начале XX века в Париже дадаизмом или

сюрреализмом, поскольку оба течения начинались как преимущественно литературные. Таким образом, в профессиональной среде Марсель Дюшан вращался среди людей, чей творческий экспериментализм, подобно его собственному, развивался спонтанно, динамично и одновременно во всех направлениях.

Кроме искусства у художника была еще одна, по крайней мере столь же важная, страсть в жизни, а именно — игра в шахматы, что в какой-то мере объясняет его сильную опору на интеллект в творчестве. На первый взгляд, холодная математика шахмат представляется полной противоположностью тонкой и непредсказуемой поэзии искусства, в чем сам Дюшан прекрасно отдавал себе отчет. Однако ему удалось примирить эти противоположности уникальным образом: «В моей жизни шахматы и искусство стоят на противоположных полюсах, но не обманывайтесь. Шахматы — это не просто механическая функция. Они пластичны, так сказать. Каждый раз, когда я передвигаю пешки на доске, я создаю новую форму, новый рисунок, и, таким образом, я удовлетворен постоянно меняющимся контуром»<sup>5</sup>. Кроме «пластичности», т. е. близости визуальному образу своей внутренней сущностью, шахматы апеллировали к сознанию художника особой логикой, накладывая отпечаток на саму манеру его творческого мышления: «Не сказать, чтобы в шахматах не было логики. Шахматы заставляют быть логичным. Логика присутствует, но ее просто не видно»<sup>6</sup>.

Показательно, что, подобно незримой шахматной логике, в модернистском искусстве, как правило, присутствует довольно ярко выраженный внутренний смысл, недоступный большинству зрителей, чья привычка рассматривать произведения искусства в радикально иной, «реалистичной», системе координат не позволяет увидеть и оценить суть экспериментального *арт-объекта*. В этой связи неудивительно, что философия интеллектуальной игры, которой Марсель Дюшан был буквально одержим (суще-

ствуется историческое свидетельство о том, что первая жена художника однажды приклеила шахматные фигуры к доске, пытаясь хотя бы ненадолго привлечь внимание мужа к своей персоне — судя по всему, этот же поступок супруги послужил причиной скорого развода), привела художника к радикально новаторскому пониманию процесса творчества как такового: «Шахматы, с другой стороны, демонстрируют чисто картезианское упражнение, то есть решение, которое вам надлежит принять, есть явление одного порядка, а результат — иного. В искусстве я в конце концов достиг состояния, в котором пожелал не принимать более никаких решений, решений художественного порядка, так сказать. В шахматах, как и в искусстве, обнаруживается форма механики, поскольку шахматы можно описать как движение фигур, поедающих друг друга»<sup>7</sup>.

Преследование вышеуказанной внутренней «механики», присущей изобразительному искусству, немаловажно в свете решения Дюшана практически полностью расстаться со статичным художественным языком живописи в 1923 году. В сущности, он начал исследовать оптические эффекты и природу движения задолго до этой даты, все еще работая в живописи: знаменитая картина *Nude Descending a Staircase* (*Обнаженная, спускающаяся по лестнице*) представляет собой определенное продолжение и модификацию статичной природы изобразительного искусства. По мнению критика, произведение, принесшее своему автору мировую славу, было «вне сомнения, результатом конвергенции во внутреннем мире Дюшана самых разнообразных интересов, среди которых нельзя не учитывать кинематограф, в то время находившийся на начальном этапе своего развития, и разделение движений в «фотохронографах», которые часто фигурировали в популярных журналах того времени»<sup>8</sup>. Одновременно отражая в картине несколько фаз движения, Дюшан проверял адекватность своих полунаучных идей о природе художественного изображения и

испытывал возможности зрительского восприятия путем создания «буквально» образа движения. В интервью, данном на более позднем этапе жизни, Марсель Дюшан достаточно четко формулирует свое художественное кредо в момент работы над картиной: «В *Обнаженной* я хотел создать статичный образ движения: движение представляет собой абстракцию, дедукцию, осуществленную внутри картины, причем совершенно непонятно, действительно ли реальный человек спускается по столь же реальной лестнице. По сути, движение локализуется в восприятии зрителя, который приносит его в картину»<sup>9</sup>.

Неудивительно, что позже художник приступил к более последовательному и радикальному творческому эксперименту, основанному на понятиях одновременности и движения. С 1920 по 1926 год Марсель Дюшан работал в соавторстве с Ман Рэем над произведениями, состоящими из плоских дисков, покрытых двухмерными геометрическими рисунками, которые, вращаясь, создавали иллюзию трехмерности. Новая художественная форма получила название *роторельеф*, а серия работ, выполненная на ее основе, включала такие оригинальные произведения, как *Rotary Glass Plates* (1920) (*Вращающиеся стеклянные диски*), *Rotary Demisphere* (1925) (*Вращающаяся полусфера*), а также — уникальный эксперимент Марселя Дюшана в области стереоскопического кино, вошедший в историю культуры как *Anémic Cinéma* (1926) (*Анемичное кино*) и представляющий собой «исследование визуальной и вербальной многомерности»<sup>10</sup>. В одном из интервью Дюшан буквально поражает заявлением о природе этого необычного фильма: «Мне не интересно было снимать кино как таковое; это был просто более практичный способ достичь оптических результатов. Когда люди говорят, что я снимал кино, я отвечаю, что нет, я этого не делал, что это был удобный метод — я практически уверен в этом сейчас — достичь того, к чему я стремился. Более того, кино было удо-

вольствием. Работа продвигалась по миллиметру, потому что у нас не было высокотехнических машин. <...> Оборудование было не в состоянии снять сцену на какой-то определенной скорости — все было жутко запутано — и, поскольку съемка шла довольно быстро, появлялся любопытный оптический эффект. В этой связи нам пришлось отказаться от механических средств и делать все самим»<sup>11</sup>. Таким образом, совмещение машинной и ручной техники во время работы над фильмом напоминало Дюшану его собственную творческую манеру при создании докинематографических *арт-объектов*. Техническое несовершенство аппаратуры, недостаток знаний о потенциале кинематографа как средства художественного выражения и, самое главное, отсутствие четкого представления о том, что именно следует называть кино, привело художника к столь нестандартной оценке художественной специфики *Anémic Cinéma*.

Фильм, который его создатель отказывался классифицировать как таковой, искренне полагая, что произведение является всего лишь продолжением оптических экспериментов, представляет собой весьма любопытный результат художественного исследования эффекта трехмерности, производимого вращающимися дисками. В половине случаев данный эффект усиливается присутствием на поверхности круглых пластин фраз, насыщенных элементами языковой игры на основе аллитерации. Медленно вращаясь, диски с геометрическими спиралями регулярно чередуются на экране с дисками, содержащими спирально напечатанные фразы, загадочная многомерность которых ставит под вопрос стабильность и адекватность как восприятия оптических феноменов человеческим глазом, так и языка, который «служит социальным, «научным» гарантом правды»<sup>12</sup>. Именно такая интерпретация позволяла дадаистам причислять фильм Марселя Дюшана к образцам своего искусства, ибо, намеренно или нет, *Anémic Cinéma* отдает дань уважения дадаистскому недоверию по отношению к куль-

турным мифам о «факте», «реальности» и «значении».

В немалой степени кинематографический проект Дюшана, исследующий «анемичную» природу кино, предваряют его знаменитые *readymade*, ибо они тоже преследуют цель деэстетизации искусства: «Визуальный опыт восприятия *readymade* характеризуется индифферентностью и анестезией, поскольку объект выбирается намеренно с учетом нехватки в нем «эстетической эмоции» и с целью защиты от «взгляда». *Readymade*, таким образом, представляет собой выражение как «визуальной индифферентности», так и полного игнорирования критериев вкуса»<sup>13</sup>. Вышеупомянутая «нехватка эстетической эмоции» и «визуальная индифферентность», присущая *арт-объектам* Дюшана, проявляются постепенно, по мере того, как предметы повседневного быта приобретают в руках художника статус произведения искусства. Выбранные объекты, целенаправленно извлеченные из присущего им бытового контекста и выставленные в пространстве художественной галереи, лишаются своего условно принятого социального значения и рабочей функции.

Необходимо, однако, помнить, что традиционное восприятие искусства в начале XX века, хоть уже и значительно дестабилизированное авангардными экспериментами самого разного толка, все же не было еще готово к столь радикальным «пощечинам общественному вкусу» как дюшановские *readymade*: «Легко представить себе, что могло означать в 1920-е или 1930-е годы выставить предмет домашнего хозяйства как произведение искусства в обычной галерее»<sup>14</sup>. Настойчивость, с которой Дюшан вводил новый художественный жанр в контекст выставочного пространства, говорит о том, что для него он был не просто одним из способов реализации типично авангардного стремления досадить обывательской аудитории, но серьезным творческим предприятием, основанным на соответствующей эстетической теории. Как заявлял сам художник, его «ин-

тересовали идеи, а не просто визуальные продукты». Утверждая, что он «хотел снова поставить живопись на службу рассудка», Дюшан полагал, что его собственные творения надлежало рассматривать как одновременно «интеллектуальные» и «литературные»<sup>15</sup>. В сущности, названия дюшановских *readymade* ярко демонстрируют нетрадиционное отношение их автора к языковой системе, его стремление интерпретировать звуковую и графическую оболочку слов как некую данность, отдельную от семантического значения.

Исследователи часто отмечают смесь вербального и визуального в искусстве Марселя Дюшана: «Принимая во внимание присущее ему движение по вращающейся оси слов и образов <...>, творчество Дюшана в целом обладает лингвистическими, хотя и не литературными, коннотациями на том основании, что язык постоянно вторгается в пластические искусства, посягая на визуальность»<sup>16</sup>.

Действительно, нарочитая «деконтекстуализация» предметов повседневного быта в рамках дюшановских *арт-объектов* становится еще более очевидной за счет аллитерационных и полисемантических названий, являющихся «неотъемлемой характеристикой *readymade*», поскольку в данном случае вербальный компонент усиливает «дисфункциональность» пластического посредством «семантической диссоциации»<sup>17</sup>. Дюшан также часто играет омонимами с целью генерирования множественности значений в каждом слове и, соответственно, уничтожения самой возможности конкретной семантической идентификации. Смещая семантические поля, накладывая их одно на другое, художник достигает желаемого эффекта отсутствия смысла, т. е. игровой бессмыслицы, демонстрирующей «человеку ограниченность его рассудка». Более того, Дюшан пытается провести параллели между современными ему экспериментами в изобразительном искусстве и комбинаторными возможностями языка: «Иногда начинают просвечивать четыре или пять разных

уровней значения. Если вводишь знакомое слово в чуждую ему атмосферу, получается что-то сравнимое с искажением в живописи, что-то удивительное и новое»<sup>18</sup>. По сути, *readymade* Дюшана демонстрируют единообразие художественной интерпретации материальных и вербальных компонентов: и предметы, и слова лишаются своих социально отведенных качеств именно за счет локализации в «чуждой им атмосфере» галерейного пространства с целью получить «что-то удивительное и новое».

*Readymade* как жанр представляет собой весьма последовательную манифестацию взглядов Дюшана на природу современного искусства, предполагающих, что «искусство все более принимает форму знака, если хотите; оно больше не ограничивается декоративной ролью»<sup>19</sup>. В свете последнего утверждения неудивительно, что *арт-объекты* Дюшана зачастую анализируются в контексте сосюрловской теории знака<sup>20</sup>. Высоко систематичный ум художника, совмещенный с его страстью к визуальной пластичности, даже заставил Дюшана предпринять попытку перевести «значимость языка из слов в знаки, в визуальное выражение слова, похожее на китайские идеограммы»<sup>21</sup>.

Это стремление найти визуальный эквивалент вербальной системы сопоставим, в числе прочего, с желанием современника Дюшана, режиссера Рене Клэра, создать некий кинематографический язык и обучить зрителей воспринимать кинокадры крупного плана как единицы значения, сходные со словами. При этом дюшановский подход более теоретичен и сложен, очевидно, опять же под влиянием шахматной страсти. Художник планировал искать так называемые «исходные» слова по аналогии с числами, которые делятся только сами на себя или на целое число. Следующим шагом должно было стать замещение этих исходных слов новыми условными знаками, причем различные синтаксические элементы должны были быть представлены в этой системе цветовыми вариациями. Позже

Дюшан предположил, что части больших предметов в кинокадрах крупного плана могли заменить язык «словарем знаков», свободных от условных лингвистических ассоциаций. Обладая «абсолютной сопротивляемостью к атаке значений и всех правил синтаксиса», эти знаки сформировали бы так называемый «изобразительный номинализм»<sup>22</sup>. И вновь *readymade* как особый художественный жанр свободно вписывается в эту теорию, ибо пластично-вербальная сущность дюшановских *арт-объектов* состоит из бытовых предметов, снабженных непредсказуемыми названиями, и представляет собой своеобразную парадигму визуального языка — «изобразительного номинализма». Взаимная контекстуализация визуальных и вербальных элементов делает очевидным тот факт, что эстетическое изображение «касается не столько самих объектов <...>, сколько взаимодействия значений в визуальном и дискурсивном контексте», а *readymade* как таковой является «комбинацией визуальных и вербальных знаков, трехмерной эмблемой, в рамках которой визуальный и дискурсивный компоненты противопоставлены друг другу как слова внутри языка»<sup>23</sup>.

Ведущим художественным принципом Дюшана, организующим столь гармоничное сочетание вербального и визуального, становится многоуровневая игра значений, стирающая грань между различными «медиа» в рамках одного произведения. Взаимопроникаемыми становятся при этом и границы между непосредственным пространством произведения, с одной стороны, и «реальным» пространством галереи и зрителя в ней — с другой, ибо множественность подразумеваемых значений, содержащихся в вербальных и визуальных аспектах *readymade*, проистекает из «амбивалентности жизни и открытости языка»<sup>24</sup>. Языковые игры Дюшана часто содержат тонкие метафорические утверждения о жизни и об искусстве, демонстрирующие предельную «зыбкость» и расплывчатость грани между двумя понятиями.

Различные уровни значения еще ярче выявляют отсутствие абсолютной точки отсчета, растворение сосюрковского означаемого в нескончаемом потоке означающих, выраженных посредством самых разных «медиа» и постоянно взаимодействующих друг с другом.

В этом отношении кинематографический проект Дюшана, состоящий из девяти рельефных надписей, чередующихся с десятью спиральными изображениями на вращающихся дисках, выглядит как продолжение экспериментов художника в жанре *readymade*. Водруженные на колесо, *роторельефы* Дюшана представляют собой многокомпонентные *арт-объекты*, приведенные в движение: «Референт и материальная основа или опора *Anémic Cinéma* сами по себе являются комбинацией различных *readymade* — вернее, противопоставлением оптического графического исследования и произведения в жанре *readymade*»<sup>25</sup>. Художник настаивал на том, что диски, снятые в *Anémic Cinéma*, следует воспринимать как «кинетические картины». Это позволяет исследователям утверждать, что «фильм Дюшана, строго говоря, не является примером кинематографического произведения, поскольку представляет собой попытку кинетических решений изобразительных проблем»<sup>26</sup>.

По сути, в *Anémic Cinéma* художник попытался в буквальном смысле упразднить различие между статичным образом и подвижным, фиксируя результат своих творческих исследований на киноплёнке. Будучи столь необычным образцом «некинематографического» кино, *Anémic Cinéma* разрушает каноны как традиционного, так и абстрактного кинематографа, ставя под вопрос сам визуально-эстетический статус образа. Зрителя намеренно и искусно запутывают в автоматическом оптическом восприятии сходных кадров фильма: хотя технически между дисками со словами и дисками со спиралью нет никакой разницы, реакция зрителя на два типа образов неодинакова. Когда на экране появляются «спиральные» диски, глаз воспринимает их как

некую целостность, при том что подвижность изображения вводит оптическую иллюзию трехмерности: «Некоторые спирали, кажется, выступают из плоского экрана наружу, другие выглядят как конические углубления»<sup>27</sup>. В то же время диски со словами выглядят абсолютно плоскими благодаря автоматизму зрительского «рефлекса на знакомую орфографию латинского алфавита»<sup>28</sup>, которая обычно фигурирует на плоской поверхности страницы. Завораживающая и многогранная природа кадров *Anémic Cinéma* усиливается циклическим вращением дисков, которое локализует движение внутри кадра и тем самым противостоит «линейному движению фильма в целом»<sup>29</sup>. Тема круга и циклической повторяемости событий весьма характерна как для европейского искусства и литературы эпохи модернизма, так и для французского экспериментального кинематографа 1920-х годов — чему, в частности, свидетельствуют в числе прочих фильмы Ман Рэя, Фернана Леже и Рене Клэра.

По сути, единственное линейное движение в на редкость «круглом» фильме Дюшана присутствует в самом начале, когда два слова из названия, *Anémic* и *Cinéma*, появляются на экране как диагонально поставленные зеркала, предполагающие бесконечную перспективу, развернутую по направлению к зрителю. Визуально начальный кадр может быть интерпретирован как вызов современным изобразительным канонам: «Перспективизм традиционной живописи здесь абсурдным образом разворачивается к зрителю, что порождает тот эффект глубины, который позже создается движением спирали, воспринимаемой трехмерно и проникающей в пространство зрителя»<sup>30</sup>.

Таким образом, Марсель Дюшан делает попытку запутать зрителя по отношению к грани между пространством произведения и его собственным физическим пространством. Поскольку спирали имеют тенденцию постоянно вторгаться в «реальность» зрителя, любая попытка с его стороны создать во время просмотра фильма стабильную структуру «реально-

го» и «художественного» пространства блокируется. Более того, чтобы прочесть слова на дисках, зрителю приходится адаптироваться к манере проекции: либо двигаться вместе с *роторельефами*, отрицая, таким образом, факт их подвижности, либо выбрать фиксированное положение, из которого можно читать каждое слово по мере его прохождения через определенную точку на экране. Во время такого необычного просмотра существование четкой грани между субъектом и объектом взгляда, так же как и их сущность, ставится под вопрос. В своем движении вращающиеся диски напоминают форму глаза. Эта иллюзия усугубляется тем, что *роторельефы* вращаются в противоположных направлениях и мерцающий свет постоянно мешает прочтению фраз, что создает эффект естественного моргания. Глаз зрителя, таким образом, как бы присутствует одновременно по обе стороны экрана: «Фильм графически обыгрывает переход от субъекта к объекту взгляда посредством агглютинации общего элемента, глаза, служащего одновременно генератором и когнитивного значения, и восприятия»<sup>31</sup>.

Сходным образом языковые игры Дюшана, включая переходы с французского на английское написание одного и того же слова, приводят к упразднению любых фиксированных, культурно приписанных значений и сводят на нет попытки зрителя установить какое-либо конкретное понимание фраз, функционирующих как своеобразные субтитры к визуальным образам. Анаграмматическая игра в названии *Anémic Cinéma*, так же, как и та, что содержится в девяти аллитерационных предложениях на дисках, исключает зрителя из логики фильма и процесса кинематографической репрезентации, не позволяя ему выявить хоть сколько-нибудь объективный «смысл». Таким образом, тенденция *Anémic Cinéma* к нарушению традиционной зрительской позиции развивается одновременно в различных направлениях — графическом, при помощи спиральных *роторельефов*, и лингвистическом — по-



средством языковой игры внутри вербальных компонентов фильма. При этом ротационное движение усиливает зрительское ощущение постоянного балансирования произведения между многочисленными «смыслами». Слово и изображение обмениваются присущими им характеристиками и становятся глубоко взаимозависимыми, поскольку оба создают иллюзию «глубины»: трехмерной, пространственной — в случае спиральной графики и лингвистической, смысловой, генерируемой грамматической структурой — в случае вращающихся текстов. Однако невозможность идентификации с демонстрируемым материалом сводит типичную реакцию на фильм к «сомнению и безразличию, анестезирующему зрителя как к чисто визуальному, так и к дискурсивному опыту»<sup>32</sup>.

Как будто продолжая играючи дестабилизировать условную модель мира в воспринимающем сознании, *Anémic cinéma* демонстрирует еще один аспект своей внутренней природы: оптический эффект медленного «наступления и отступления» откровенно наводит на мысль о знакомом эротическом движении, которое подчеркивается и имитируется самими текстами. Различия между словом и изображением стираются, поскольку оба вовлечены в пульсирующие движения с тонким эротическим намеком»<sup>33</sup>. Сексуальный аспект действительно явно присутствует на протяжении всего фильма, начиная с непосредственного содержания текстов на дисках и заканчивая дюшановским автографом в финале. Метафорическая интерпретация фразы *Avez vous déjà mis la moëlle de l'épée dans le poêle de l'aimée?* (*Вы уже вложили сердцевину шпаги в печь любимой?*) усложняется посредством языковой игры за счет значения *le poêle* как «покрова на гроб», что подразумевает оппозицию Эроса, бога любви, и Танатоса, бога смерти, и подчеркивает конечную безразличность, своего рода «анемичность» любого художественного языка — как вербального, так и визуального. Подобное преобладание переносного смысла в текстах на

дисках, в свою очередь, приводит к расширению интерпретации графических спиральных образов. Сексуальность, затрагиваемая в фильме, не может быть локализована ни в буквальном значении вербальных текстов, ни в оптических иллюзиях как таковых: «Кульминационный рефлекс зрительского сознания «вчитывает» метафорический смысл одной части в другую. Дюшан предполагает, что кинематограф анемичен, поскольку зависит от подобного руководства»<sup>34</sup>.

*Anémic Cinéma*, по сути, ставит под вопрос статус субтитров в немом кино, которое предполагает определенное равенство вербального и визуального образа. Частично кинематографический юмор Дюшана происходит именно из признания, что опыт просмотра немых фильмов состоял именно из чередования чтения субтитров и восприятия визуальных образов. Художник просто доводит это положение до логического предела: каждому образу, предложенному в *Anémic Cinéma*, соответствует вербальное утверждение, на первый взгляд, не имеющее никакой связи с кадром, который оно как бы комментирует. В то же время, диски с вербальными текстами производят ощутимый аудиторный эффект в воображении зрителя, подключая, таким образом, иной тип автоматизма, против которого воспринимающее сознание, социально структурированное языковой системой, беспомощно.

Таким образом, фильм Дюшана подразумевает, что кино по сути своей анемично, потому что оно локализуется и развивается в сознании зрителя посредством автоматических реакций. На самом деле нас только заставляют верить, что сменяющие друг друга статичные кадры двигаются, что их плоскость трехмерна и что они логически связаны со своими субтитрами. «В каком-то смысле подобно *readymade*, выстраивающим двойную игровую структуру между объектом и его названием»<sup>35</sup>, сущность *Anémic Cinéma* Марселя Дюшана может быть локализована только где-то *между* визуальной формой и буквальным значением.

Подводя итоги анализа, можно утверждать, что, какими бы смелыми и неоднозначными ни были эксперименты в мировом искусстве начала XX века, мультимедийное творчество Марселя Дюшана в 1920-е годы удивительным образом опережало свое и без того весьма динамичное время. Разнообразные *readymade* и сложно классифицируемое произведение *Anémic Cinéma* представляли собой совершенно новое направление в абстрактном искусстве. Последнее, кроме того, параллельно имело глубокий резонанс в более конкретной области: благодаря оптической иллюзии, которую оно создает, *Anémic Cinéma* «указывает в направлении все еще далекого синемаскопа»<sup>36</sup>. Парадокс заключался в том, что фильм, который его создатель задумывал как произведение совсем иного порядка, оказался пророческим и глубоко концептуальным для технического развития кинематографа как такового. Для самого же Дюшана «это было чем-то вроде заключения и окончания долгого поиска»<sup>37</sup>. Представляется важным тот факт, что *Anémic Cinéma* навсегда остался единственным высказыванием Дюшана о кино на языке кинематографии. Думается, художник и не мог показать миру больше, чем показал, поскольку в каком-то смысле даже сегодняшнее ультрасовременное искусство не так уж много добавило к его творческому эксперименту. Сравнительно молодое *деконструктивистское* направление в философии и литературоведении, ассоциирующееся с именами Жака Дерриды и Поля де Мана, по сути, практикует именно то, что Дюшан делал в своем искусстве на полстолетия раньше. Центральная задача критики деконструктивистов заключается в том, чтобы обнаружить «везде в операциях языка опровержение стабильного значения и фиксированных референтов, что Дюшан пытался осуществить в своих лингвистических работах и экспериментах»<sup>38</sup>. Таким образом, Марсель Дюшан на сегодняшний день предстает как художник, обладавший необычайно пророческим философским мироощущением, что де-

ляет его эмблематичной фигурой в глазах деконструктивистов. В понимании Дюшана, все, что существует в трехмерном пространстве, является всего лишь «проекцией», «изображением» или «отражением» невидимых вещей, которые существуют в ином мире более высокого порядка. Поскольку наши органы зрения ограничены тремя измерениями, этого высшего мира можно достичь только посредством воображения, что делает задачу особенно заманчивой для художника. В теории Дюшана понятие четвертого измерения «служит для описания этого гипотетического иного мира», где «все объекты являются образами других невидимых объектов, которые сами тоже есть образы»<sup>39</sup>.

Так как аналогия может быть продолжена на следующих уровнях до бесконечности, в сознании Дюшана Вселенная представляет собой «бесконечный тоннель из зеркал, проекций и иллюзий. Поскольку наше понимание имеет дело только с внешним видом и не сталкивается с реальными объектами как таковыми, то, что некоторые философы называют объективной реальностью, в принципе неузнаваемо»<sup>40</sup>. Должно быть, именно данное направление мысли художника позволило ведущему философу постмодернизма Жану-Франсуа Лиотару заявить, что «многие формы дюшановского отрицания того, что мир обладает порядком, способным поддерживать стабильные рациональные отношения между вещами, могут служить постоянным стимулом вновь и вновь открывать неоднородность и безудержную текучесть, лежащую под нашими никогда не кончающимися попытками упорядочить опыт»<sup>41</sup>. Неслучайно *арт-объекты* и образы Дюшана выстраиваются на пересечении самых разных границ и «медиа», становясь символами постмодернистской эстетической революции, так же как в свое время они были символами современных Дюшану движений.

Многогранные художественные эксперименты Марселя Дюшана, основанные на мысли о том, что искусство теряет свою декоративную роль и «становится

знаком», привели к возникновению понятия трехмерного мультимедийного монтажа. *Readymade* предвосхищают весьма популярный в постмодернистском искусстве жанр *инсталляции*. Понятие *художественной инсталляции* при этом подразумевает целый ансамбль практик, приводящих к упразднению границ между пространством художественного произведения и непосредственным пространством зрителя: «Инсталляция подразумевает не только искусство и его границы, но также постоянное сближение, даже сплетение искусства и жизни». В этом смысле неудивительно, что «объ-

екты-инсталляции Дюшана маркируют начало движения, которое привело к созданию современных инсталляций», поскольку в них «пространство и время сами по себе представляют материал для художественного творчества»<sup>42</sup>. Принимая все это во внимание и помня о невероятной новизне уникального кинематографического проекта Дюшана, трудно не осознавать, что этому невероятно плодovitому художнику оставалось сделать всего один шаг, чтобы подарить миру искусство видеоинсталляций на полвека раньше, чем это случилось в действительности.

#### ПРИМЕЧАНИЯ

- <sup>1</sup> *Chassey E. d., Ed. American Art: 1908–1947. From Winslow Homer to Jackson Pollock. Paris: Editions de la Réunion des musées nationaux, 2001. P. 104.*
- <sup>2</sup> *Seigel J. The Private Worlds of Marcel Duchamp: Desire, Liberation, and the Self. Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1995. P. 10.*
- <sup>3</sup> *Berswordt-Wallrabe, K. v., Ed. Marcel Duchamp Respirateur. Bonn: Staatliches Museum Schwerin/Hatje Cantz, 1999. P. 98.*
- <sup>4</sup> Там же.
- <sup>5</sup> Там же. С. 74.
- <sup>6</sup> Там же.
- <sup>7</sup> Там же. С. 75.
- <sup>8</sup> *Lebel R. Marcel Duchamp. New York, Grove Press, Inc., 1959. P. 8.*
- <sup>9</sup> *Cabane P. Dialogues with Marcel Duchamp. London: Thames & Hudson, 1971.*
- <sup>10</sup> *Kovacs S. From Enchantment to Rage: The Story of Surrealist Cinema. London and Toronto, Associated University Presses, 1980. P. 122.*
- <sup>11</sup> *Cabane P. Цитир. соч. С. 68.*
- <sup>12</sup> *Kuenzli R., Ed. Dada and Surrealist Film. Cambridge, Mass. & London, The MIT Press, 1998. P. 2.*
- <sup>13</sup> *Judovitz D. Anemic Vision in Duchamp: Cinema as Readymade. Dada and Surrealist Film. R. Kuenzli. Cambridge, Mass. & London, The MIT Press, 1996. P. 46–57.*
- <sup>14</sup> *Moure G. Marcel Duchamp. London, Thames & Hudson, 1988. P. 17.*
- <sup>15</sup> *Kuenzli R., Naumann F. M., Eds. Marcel Duchamp: Artist of the Century. Cambridge, Mass. & London, The MIT Press, 1989. P. 6.*
- <sup>16</sup> *Moure G. Цитир. соч. С. 15.*
- <sup>17</sup> Там же. С. 17.
- <sup>18</sup> *Graulich G. Neither Visual nor Cerebral: Duchamp as a Pioneer of a Conceptual Approach to Art. Marcel Duchamp Respirateur. K. v. Berswordt-Wallrabe. Bonn, Staatliches Museum Schwerin/Hatje Cantz, 1999. P. 79–118.*
- <sup>19</sup> *Kuenzli R. and Naumann F. M., Eds. Указ. соч. P. 6.*
- <sup>20</sup> *Taylor M. R. «Blind Man's Bluff»: Marcel Duchamp's Fountain and the Reception of the Readymades, 1913-1968. Courtauld Institute of Art. London, University of London, 1998. P. 297.*
- <sup>21</sup> *Judovitz D. Цитир. соч. С. 47.*
- <sup>22</sup> *Moure G. Цитир. соч. С. 16.*
- <sup>23</sup> *Judovitz D. Цитир. соч. С. 48.*
- <sup>24</sup> *Graulich G. Цитир. соч. С. 90.*
- <sup>25</sup> *Judovitz D. Цитир. соч. С. 50.*
- <sup>26</sup> Там же. С. 46.
- <sup>27</sup> *Sitney A. P. Modernist Montage: the Obscurity of Vision in Cinema and Literature. New York: Columbia University Press, 1990. P. 23.*
- <sup>28</sup> Там же. С. 23.

- 
- <sup>29</sup> *Judovitz D.* Цитир. соч. С. 52.
- <sup>30</sup> *Adcock C.* Duchamp's Eroticism: A Mathematical Analysis. Marcel Duchamp: Artist of the Century. R. Kuenzli and F. M. Naumann (eds.). Cambridge, Mass. & London: The MIT Press, 1989. P. 149–167.
- <sup>31</sup> *Judovitz D.* Цитир. соч. С. 51.
- <sup>32</sup> Там же. С. 48.
- <sup>33</sup> *Liebman S.* *Un Chien andalou*: The Talking Cure. Dada and Surrealist Film. R. Kuenzli. Cambridge, Mass. & London, The MIT Press, 1998. P. 143–158.
- <sup>34</sup> *Sitney A. P.* Цитир. соч. С. 25.
- <sup>35</sup> *Judovitz D.* Цитир. соч. С. 46–47.
- <sup>36</sup> *Lebel R.* Цитир. соч. С. 51.
- <sup>37</sup> Там же.
- <sup>38</sup> *Seigel J.* Цитир. соч. С. 159–160.
- <sup>39</sup> *Molderings H.* The Bicycle Wheel and the Bottle Rack: Marcel Duchamp as a Sculptor. Marcel Duchamp Respirateur. K. v. Berswordt-Wallrabe. Bonn, Staatliches Museum Schwerin/Hatje Cantz, 1999. P. 166.
- <sup>40</sup> Там же.
- <sup>41</sup> *Seigel J.* Цитир. соч. С. 248.
- <sup>42</sup> *Jang Y.-G.* L'Objet duchampien. Paris, L'Harmattan, 2001. P. 126.

*E. Domaratskaya*

## EXPERIMENTAL ART OF MARCEL DUCHAMP

*The article deals with the study of Marcel Duchamp's creative experiment in the field of cinema and three-dimensional montage, to the influence of aesthetic views on the transformation of the very concept of «art» in the 20th century. A case study of Anaemic Cinema (1926) is offered to show Duchamp's impact on stereoscopic cinema and the genre of (video) installation.*