

Digital Field Painting

Ульрих Хайманн

В 2002 году Георгий Пузенков создал серию картин под названием *Digital Field Painting*, которая отсылает к направлению *colourfield painting* американского абстрактного экспрессионизма в лице Клиффорда Стилла, Барнета Ньюмана или Марка Ротко.

На сюжете этих работ, на том, какие «истории» они рассказывают, можно немного остановиться. В их основе лежат файлы сканирования бумаги в клетку, как в школьных тетрадках. В компьютере квадратная сетка была сильно увеличена и наклонена. В результате этого увеличения линии получившихся прямоугольников обретают почти плоскостное измерение, а наклон способствует проявлению пиксельной структуры. Из-за того, что пиксели как образующие изображение структуры ориентированы вертикально и горизонтально, линии ячеек превращаются при сильном увеличении в ступенчато-обрывающиеся полосы.

Художник часто повторяет: только вычислительный процесс является цифровым – как только результат покидает экран, он становится аналоговым. «Компьютерные» картины Пузенкова выполнены в технике классической живописи – в данном случае это живопись в несколько слоев краски, иногда с добавлением песка, чтобы достичь тончайших тактильных вариаций в текстуре или колористических нюансов. Пузенков красит полосы в черный, а плоскости в яркие локальные цвета или цветовые двузвучия из синего и красного, красного и зеленого, зеленого и оранжевого. Цветовые поля наталкиваются на рельеф черных пикселеобразных полос, выявляя тем самым то, что придает этим картинам жизнь, а именно: первостепенность цвета.

Весьма интересно остановиться еще на одном аспекте сюжета этих картин. Привычная повседневная функция клеток – помощь в выполнении неких нормативных задач. Клеточный растр создан для того, чтобы данные, в них заносимые, могли бы быть четко упорядочены в рядах и столбцах. Таким образом, этот растр, еще до всякого конкретного содержания, предопределяет форму его подачи.

Пиксельная структура также априорна. Оцифровка изображений в первую очередь означает преобразование их из аналоговых в дигитальные (в виде квадратных точек). То, что у Георгия Пузенкова клетки слегка наклонены (чем, собственно, релятивирован клеточный орнамент), приводит две системы в конфликт друг с другом. Конфликт между вертикально ориентированными пикселями-квадратами и наклонно стоящей сеткой порождает прежде всего пиксель, подчеркивая абсолютность его существования в цифровой картинке, заведомо предшествующего появлению любого изображения. В искусствоведении таким заранее упорядоченным системам приписывают свойства «заданного», т.е. претензию на абсолютную значимость и всеобщность. В *Digital Field Painting* Пузенков наглядно демонстрирует, что в притязаниях пиксельной структуры на статус «заданного» внимательному наблюдателю открывается амбициозность цифровых миров в целом.

Центральную роль в *Digital Field Painting* является цвет. Законы визуального восприятия диктуют свои приоритеты. Ступенчатые границы между черным и синим, черным и красным, черным и стронцианово-желтым привлекают к себе внимание в первую очередь и надолго притягивают взгляд. Если же взгляд двигается по границе цветового поля, ограниченного ступенчатой черной полосой, то цветовые ячейки обладают способностью на время вспыхивать. То же происходит, если взглядом зафиксировать синее цветовое поле: глаз производит оптическую копию в противоположном цвете, т.е. в оранжевом, который далее при переводе его на ограничивающее цветовое поле переходит в красный. При этом цветовые поля кажутся попеременно то расширяющимися, то сжимающимися. Такое взаимодействие цветов, их пульсирование и движение является – в противоположность заданности пиксельной структуры – чем-то спонтанным, непредсказуемым, некалькулируемым, т.е. аналоговым. Именно поэтому серия *Digital Field Painting* Пузенкова является «антициклическим искусством», пользуясь словами Жан-Кристофа Амманна: «...я выступаю за антициклическое искусство, и называю антициклическими тех художников, которые, учитывая свойства медиавосприятия, антропологически и феноменологически снова завоевывают реальное пространство <...> Поэтому наша задача – найти путь, препятствующий тому, чтобы безграничное распространение медиатехнологий отняло у нас способность творить собственные образы».