

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ ИСКУССТВА

УДК 7.01

ШАХМАТНАЯ ИГРА КАК ТВОРЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ МАРСЕЛЯ ДЮШАНА

*Балбекова И. М.*¹

¹ Институт современного искусства, ул. Новозаводская, д. 27 А, Москва, 121309, Россия.

Статья посвящена Марселю Дюшану — художнику, в широком смысле слова, и игроку в шахматы. Из сочетания, синтеза и противоречий художественного и игрового начал и родилась творческая стратегия Дюшана. Автор рассматривает эстетические и художественные принципы Дюшана, сформировавшиеся под влиянием искусства шахматной игры. Анализируя различные проявления принципов шахматной игры у Дюшана, а также описывая знаменитый перформанс, в рамках которого композитор Джон Кейдж сыграл с Дюшаном шахматную партию, автор статьи приходит к выводу, что в творчестве Дюшана шахматная игра приобретает статус творческой стратегии.

Ключевые слова: Марсель Дюшан, Джон Кейдж, реди-мейд, арт-объект, концептуальное искусство, авангард XX века, шахматная игра.

CHESS GAME AS A CREATIVE STRATEGY OF MARCEL DUCHAMP

*Balbekova I. M.*¹

¹ Institute of modern art, 27 A, Novozavodskaya St., Moscow, 121309, Russian Federation.

The article is dedicated to Marcel Duchamp-an artist, in the broad sense of the word, and a chess player. Duchamp's creative strategy was born out of the combination, synthesis and contradictions of artistic and game principles. The author examines the aesthetic and artistic principles of Duchamp, which were formed under the influence of the art of chess. Analyzing various manifestations of the principles of chess in Duchamp, as well as describing the famous performance in which the composer John cage played a chess game with Duchamp, the author

of the article comes to the conclusion that in Duchamp's work, the chess game acquires the status of a creative strategy.

Keywords: Marcel Duchamp, John Cage, readymade, art object, conceptual art, avant-garde of the XX century, chess game.

Марсель Дюшан (1887–1968) — одна из знаковых фигур в искусстве послевоенного авангарда XX века. Его творчество оказало влияние на становление сюрреализма и дадаизма, формирование поп-арта, минимализма и концептуального искусства [1, с. 4], хотя никогда не принадлежало к какому-либо конкретному направлению. В этом отношении Дюшана можно сравнить с великим композитором XX века Джоном Кейджем: в некоторых случаях последнего пытаются причислить к минимализму, в иных — к концептуализму, при том что идеи Кейджа выходили за рамки каждого из этих направлений. Мы полагаем, что творчество Дюшана отчасти было близко и кубизму, и футуризму, и сюрреализму, однако не можем представить его изнутри только одного из этих направлений.

Поиск новых художественных форм Дюшан начал с критики шедевров мирового искусства и опровержения самого творческого акта художника. «Право на лень» как законное право человека становится творческим кредо художника, задача которого — преподнести такую идею, которая станет предметом для широкого эстетического дискурса, даст новое понимание мира. «Джон Кейдж хвалился, что ввёл в музыку тишину, а я горжусь, что восславил в искусстве лень», — утверждал Дюшан [2]. И действительно, как утверждает Маурицио Лаззарато¹ в своей работе «Марсель Дюшан и отказ трудиться», его «великая лень» произвела в искусстве значительно более радикальный и долговременный переворот [4], чем Пабло Пикассо, создавший 50 тысяч художественных произведений.

Дюшан увековечил себя в памяти потомков не только реди-мейдом, «методом лентяев», издавающимся над базовыми представлениями о ценности произведений искусства и художественном таланте, но и «праздной активностью» [3]. Дюшан превращал различные предметы, ставя на них свою подпись, в арт-объекты и реди-мейды (ready-made) [4, с. 15], начиная с 1913 года. Он вовлекал реципиента в смысловую игру, предлагая продукт серийного производства в качестве произведения искусства. Его увлекала механика вещей, или же «механическая реальность», как он ее определял. Эта увлечен-

¹ Маурицио Лаззарато — франко-итальянский философ, социолог, медиа-теоретик и политический активист, интересовавшийся темами нематериального труда, фрагментации наемного труда. Одним из героев его исследований и стал Марсель Дюшан.

ность стала причиной появления в 1913–1914 годах реди-мейда «Велосипедное колесо». Этот арт-объект представлял собой конструкцию из переднего колеса велосипеда, прикрепленного с помощью велосипедной вилки к сиденью деревянной табуретки. По поводу увлечения механической реальностью движущегося колеса Дюшан писал: «Я, пожалуй, с большим удовольствием рассматривал бы движение колеса в качестве противоядия к привычным движениям человека вокруг созерцаемого объекта» [5, с. 37].

Для Дюшана основная функция искусства сводилась к интеллектуальным импульсам для размышлений о границах искусства, его смысле, назначении и удовольствии от вовлеченности в поле этого дискурса. Отказываясь от прежней эстетической концепции художественного призвания, он определял себя самого как «расстригу от искусства» [6], предлагая современному нехудожнику новую поведенческую модель. Эта модель инициировала действие и существование вне художественных институций, «на обочине». Он воспринимал свою художественную деятельность как антиискусство, ориентируясь на парадигму шахматной игры: как взаимодействие черного и белого, диалектику искусства и антиискусства, художника и нехудожника, «как объяснение применявшихся способов игры с творческими стратегиями и авторством» [7, с. 111].

Шахматная игра, которая, как исторически сложилось, была интеллектуальным развлечением высших классов, достигла пика своей популярности в начале XX века и распространилась во всех социальных слоях. Это и было культурным контекстом для становления творческой и интеллектуальной личности Марселя Дюшана; и этот факт объясняет опору на интеллект в его творчестве. Кажется, что холодная математика шахмат представляется полной противоположностью тонкой и непредсказуемой поэзии искусства, 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» [8, с. 74].

Кроме близости своей внутренней сущностью визуальному образу, 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» [8, с. 74].

В этой незримой шахматной логике находится ярко выраженный внутренний смысл. В основном аудитория привыкла рассматривать произведения искусства в «реалистичном» видении, поэтому не способна увидеть и оценить

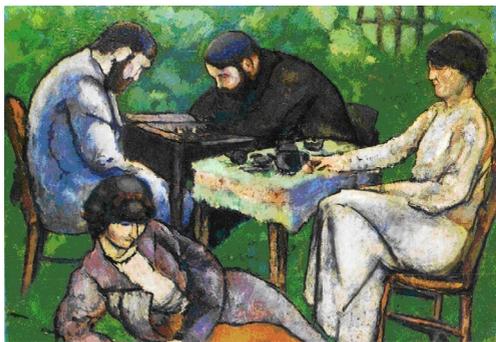
суть экспериментального арт-объекта. Немудрено, что философия интеллектуальной игры, которой Дюшан был буквально одержим [9], пробудила его к радикально новаторскому пониманию процесса творчества: «Шахматы, с другой стороны, демонстрируют чисто картезианское упражнение, то есть решение, которое вам надлежит 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» [8, с. 75].

Творческий энтузиазм в отношении искусства шахматной игры у Дюшана был настолько велик, что, исходя из противоположной позиции, будучи убежденным антихудожником и антишахматистом, в 1923 году он объявил, что отказался от искусства «играть в шахматы» как от интеллектуального упражнения, которое он считал «намного чище» искусства.

Шахматы были для него художественной деятельностью, благодаря которой Дюшан мог придерживаться оппозиционного мышления: представляя черные и белые фигуры, в какой-то момент он мог играть белыми фигурами, а в какой-то — черными. В зависимости от этого он придерживался то одной точки зрения, то противоположной. На характере игры это не сказывалось. Шахматная доска и ее правила позволяли достичь примирения противоположностей, которое доходило в «эндшпиле» до своего апогея. Дюшан утверждал, что шахматная партия для него — это вещь «зрительная, пластическая, и если она не является геометрической в смысле статики, то уж точно является своего рода механикой, так как движется» [11, с. 24]. Для него шахматы были сродни изобразительному искусству: это и рисунок, и одновременно механическая реальность, страсть к которой он также испытывал. Для него были эстетичны не сами по себе фигуры, а именно движение, процесс. В таком же контексте он предпочитал говорить о механике Александра Колдера: «Воображение движения или жеста — вот что в данном случае создает красоту. Всё разворачивается в сером веществе» [10].

Еще в 1913 году Дюшан начал переосмысливать художественную практику, увидев некоторые из ранних фовистских работ Матисса. В тот период Матисса интересовали шахматы как ключевой элемент общения между разными поколениями и полами в домашней жизни буржуазии.

Марсель Дюшан родился в 1887 году в городке Бленвиль-Кревон на северо-западе Франции. Он был четвертым (из семи) ребенком в семье. Интересы семьи включали музыку, искусство и литературу, шахматы. Четверо детей стали художниками: первенец Гастон (творческий псевдоним — Жак Вийон); второй сын Раймонд (творческий псевдоним — Раймон Дюшан-Вийон); се-



Ил. 1. Шахматная игра. М. Дюшан. 1910

Дюшана увлекало в то время творчество кубистов Жана Метцингера, Альбера Глейза и Фернана Леже. Их студии располагались недалеко друг от друга. Художников часто посещали Гийом Аполлинер и математик Морис Принст (Maurice Princet). С 1911 года начинается серия работ Дюшана, посвященных шахматной игре. Одна из них (живописный эскиз) хранится в парижском Музее современного искусства; другая — окончательная версия «Портрета игроков в шахматы» — находится сегодня в Музее Филадельфии. На последней изображен Марсель с братьями, разыгрывающими шахматную партию.

В 1914 году Раймон Дюшан-Вийон создал скульптуру, стремясь представить образец для предполагаемого современного набора шахмат. В том же году Жан Метцингер создал в духе кубизма картину «Солдат, играющий в шахматы» (*Le Soldat à lapartied'échecs*), в которой перекрывающиеся геометрические плоскости создавали своеобразный выход в «четвертое измерение» (см.: ил. 2) [12].



Ил. 2. Солдат в шахматной игре.
Ж. Метцингер. 1915–1916

стра Сюзанна (Сюзанна Кротти после второго брака). Незадолго до своего семнадцатого дня рождения Марсель объявил, что он тоже намерен стать художником [11, с. 6].

В 1910 году, Дюшан нарисовал картину «Шахматная партия» (*La Partied'échecs*) в стиле Поля Сезанна, на которой изобразил играющих в шахматы братьев Гастона и Раймонда в окружении жен (см.: ил. 1).

Разделение на части исходной модели создает особый результат свободной и мобильной перспективы, которую Метцингер в некоторой степени использовал еще в 1908 году для создания образа целого, включающего четвертое измерение.

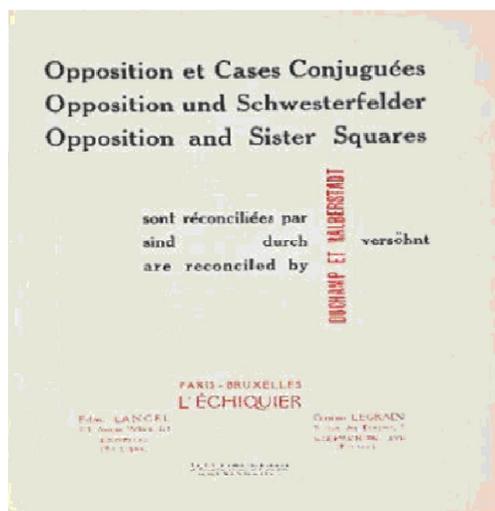
Французский математик Морис Принст, получивший известность как «математик кубизма», в некоторой степени стал вдохновителем идей многомерной математики кубизма [12]. Эта возможность для размышлений о существовании четвертого измерения с введением реальных эле-

ментов в картину стала фоном для изобретения Дюшаном в 1917 году его знаменитого реди-мейда «Западня» (Trébuchet). Это насыщенная концептуальной нагрузкой вешалка из дерева и металла, которую Дюшан выставил напоказ в Галерее буржуазного искусства и попросил разместить у входа (причем не повесить, как положено вешалке, а именно поставить). Из-за этого она свойства арт-объекта, но о вешалку мог споткнуться любой из посетителей выставки. «Западня» — одна из немногих его работ, которые непосредственно относятся к идее шахматной игры. Это своего рода пешка, которая вынуждает игрока жертвовать ею; теряя фигуру, игрок оказывается в ловушке.

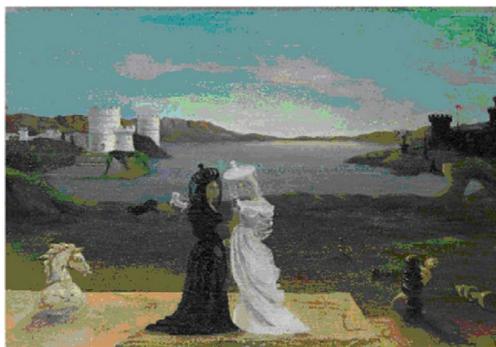
В период жизни Дюшана в Буэнос-Айресе (с 1919 года) шахматная игра стала для художника всепоглощающим увлечением. Он мог играть в шахматы с друзьями всю ночь: Пит Мондриан, Хуан Грис и Фернан Леже стирали существующие грани между холстом и шахматной доской. Шахматы были и формальным элементом, который можно было неоднократно интерпретировать, и художественным мотивом, позволявшим создать видимость порядка в абстракции, и теоретическим объектом кубизма.

Карьера Дюшана-шахматиста началась в 1920-е годы. С 1923 по 1933 год он участвовал во всех шахматных турнирах Европы. После нескольких побед, включая победу в чемпионате по шахматам 1924 года в Верхней Нормандии, Дюшан был удостоен французского звания шахматного мастера. В период с 1928 по 1933 год Дюшан выступал за команду Франции на четырех шахматных олимпиадах [13]. После участия в 24-х международных соревнованиях на различных турнирах шахматная федерация Франции включила его в состав сборной, поставив на 5-е место. После шахматной Олимпиады в Фолкстоне (1933, Англия) Дюшан создал плакаты для нескольких шахматных соревнований.

Среда шахматистов для Дюшана, по его словам, была намного привлекательнее среды художников. «Шахматисты — совершенно одержимые, ослеплённые, отрешённые от внешнего мира люди. Особого рода сумасшедшие, вроде тех, какими считаются — но чаще всего не являются — художники. Вот это и интересовало меня больше всего. Я очень увлекался шахматами



Ил. 3. Форзац книги «Оппозиция и поля соответствия»



Ил. 4. Шахматные Королевы.
Мюриэл Стритер. 1944

до сорока или сорока пяти лет, после чего мой энтузиазм понемногу пошёл на спад» [10, с. 9].

Дюшан внес свою лепту и в шахматную теорию, написав в соавторстве с русским шахматистом Виталием Гальберштадтом книгу «Оппозиция и поля соответствия» (*Opposition and sister squares are reconciled*) (см.: ил. 3), посвященную пешечным окончаниям. Эта работа была издана на французском, английском и немецком языках.

Она и сейчас ценится шахматистами.

Эта книга посвящена редким случаям эндшпиля в шахматах. В ней содержатся описания необычных, почти невозможных или утопических ходов, совершаемых шахматистом не более одного раза за всю «шахматную жизнь». Идея невозможных жизненных поворотов, переворачивания функций бытового предмета, представленного в качестве арт-объекта в дюшановском производстве реди-мейдов, стала основой его жизненной философии. Увлечение Дюшана шахматами, сформировавшее профессиональное кредо художника, разделяли его современники — распространители психоанализа и сюрреализма. Рене Магритт, Макс Эрнст и Ман Рей увлеченно, хотя и не столь профессионально, как Дюшан, играли в шахматы. В их работы стали постепенно проникать символические метафоры жизни субъекта, его внутренней борьбы с самим собой. Эта тема стала ключевой в их творчестве, спроецировалась на шахматную игру. В шахматной партии центральный элемент — отношения между королем и королевой, а на обочине — взаимоотношения между пешками, одинокими в своей экзистенциальной заурядности. Художницы-сюрреалисты также подошли к идее жизни как шахматной доски, однако «пропустили» проблему через фильтр гендерной тематики. Мюриэл Стритер, американская художница-сюрреалист², написала картину «Шахматные королевы» (1944), героинями которой сделала себя и коллегу-художницу Доротею Таннинг (жену Макса Эрнста) (см.: ил. 4).

В этой картине она высмеяла мужской мир, обратившись к аллегории поверженных пешек. Она также поставила под сомнение второстепенное положение (по сравнению с мужьями) женщин-художниц в группе сюрреалистов.

Тема шахматной игры могла быть в те годы представлена в различных социально-политических контекстах. Так, в 1930-е годы швейцарско-немец-

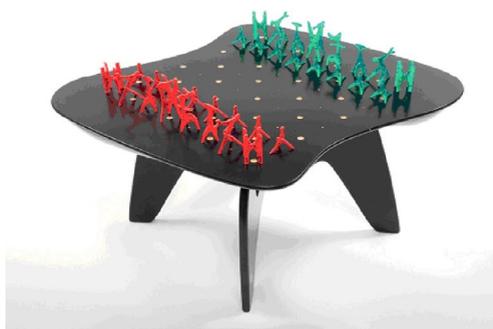
² Была замужем за Жюльеном Леви — торговцем картинами Дюшана

кий художник Пауль Клее, который преподавал в школе Баухаус, создал серию визуальных отражений на основе шахматных диаграмм. В его «Супер-шахматах» (*Super Chess*) красный король, торжествующий над последней сброшенной фигурой соперника, кажется, выражает позицию Клее в отношении немецкого национал-социализма³.

«Образ шахмат» — так называлась выставка, организованная в 1944 году в галерее Леви в Нью-Йорке постоянными соперниками по шахматам Жюльеном Леви, Максом Эрнстом и Марселем Дюшаном. Тридцать два художника приняли участие в выставке. Это событие стало кульминацией взаимосвязей между шахматами и авангардным искусством. Дюшан создал буклет этой выставки, а Доротея Таннинг — ее каталог. На выставке прозвучала музыка Джона Кейджа и Витторио Риети; были представлены различные пространственно-художественные интерпретации шахматных досок и фигур (авторы — Макс Эрнст, Ман Рэй, Андре Бретон, Ив Танги, Исаму Ногучи и Александр Колдер). Это были афункциональные конструкции для шахматной игры, в которых шахматы стали источником вдохновения. Шахматный набор Колдера, к примеру, был сделан из самых неожиданных материалов: ручек от отверток, металлических обрезков; а брезентовую шахматную доску из этого набора можно было свернуть в трубочку.

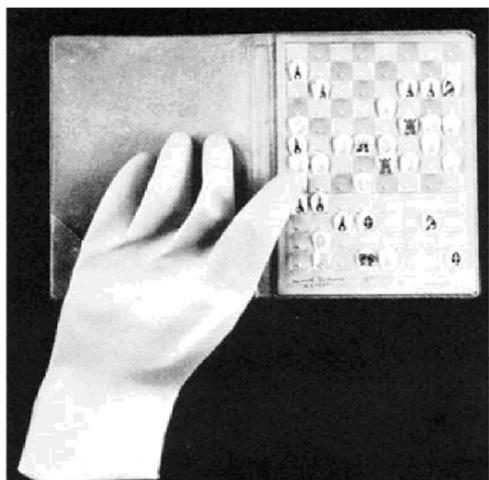
Художник Исаму Ногучи (Isamu Noguchi, 1904–1988) — американский дизайнер японского происхождения, был представителем авангардного ориентализма. В 1944 году он оказался в Нью-Йорке в связи с интернированием в американский лагерь для беженцев японского происхождения в Посто-не (штат Аризона). Большую часть времени обитатели этого лагеря играли в шахматы. Для выставки в Нью-Йорке Ногучи создал изящный, регулируемый по высоте, шахматный стол с отверстиями, заменяющими обычные квадраты (см.: ил. 5).

Для выставки Макс Эрнст разработал скульптуру, чрезвычайно понравившуюся Дюшану. В этой скульптурной композиции рогатый король возвышался над конической королевой и секстетом пехоты. Конфликт и иерархия,



Ил. 5. Шахматный набор и стол.
Исаму Ногучи. 1944

³ После прихода к власти в Германии национал-социалистов Клее вынужденно вернулся на родину в Швейцарию, так как его работы были названы «дегенеративным искусством» и удалены из немецких галерей и музеев.



Ил. 6. Карманный шахматный набор с резиновой перчаткой. Марсель Дюшан. 1944

и резиновой перчатки. Шахматы крепились к стене; булавками на них были отмечены центральные точки шахматной сетки и закреплены целлулоидные шахматные фигуры (см.: ил. 6).

Французский шахматист создал «визуальный каламбур», ссылаясь на шахматную тактику «закрепления» фигуры противника, делающую игру бесполезной. Дюшан, часто называя искусство «бесполезным», не только иронически «рассказал» об удобстве портативного шахматного набора, но и сделал его непригодным для игры (следовательно — искусством). Он предложил игроку двигать миниатюрные «приколотые» шахматные фигуры огромной и неуклюжей резиновой перчаткой. Позже Дюшан попытался продать копии своей «булавочно-сеточной карманной шахматной доски» через друга-гроссмейстера Георгия Колтановского, с которым 6 января 1945 года провел шахматный турнир с завязанными глазами [1, с. 7]. В тот день Колтановский установил мировой рекорд по проведению сеанса одновременной игры вслепую с семью участниками. Его противниками были шахматисты-художники, воспользовавшиеся для игры авторскими наборами шахматных фигур и одновременно выставочными экспонатами. Почти все (за исключением Кислера, сыгравшего вничью) проиграли Колтановскому. В игре физическое присутствие игрока было заменено звуковым: Дюшан оглашал ходы игроков, находившихся за ширмой.

В 1957 году Парижским издательством «Éditions de Minuit» была опубликована пьеса Сэмюэля Беккета «Финал», в которой шахматы функционировали в качестве структурной метафоры. Хорошие друзья, Дюшан и Беккет, еще в 1930-е годы часто посещали в Париже кафе и рестораны, в которых

присущие шахматам, скорее всего, были аллегорией Второй мировой войны, из-за которой Эрнст вынужден был переехать из Европы в Соединенные Штаты Америки. Жена Эрнста, художница Доротея Таннинг позже писала, что «...гипотетические король и королева играют в игру с участием королей и королев — нет конца интерпретациям, которые можно было бы применить к такой ситуации» [14].

Хотя Дюшан играл большую роль в организации выставки, сам он выставил свою самую малоизвестную работу (измененный реди-мейд) — карманные шахматы в форме бумажника

собирались лучшие шахматисты. В Париже Дюшан познакомился с Жоаном Миро, которому подарил один из своих реди-мейдов — галстук, подписанный по случаю одного из дней рождения (в 1947 году).

За свою жизнь Дюшан создал несколько вариантов наборов шахмат и даже наладил их коммерческое производство в конце 1950-х годов. Самый известный из них — карманные шахматы, выпускающиеся теперь в магнитной версии. Последним реди-мейдом Дюшана была шахматная доска под названием «Посвящение Каиссе» (*Hommage à Caissa*) — дань уважения богине шахмат. Творческий имидж Дюшана как культовой фигуры также связан с образом шахмат. Так, например, на фотографии 1963 года, сделанной фотографом газеты «The Times» Джулианом Вассером в Пасадене, Дюшан играет в шахматы с обнаженной женщиной (писательницей Евой Бабиц).

Для Дюшана событием огромной важности, вновь напомнившим о художнике как великом гроссмейстере, стало совместное выступление с американским композитором Джоном Кейджем (1968, Торонто), представленным в концертной ситуации как пьеса под названием «Воссоединение» (*Reunion*). Музыка воспроизводилась по сигналам от серии фотоэлементов, располагавшихся непосредственно под шахматной доской, время от времени срабатывавших во время игры. Дюшан выиграл игру очень быстро (подыгрывал Кейджу). Эта пьеса не имеет партитуры как таковой. Первоначально она исполнялась на шахматной доске, специально созданной для этого сочинения Лоуэллом Кроссом⁴. Ситуация игры работает как неопределенная структура: во время игры в шахматы движения фигур на доске активируют четыре возможных принципа композиции и демонстрируют их публике, окружающей игроков со всех сторон.

Кейдж, по сравнению с Дюшаном, вряд ли мог назвать себя шахматистом, однако он был к тому времени очень известным и оригинально мыслящим композитором. «Влияние Дюшана на меня, — писал Кейдж, — заключалось в том, что я настолько изменил мой взгляд на вещи, что стал Дюшаном для самого себя» [15]. Дюшан использовал в качестве арт-объектов случайно найденные предметы, а Кейдж использовал случайно обнаруженные звуки или даже готовые музыкальные формы.

⁴ Лоуэлл Кросс, на тот момент американский студент Университета Торонто, занимался написанием диссертации по истории электронной музыки и учился у знаменитого социолога Маршалла Маклюэна. Вскоре он стал известен как изобретатель лазерного светового шоу. В конце 1960-х годов Кросс экспериментировал с новыми технологиями: сочетал электронную музыку с электронными визуальными эффектами. Один из его мультимедийных проектов был представлен на выставке «Ехро'67» в Монреале. Кросс спроектировал для Кейджа интерактивно-звуковую музыкальную шахматную доску. Два слова, сказанные композитором, — имя и фамилия Дюшана, планировавшего играть с Кейджем в шахматы, — побудили чрезвычайно загруженного работой над диссертацией студента Кросса к сотрудничеству.

Кейдж и Дюшан были знакомы до начала совместной игры в шахматы: Кейдж сочинял музыку для фильма, в создании которого участвовал Дюшан. Но только в 1960-е они действительно стали друзьями. Сначала Кейдж попросил Дюшана научить его игре в шахматы. Затем они «разыграли партию» с «Воссоединением».

Раз в неделю до конца своей жизни один из самых революционных художников XX века М. Дюшан садился за шахматную доску напротив одного из самых революционных композиторов века (и неизменно выигрывал, так как был гроссмейстером). «Разве вы никогда не играете для того, чтобы одержать победу?», — интересовался Дюшан, смущенный своим доминированием. Но Кейдж был счастлив проводить время с одним из своих героев.

Кейдж в соавторстве с Дюшаном превращал обычную игру в шахматы в подлинное произведение искусства. Они собирались провести между собой шахматный турнир в рамках фестиваля искусства и звуковых технологий (*Sightsoundsystems Festival*), представленный в качестве основного мероприятия.

Дюшан не догадывался о том, для чего Кейдж пригласил его в Канаду. Для него было полной неожиданностью увидеть на сцене Театра Райерсона (*Ryerson Theatre*) огромное количество различных электронных устройств: тюнеров и усилителей, соединенных множеством проводов. По обе стороны от сцены были установлены телевизионные экраны. Журналисты газеты «Toronto Star» назвали эту «сценографию» смесью электронной фабрики и съёмочной площадки» [16]. На тот момент Дюшану было уже восемьдесят лет, и, как показали последующие события, ему оставалось жить совсем немного. По свидетельствам очевидцев, он играл совершенно спокойно, с абсолютно невозмутимым видом. В то время как Кейдж, напротив, заметно нервничал [17]. «Они были подобны фигурам в пьесе Беккета, вовлеченным в какую-то бессмысленную игру. Аудитория в своей молчаливой пассивности предстала в бессмысленной роли. Вокруг не происходило ни какой коммуникации» [16].

...Дюшан сделал первый ход. И когда они начали играть, зазвучала кейджевская музыка. Кросс снабдил каждый квадрат на доске фоторезистором: каждый раз, когда шахматная фигура перемещалась на новую клетку, она блокировала свет и посылала сигнал по проводам. Эти провода, в свою очередь, были подключены к сложной звуковой системе. По всему театру был рассредоточен ряд громкоговорителей, а также размещены музыканты, вооруженные инструментами, которые они либо сделали сами, либо модифицировали известные.

Дэвид Тюдор, Гордон Мумма и Дэвид Берман извлекали из своих «инструментов» странные звуки, последовательность которых задавали ходы фигур на шахматной доске. «Эхо ходов» отражалось на телеэкранах мерца-

нием различных изображений. В композиционное пространство также была включена одна из ранее записанных композиций Кросса. По мере развития шахматной игры и усложнений позиций фигур более насыщенной и сложной становилась музыка. Пространство наполнялось «визгом, гудением, щебетанием и скрежетом» [16].

Во время игры черные фигуры Кейджа одна за другой исчезали с шахматной доски. По мере исчезновения фигур музыка становилась всё более простой. Шахматная партия быстро подошла к концу. Для выигрыша партии у Кейджа Дюшану потребовалось менее получаса.

Далее была сыграна новая партия. На этот раз Кейдж встретился с Тини Дюшан (Алексиной Саттлер) — женой Дюшана. Они были сравнительно равными в умении играть в шахматы. Играли не один час — матч тянулся до самой ночи. Публика постепенно начала уставать и скучать. Через несколько часов от начала игры в зале осталось меньше десяти человек, и даже сам Дюшан задремал. К часу ночи игроки согласились на ничью. Рецензии в прессе на вторую игру были намного благосклоннее, чем первоначальные отзывы на «Обнажённую, спускающуюся по лестнице» Дюшана или на «4'33"» Кейджа.

Критики сочли пьесу «Воссоединение» бесконечно скучной и неинтересной. Но несмотря ни на что Кейдж и Дюшан осуществили то, что планировали: в очередной раз разрушили стену между жизнью и искусством. Версия музыкального шахматного матча «Воссоединение» была частью фестиваля «Фриндж» в Эдинбурге в 2013 году. За год до этого была исполнена другая версия в Национальном музее изящных искусств в Сантьяго де Куба, и в том же году — в Осло. А в 2010-м, во время «Белой ночи» (*Nuit Blanche*) в Торонто, «Воссоединение» вернулось на ту же самую сцену, на которой когда-то Дюшан и Кейдж сражались на шахматном турнире.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Shannon B.* Designing chess men ataste of the imagery of chess [Электронный ресурс]. URL: <http://www.worldchesshof.org>. (дата обращения: 17.08.2020).
2. *Marcade B.* Marcel Duchamp. La vie a credit. Paris: Flammarion, 2007. 490 p.
3. *Гершкович Е.* «Марсель Дюшан и отказ трудиться». 24.08.2017. [Электронный ресурс]. URL: <http://art-and-houses.ru/2017/08/24/marsel-dyushan-i-otkaz-truditsya/> (дата обращения: 20.08.2020).
4. *Лаццарато М.* Марсель Дюшан и отказ трудиться М.: Грюндриссе, 2017. 96 с.
5. *Кро К.* Марсель Дюшан. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 208 с.
6. *Hamilton R.* Le Grand Dechiffreur. Zurich: JRP. 2009 [Электронный ресурс]. URL: https://www.senscritique.com/livre/Le_grand_dechiffreur/28975229/ (дата обращения: 10.08.2020).

7. *Меньшиков Л. А.* Искусство как антиискусство. СПб.: Академия Русского балета, 2019. 500 с.
8. *Berswordt-Wallrabe K. V.* Marcel Duchamp Respirateur. Bonn: Staatliches Museum, 1999. 98 p.
9. *Меньшиков Л. А.* Иронические стратегии постмодернистских игр в искусство // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. 2019. Т. 12. № 7. С. 1174–1190.
10. *Кабанн П.* Марсель Дюшан. Беседы с Пьером Кабанном. М.: АдМаргинем, 2019. 224 с.
11. *Dutra J. P., Ebel I.* The Hand in Digital Culture: Marcel Duchamp, Salvador Dalí and the «Immaterial» Connection // CLAP Conference – Social Impact of Digital Media, University of the Arts Bremen. 2012. 120 p.
12. *Henderson L. D.* The Image and Imagination of the Fourth Dimension in Twentieth-Century Art and Culture // Configurations. 2009. Vol. 17 (1-2). P. 131–160.
13. Шахматная энциклопедия «Д» [Электронный ресурс]. URL: <https://chessworldweb.com/chess-encikloped/277-shaxmatnaya-encziklopediya-qdq-encyclopedia-of-chess.html> (дата обращения: 17.08.2020).
14. List of mathematicians [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.qwe.wiki/wiki/Mathematician/> (дата обращения: 22.08.2020).
15. *Ernst M.* The King Playing with the Queen [Электронный ресурс]. URL: <https://www.moma.org/collection/works/81359> (дата обращения: 17.08.2020).
16. *Miguel V.* How long is a game of chess? [Электронный ресурс]. URL: <https://www.johncage.org/reunion/> (дата обращения: 10.08.2020).
17. *Jones J.* When John Cage & Marcel Duchamp Played Chess on a Chessboard That Turned Chess Moves Into Electronic Music (1968) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.openculture.com/2017/09/when-john-cage-marcel-duchamp-played-chess-on-a-chessboard-that-turned-chess-moves-into-electronic-music-1968.html/> (дата обращения: 12.08.2020).
18. *Переверзева М. В.* Модульная форма в музыке и метод ее анализа // Журнал Общества теории музыки. 2013. № 1. С. 152–178.
19. *Переверзева М. В.* Алеаторика как принцип композиции: дис. ... д-ра искусствоведения. М. 2014. 570 с.
20. Балаш А. Н. Реди-мейды Марселя Дюшана и их репродуцирование // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2017. № 1 (30). С. 99–102.
21. *Осминкин Р. С.* От артефакта к арте-акту: реди-мейд как агент социального действия // Артикульт. 2015. № 4 (20). С. 6–11.
22. *Duchamp M.* Apropos of «Radymade» // Esthetics contemporary. N. Y. 1978. 320 p.

REFERENCES

1. *Shannon V.* Designing chess men ataste of the imagery of chess [E`lektronny`j resurs]. URL: <http://www.worldchesshof.org>. (data obrashheniya: 17.08.2020).
2. *Marcade B.* Marcel Duchamp. La vie a credit. Paris: Flammarion, 2007. 490 p.
3. *Gershkovich E.* «Marsel` Dyushan i otkaz trudit`sya». 24.08.2017. [E`lektronny`j resurs]. URL: <http://art-and-houses.ru/2017/08/24/marsel-dyushan-i-otkaz-truditsya/> (data obrashheniya: 20.08.2020).
4. *Laczczarato M.* Marsel` Dyushan i otkaz trudit`sya M.: Gryundrisse, 2017. 96 c.
5. *Kro K.* Marsel` Dyushan. M.: Ad Marginem Press, 2016. 208 s.
6. *Hamilton R.* Le Grand Dechiffreur. Zurich: JRP. 2009 [E`lektronny`j resurs]. URL: https://www.senscritique.com/livre/Le_grand_dechiffreur/28975229/ (data obrashheniya: 10.08.2020).
7. Men`shikov L. A. Iskusstvo kak antiiskusstvo. SPb.: Akademiya Russkogo baleta, 2019. 500 s.
8. *Berswordt-Wallrabe K. V.* Marcel Duchamp Respirateur. Bonn: Staatliches Museum, 1999. 98 r.
9. Men`shikov L. A. Ironicheskie strategii postmodernistskix igr v iskusstvo // Zhurnal Sibirskogo federal`nogo universiteta. Seriya: Gumanitarny`e nauki. 2019. T. 12. № 7. S. 1174–1190.
10. *Kabann P.* Marsel` Dyushan. Besedy` s P`erom Kabannom. M.: AdMarginem, 2019. 224 s.
11. *Dutra J. P., Ebel I.* The Hand in Digital Culture: Marcel Duchamp, Salvador Dalí and the «Immaterial» Connection // CLAP Conference – Social Impact of Digital Media, University of the Arts Bremen. 2012. 120 r.
12. *Henderson L. D.* The Image and Imagination of the Fourth Dimension in Twentieth-Century Art and Culture // Configurations. 2009. Vol. 17 (1-2). R. 131–160 .
13. Shaxmatnaya e`nciklopediya «D» [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://chessworldweb.com/chess-encikloped/277-shaxmatnaya-encziklopediya-qdq-encyclopedia-of-chess.html> (data obrashheniya: 17.08.2020).
14. List of mathematicians [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://ru.qwe.wiki/wiki/Mathematician/> (data obrashheniya: 22.08.2020).
15. *Ernst M.* The King Playing with the Queen [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.moma.org/collection/works/81359> (data obrashheniya: 17.08.2020).
16. *Miguel V.* How long is a game of chess? [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.johncage.org/reunion/> (data obrashheniya: 10.08.2020).
17. *Jones J.* When John Cage & Marcel Duchamp Played Chess on a Chessboard That Turned Chess Moves Into Electronic Music (1968) [E`lektronny`j resurs]. URL: <http://www.openculture.com/2017/09/when-john-cage-marcel-duchamp-played-chess-on-a-chessboard-that-turned-chess-moves-into-electronic-music-1968.html/> (data obrashheniya: 12.08.2020).

18. *Pereverzeva M. V.* Modul'naya forma v muzy`ke i metod ee analiza // Zhurnal Obshhestva teorii muzy`ki. 2013. № 1. S. 152–178.
19. *Pereverzeva M. V.* Aleatorika kak princip kompozicii: dis. ... d-ra iskusstvovedeniya. M. 2014. 570 s.
20. *Balash A. N.* Redi-mejdy` Marselya Dyushana i ix reproducirovanie // Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul`tury`. 2017. № 1 (30). S. 99–102.
21. *Osminkin R. S.* Ot artefakta k arte-aktu: redi-mejd kak agent social`nogo dejstviya // Artikel`t. 2015. № 4 (20). S. 6–11.
22. *Duchamp M.* Apropos of «Radymade» // Esthetics contemporary. N. Y. 1978. 320 r.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Балбекова И. М. — аспирант; balbekova77@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Balbekova I. M. — Postgraduate Student; balbekova77@mail.ru