

начиналось преподаванием в Московских художественных мастерских и затем продолжилось в разное время в Витебске и Киеве.

*Источники и литература:*

1. Альманах Уновис № 1: [Факсимильное издание] / Подг. текста, публ., вступ. статья Татьяны Горячевой. – М.: СканРус, 2003. –С. 181.
2. Казимир Малевич. Київський період 1928–1930 / Упор. Тетяна Філевська. – Київ: Родовід, 2016. – С. 155–164.
3. Лев Юдин: Сказать - свое... Дневники. Документы. Письма. Свидетельства современников / сост., коммент. И.Н. Карасик. – М.: Библиотека Энциклопедии русского авангарда, 2017. – 904 с. Отдел рукописей РНБ. – Ф. 1000. – Оп. 1. – Ед. хр. 59. – 74 лл.
4. Малевич, Казимир. Собр. соч.: В 5 т.– М.: Гилея, 2004.– Т.5.– С. 242–247.
5. РГАЛИ. – Ф. 680. –Оп. 1. –Ед. хр. 845. –Л. 353.

## **ПАРАДОКС НЕЙРОСЕНСОРНОГО ВОСПРИЯТИЯ ИСКУССТВА СРЕДСТВАМИ ИНФОКОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

А.Д. Лоллини, С.В. Лоллини (Витебск)

Годы использования и повсеместного внедрения информационных технологий оказали непосредственное влияние на то, как люди живут и воспринимают культурное наследие, усугубилось это в результате принудительных ограничений, связанных с распространением пандемии Covid-19. В то же время нельзя отрицать, что информационные технологии создали огромные возможности для музеев и выставочных пространств, в основном предлагая альтернативные способы взаимодействия, такие как оцифровка работ художников и экспозиций, а также создание совместных увлекательных мероприятий. Безусловно, это позволило устранить экономические и социальные различия между посетителями. Однако это действие с одной стороны, характеризуется абсолютной уникальностью опыта, то, с другой стороны, оно рискует дать жизнь «диснейфикации» культурных учреждений, по словам Пьера Баллоффета, профессора канадского университета и члена международной обсерватории Netexplo по цифровым инновациям: «Перцептивная асинхронность искусства, которая, будучи оторванной от контекста социальных и реальных референций, истощала бы драгоценные ресурсы, представленные культурным наследием, в сторону потенциальной неспособности распознать более высокое содержание, предлагаемое творчеством» [1]. По словам Марии Эконому, лектора по цифровому культурному наследию в Университете Глазго: «Цифровые технологии – это не просто безобидный инструмент, они кардинально влияют и формируют то, как мы живем с нашим культурным наследием. Даже

простое наблюдение за произведениями искусства заставляет наше тело принимать определенные позы, которые, в свою очередь, обуславливают само толкование картины, скульптуры или арт-объекта» [2].

Нейроэстетика помогает нам понять, почему цифровых изображений произведений искусства, просматриваемых через экран компьютера, недостаточно для понимания его сути, именно музеи, выставочные пространства, сами здания в которых сформированные экспозиции позволяют углубиться в осознание искусства.

Живая игра в перцептивном напряжении между наблюдаемым объектом и субъективным опытом, который является не только визуальным, но и многомодальным, поскольку предполагает активацию мозговых цепей, которые также являются сенсорно-моторными, висцеро-моторными и аффективно-эмоциональными.

Художественное полотно, раскрывает архетипические констелляции, запуская процесс когнитивной метафоризации для конструирования новых внутренних миров, давая зрителю возможность активизировать сознание и создавать новые концептуальные и эмоциональные конфигурации внутри себя, благодаря этому художественный опыт становится уникальным, неповторимым и запоминающимся. Существует закономерность между телесными реакциями от восприятия окружающей среды и последующей адаптацией мозга (синаптогенезом), приписывающая процессам познания ответственность за телесный опыт в реальном мире.

Речь идет не только о приобретении чувства прекрасного на цифровых платформах, но и о пользовательском опыте, который предполагает целостный подход во взаимодействии между посетителем и художественным произведением, вовлекаемым в динамику приобретения знаний, связанных с коллективной памятью, к пониманию прошлого и реальности настоящего.

Основываясь на мысли Эдмунда Гуссерля: «психическое дано нам в его связи с материальностью», можно заключить, что музейное пространство – это не просто архитектурное ограничение или виртуальная территория цифровых переживаний, а место проекций и взаимосвязей, организованных в точном коммуникативном синтаксисе для передачи символов и архетипов, которые связывают качественные и личностные аспекты сознательного опыта.

Таким образом, в нейроэстетических терминах знание представляет собой воплощенный и динамический аспект, танец между организмом и окружающей средой на уровне нейронов, организованный телесными ощущениями, которые сообщаются с мозгом посредством выработки нейроактивных веществ (допамина, серотонина, окситоцина и др.), стимулируемых памятью, способствуя противодействию негативным психическим состояниям и вызывающих чувство удовольствия и удовлетворения.

Отдельное место в активном развитии цифротизации занимает повсеместное распространение VR-технологий, однако, используя очки вир-

туальной реальности и держа в руках два манипулятора невозможно внушить человеческому сознанию ощущения физического дисбаланса и дезориентации, которые могут вызвать мягкие изгибы железных стен галереи Ричарда Серры у биологических сенсоров нашего тела. Вряд ли в цифровом виде возможно проследить путь внутри МАХХІ, Национального музея искусств ХХІ века в Риме, где полное и пустое пространство в континууме физически-перцептивно, через игру наклонных полов, лестниц и подвесных дорожек, которые пересекаются на различных уровнях в трехмерности пространства, подталкивают разум к рассмотрению новых точек зрения, постоянно подвергая сомнению сенсомоторную нейронную систему.

Следуя правилам, лежащим в основе эстетической оценки, предложенной искусством и подтвержденным нейроэстетикой – опыт способствует освобождению «жестких углов».

Та же концепция воплощенного сознания применима к работам Ричарда Серры. Прогулка по широким пространствам и узким коридорам оперы «Вопрос времени», выставленные в Музее Гуггенхайма в Бильбао, состоящие из эллипсов и высоких изогнутых стен, нас приводит к пространственной дезориентации, создаваемой нашим телом, а не инфокоммуникационными технологиями. Нейросенсорная информация, которая восходящим путем, от периферии (мышц, суставов и кожных сенсоров), поступает в мозг, фильтруясь через ретикулярную формацию продолговатого мозга (начальный отдел спинного мозга), направляет весь сценарий восприятия в верхние отделы коры головного мозга, составной частью и действующим агентом которого является физическое тело человека.

Таким образом, прямое взаимодействие с произведениями искусства или созданными арт-пространствами становятся динамической мультимодальной моделью. Следовательно, не детерминистическое действие, которому соответствует преднамеренная и ожидаемая реакция, а момент, когда изменение состояния личного сознания может произойти непредсказуемым и неожиданным образом, вне времени и пространства является ключевым и важным во взаимодействии с предметами искусства.

#### *Источники и литература:*

1. Баллоффет, П. Поведение потребителя: [учеб.пособие] / П. Баллоффет, Г. Буллер, Н. Дагфус ; CHENELIERE – Франция : CHENELIEREMCGRAW-HILL, 2010. – 520 с.
2. Эконому, М. Критический отзыв на феномен активного внедрения цифровых технологий / Мария Эконому// из архива А. Д. Лоллини : [неопубликованные материалы].