

## МЕДИТАЦИЯ И МЕДИАИСКУССТВО: ЦИФРОВОЙ ПУТЬ К ВНУТРЕННЕМУ ПОКОЮ

Н. Ю. Мирошниченко

*Российский государственный художественно-промышленный университет  
имени С. Г. Строганова  
(Москва, Россия)*

### АННОТАЦИЯ

В статье представлен обзор произведений медиаискусства XX-XXI веков, мультимедийных инсталляций, направленных на создание условий для целенаправленной концентрации внимания, созерцательного опыта и медитации. Рассматриваются различные подходы художников к использованию цифровых технологий для организации пространств, способствующих сосредоточению и самонаблюдению. На основе анализа существующих работ предложена классификация произведений по типу взаимодействия со зрителем.

В статье исследуется эволюция взаимодействия медитативных практик и медиаискусства, от ранних экспериментов со светомузыкой до современных иммерсивных инсталляций с биометрической обратной связью. На основе анализа ключевых произведений медиаискусства XX-XXI веков прослеживается трансформация художественных методов достижения измененных состояний сознания через цифровые технологии. Особое внимание уделяется пионерским работам Булата Галеева и Августа Ланина в области светомузыкальных установок для космической медицины и их влиянию на современные художественные практики. Рассматривается вклад медиахудожников в развитие новых форм медитации, включая работы Джеймса Таррелла, Мариико Мори, Олафура Элиассона, Рефика Анадола и других признанных в мире искусства авторов, использующих передовые технологии для создания иммерсивных пространств.

Методология исследования основана на междисциплинарном подходе, объединяющем искусствоведческий анализ и технологические аспекты создания медитативных пространств. В работе систематизированы различные подходы к использованию биометрических данных в медиаискусстве, от индивидуальных капсул до коллективных инсталляций, и проанализирована их эффективность в достижении медитативных состояний у зрителя. Результаты исследования показывают, что современное медиаискусство не только наследует традиции классических медитативных практик, но и создает принципиально новые формы взаимодействия человека с цифровой средой, способствующие достижению глубоких состояний осознанности и внутреннего покоя. Выявлена тенденция к персонализации художественного опыта через использование нейроинтерфейсов и биометрических датчиков, что открывает новые перспективы в области арт-терапии и современного медиаискусства.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения описанных художественных методов в создании терапевтических пространств, проектировании общественных зон психологической разгрузки и разработке новых форм цифрового искусства. Материалы статьи могут быть использованы в образовательных программах по медиаискусству, а также при проектировании релаксационных пространств в урбанистической среде.

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Мирошниченко Наталья Юрьевна – магистрант, теория и история искусств, экспертно-аналитическая и организационно-управленческая деятельность, Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова (125080, Россия, г. Москва, Волоколамское шоссе, д. 9.); natashamiroshnichenko@gmail.com. ORCID: 0009-0004-6889-7851.

Статья поступила 01.12.2024; рецензии получены 10.12.2024, 16.12.2024; принята к публикации 17.12.2024.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Мультимедийное искусство, цифровое искусство, иммерсивное искусство, виртуальная реальность, дополненная реальность, медитация, рекреация

### ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Мирошниченко Н. Ю. Медитация и медиаискусство: цифровой путь к внутреннему покою // *Управление культурой*. 2024. № 4. С. 58-72. EDN TAGCWS. <https://doi.org/10.70202/2949074X-2024-3-4-58-72>

# MEDITATION AND MEDIA ART: THE DIGITAL PATH TO INNER PEACE

N. Yu. Miroshnichenko

Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts  
(Moscow, Russia)

## ABSTRACT

The article presents an overview of media art works of the 20th-21st centuries, multimedia installations aimed at creating conditions for targeted concentration, contemplative experience and meditation. Various approaches of artists to the use of digital technologies for organizing spaces that promote concentration and introspection are considered. Based on the analysis of existing works, a classification of works by the type of interaction with the viewer is proposed.

The article explores the evolution of the interaction of meditative practices and media art, from early experiments with light music to modern immersive installations with biometric feedback. Based on the analysis of key works of media art of the 20th-21st centuries, the transformation of artistic methods for achieving altered states of consciousness through digital technologies is traced. Particular attention is paid to the pioneering works of Bulat Galeev and August Lanin in the field of light and music installations for space medicine and their influence on contemporary artistic practices. The contribution of media artists to the development of new forms of meditation is considered, including the works of James Turrell, Mariko Mori, Olafur Eliasson, Refik Anadol and other recognized authors in the art world who use advanced technologies to create immersive spaces.

The research methodology is based on an interdisciplinary approach that combines art history analysis and technological aspects of creating meditative spaces. The work systematizes various approaches to the use of biometric data in media art, from individual capsules to collective installations, and analyzes their effectiveness in achieving meditative states in the viewer. The results of the study show that contemporary media art not only inherits the traditions of classical meditative practices, but also creates fundamentally new forms of human interaction with the digital environment, contributing to the achievement of deep states of awareness and inner peace. A tendency towards personalization of artistic experience through the use of neurointerfaces and biometric sensors has been identified, which opens up new prospects in the field of art therapy and contemporary media art.

The practical significance of the study lies in the possibility of using the described artistic methods in creating therapeutic spaces, designing public zones of psychological relief and developing new forms of digital art. The materials of the article can be used in educational programs on media art, as well as in the design of relaxation spaces in the urban environment.

## AUTHORS' INFORMATION

Natalia Yu. Miroshnichenko – 2nd year Master's student; Theory and History of Arts, Expert-analytical and organizational-management activities, Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts (9, Volokolamskoe Highway, Moscow, 123100, Russian Federation); natashamiroshnichenko@gmail.com. ORCID: 0009-0004-6889-7851.

The article was submitted 12/01/2024; reviewed 12/10/2024, 12/16/2024; accepted for publication 12/17/2024.

## Введение

В условиях современного общества, характеризующегося максимальными когнитивными нагрузками на мозг [1], разработка мощных и эффективных инструментов для релаксации и рекреации приобретает первостепенное значение. Так, в последние десятилетия технологии и исследования в области нейрофизиологии всё более активно интегрируются в культурные практики [2], что в корне меняет методы восприятия и воздействия искусства на психическое состояние человека. Особый интерес представляет тенденция внедрения технологий в практики медитации и релаксации, которые традиционно полагались

на естественные элементы и внутреннюю работу сознания [3]. Текущие технологические достижения позволяют применять многовековую мудрость мирового художественного наследия, духовных традиций и психологии восприятия для формирования мультимедийных иммерсивных сред [4]. Эти пространства максимально приближают человека к вдохновляющему опыту, например, экстатического очищения, глубокой медитации, озарения, глубокого самоосознания и гармонии с окружающим миром, к чувству абсолютного блаженства и безусловной любви, — состояниям, которые, веками являлись источником вдохновения для человечества.

## KEYWORDS

Multimedia art; digital art; immersive art; VR; AR; meditation; mental well-being; interactive installations

## FOR CITATION

Miroshnichenko, N. Yu. (2024). Meditation and Media Art: The Digital Path to Inner Peace. *Managing of Culture*, 4, 58-72. EDN TAGCWS. <https://doi.org/10.70202/2949074X-2024-3-4-58-72>

## Материалы и методы

При подготовке статьи были изучены работы, создающие условия для медитации средствами цифрового искусства. Произведения рассматривались с точки зрения того, как они помогают зрителю сосредоточиться и достичь состояния спокойного присутствия. Для данного исследования были использованы следующие методы: культурно-исторический, формально-стилевой, социокультурный.

### Исторические предпосылки

Прежде чем говорить о связи медитации и современного искусства, необходимо определить, что такое медитация в контексте данного исследования, понять исторические корни различных созерцательных практик. «Медитация» (*meditatio*) происходит из средневековой христианской духовной практики и первоначально означало глубокое размышление над священными текстами. В широком смысле медитация – это практика направленного внимания, которая может принимать разные формы в зависимости от культурного контекста и целей практики. Так, медитация в восточных традициях (буддизм, дзен) представляет собой систематическую практику работы с вниманием и сознанием, направленную на достижение определенных состояний сознания. Созерцательные практики в западных религиях – молитвенное созерцание, духовные упражнения, направленные на установление связи с божественным через сосредоточенное внимание. Также в современной культуре выделяют светские медитативные практики, так называемые «Mindfulness» (практика осознанности), техники управления вниманием, используемые для снижения и управления стрессом, улучшения и развития концентрации и самопознания.

В традиционном понимании медитативная практика включает несколько ключевых элементов:

- направленное внимание — способность сознательно фокусировать и удерживать внимание на выбранном объекте или процессе. Это можно сравнить с лучом фонаря, который может быть направлен на конкретную область, освещая её во всех деталях;
- состояние спокойного присутствия — умение находиться в настоящем моменте, не отвлекаясь на поток мыслей о прошлом или будущем. Подобно поверхности озера в безветренную погоду, ум становится ясным и спокойным, точно отражая происходящее;
- осознанное наблюдение — способность замечать и отслеживать процессы, происходящие в теле и сознании, без немедленного реагирования на них. Схоже с позицией учёного, внимательно наблюдающего за экспериментом, не вмешиваясь в его ход;
- отстранение от потока стимулов — умение не вовлекаться в постоянный поток внешних раздражителей и внутренних реакций, сохраняя позицию наблюдателя.

История взаимодействия искусства и медитативных практик насчитывает тысячелетия. На протяжении истории искусство создавало особые условия для каждого из этих типов практик. В восточных тра-

дициях существуют свои уникальные практики работы с сознанием для достижения состояний глубокого сосредоточения, однонаправленной концентрации, непрерывного созерцания и полного погружения. Эти практики нашли отражение в создании особых визуальных форм. В буддийской традиции мандалы — сложные геометрические узоры — служили опорой для медитации, помогая структурировать внимание и направлять его к центру, символизирующему природу ума. Расположение элементов мандалы, их цвета и формы создавали визуальную карту для внутреннего путешествия практикующего. В христианской традиции витражи готических соборов выполняли схожую функцию, но в ином культурном контексте. Игра света, проходящего через цветные стекла, создавала особую атмосферу для молитвенного созерцания. Вертикальная композиция витражей направляла взгляд и внимание верующего вверх, способствуя переживанию трансцендентного опыта. Минималистические полотна XX века предлагали новый опыт чистого восприятия формы и цвета.

Современное медиаискусство наследует все эти традиции, при этом используя новые технологические возможности. Цифровые технологии позволяют создавать динамические среды, адаптирующиеся к состоянию зрителя, предлагая персонализированный опыт медитации. Исторические корни синтеза технологий и медитативных практик в искусстве можно проследить в работах пионеров светомузыкального направления, чьи эксперименты заложили концептуальный фундамент для современных иммерсивных медитативных пространств. Особого внимания заслуживают две ключевые фигуры – Булат Галеев и Август Ланин. Рассмотрим их вклад подробнее.

Булат Галеев – советский художник и исследователь, основатель НИИ экспериментальной эстетики «Прометей», продолжил теорию А. Н. Скрябина о светомузыкальном синтезе и разрабатывал уникальные светомузыкальные инструменты, создававшие особые медитативные пространства через синестезию звука и света. Под его руководством разрабатывались приборы для зон релаксации на производстве и для космонавтов [5–9]. Своими работами он предлагает несколько важных художественных решений, в числе которых:

1. Организация пространства. Б. Галеев создавал специальные комнаты, где свет и звук работали как единое целое. Стены таких помещений становились живыми экранами, «реагирующими» на музыку.

2. Работа со светом. Художник использовал сложную систему светофильтров и проекторов, создавая плавные переходы между цветами. Это решение основывалось на понимании того, как цвет влияет на психическое состояние человека.

3. Звуковое оформление. Музыкальный компонент тщательно подбирался для создания определенного эмоционального состояния. Б. Галеев опирался на исследования синестезии – способности некоторых людей «видеть» музыку в цвете. Его работы были не просто техническими экспериментами – они открывали новый способ восприятия искусства, где зритель

погружался в целостную аудиовизуальную среду. Особенно важным был опыт создания зон релаксации для космонавтов, где технологии помогали справиться с психологическими нагрузками космических полетов.

Август Ланин также внес революционный вклад в развитие иммерсивных сред, работая на пересечении искусства и космической медицины. Его проект по созданию искусственной среды для космонавтов был направлен на решение проблемы сенсорной депривации<sup>1</sup> при длительных космических полетах. В сотрудничестве с психологами и нейрофизиологами Научно-Исследовательского института медико-биологических проблем он разработал теоретические принципы функционального синтеза искусств на электронной основе, релаксационные помещения для орбитальных станций и космических кораблей, и на лунных станциях, а также осуществил практическую реализацию проекта в виде релаксационной зоны на заводе в Светловодске [10; 11] (Рис. 1).



Рис. 1. Цветомузыкальное панно на заводе в Светловодске. Действующий макет / Light-music panel at Svetlovodsk factory. Operating model. August Lanin, USSR, 1973 / Август Ланин, СССР, 1973 г.

Формально-стилистический анализ его работ позволяет говорить о наличии следующих основных элементов:

1. Архитектурное решение. Ланин проектировал помещения, где каждый элемент – от формы стен до расположения источников света – работал на создание определенного психологического эффекта.

2. Интеграция технологий. В его проектах световые панели, звуковые системы и элементы управления объединялись в единую систему, создавая то, что сегодня мы называем «умным пространством».

3. Адаптивность среды. Важной инновацией стала возможность настройки параметров среды под конкретного человека или аудиторию – предвестник современных интерактивных инсталляций.

Культурологическое значение работ Галеева и Ланина выходит далеко за рамки технических иннова-

ций. Они первыми показали, как технологии могут не отвлекать человека, а наоборот, помогать ему сосредоточиться и найти внутреннее равновесие.

Эти исследования заложили методологическую основу для современного медиаискусства, продемонстрировав потенциал технологий в создании контролируемых сред для психологической трансформации и медитативного опыта. Их работы предвосхищали многие концепции, реализуемые сегодня в цифровых инсталляциях, включая биометрический мониторинг, адаптивные аудиовизуальные среды и персонализированный подход к созданию медитативного пространства [12].

Современные мультимедийные художники активно исследуют интеграцию достижений в области нейрофизиологии, компьютерных и инженерных наук, сочетая их с накопленными за всю историю в искусстве практиками синтеза. Иммерсивные медиа-инсталляции и мультимедийные проекты представляют собой своеобразные пространства самоисследования, открывающие новые возможности для глубоких уровней самосознания и рефлексии. Такие пространства ориентируются на адаптированную практику медитации и созерцания. Медитация как практика глубокого сосредоточения и умиротворения сознания имеет разные формы и эволюционировала на протяжении тысячелетий [13]. Взаимосвязь религиозных практик и искусства, подробно исследованная д.ф.н. Тульпе И. А. [14], находит новое воплощение в цифровую эпоху.

## Результаты

### Современные медиа-инсталляции и их классификация

Современные мультимедийные инсталляции используют широкий спектр передовых технологий, сочетающие виртуальную реальность, биометрические датчики и интерференционные аудиовизуальные среды, создают глубоко персонализированные формы созерцания и погружения [15]. Музеи и галереи активно поддерживают развитие релаксационных и трансформирующих практик в медиа искусстве [16; 17], что отражает растущий интерес к синтезу духовных практик и новых технологий. Рассмотрим некоторые работы современных художников, предварительно разделив их по принципу взаимодействия со зрителем. Мы выявили, что такие проекты могут по-разному обращаться со зрительским опытом: зритель может быть пассивным наблюдателем, зритель может быть вовлечен (иммерсивные инсталляции), а также зритель может передавать свои данные для формирования внешнего вида инсталляции (биометрическое управление). Рассмотрим каждую группу отдельно.

### Примеры работ современных художников с пассивным наблюдением зрителя

Джеймс Таррелл (James Turrell) в серии Skyspaces (Рис. 2) и Ganzfeld Series создает минималистичные пространства, где природный и искусственный свет вместе с архитектурой формируют уникальный перцептивный опыт, побуждающий к глубокой медита-

<sup>1</sup> Сенсорная депривация – частичное или полное прекращение внешнего воздействия на один или более орган чувств, которое приводит к снижению потока нервных импульсов в центральную нервную систему. Часто возникает при нахождении в замкнутом пространстве, в состоянии невесомости.

ции<sup>2</sup>. Джеймс Таррелл развивает традицию работы со светом, начатую пионерами светомузыки, но делает это на принципиально новом уровне. В его работах свет становится не просто средством освещения, а самостоятельным «материалом», формирующим восприятие пространства.

Серии *Skyspaces* и *Ganzfeld Series* Джеймса Таррелла представляют собой фундаментальное исследование взаимодействия света, пространства и человеческого восприятия. В *Skyspaces* художник создает архитектурные пространства с тщательно спроектированными проемами в потолке, обрамленными светодиодной подсветкой, программируемой для создания сложных световых переходов. Благодаря синхронизации искусственного освещения с естественным светом, зритель испытывает уникальный перцептивный феномен, который можно описать как материализацию самого акта видения где граница между реальным и сконструированным пространством становится неразличимой. Анализ этих работ позволяет выявить несколько важных художественных и технических решений:

**Архитектурная композиция:**

- помещения имеют тщательно рассчитанные пропорции, основанные на исследованиях восприятия пространства;
- проем в потолке создается с учетом оптических законов, его края срезаны под особым углом;
- места для сидения располагаются так, чтобы создать оптимальный угол обзора;
- стены помещения делаются идеально гладкими, чтобы исключить отвлекающие детали.

**Работа со светом:**

- естественный свет неба становится главным «материалом» и частью художественной композиции;
- светодиодная подсветка программируется для создания едва заметных цветовых переходов;
- взаимодействие естественного и искусственного света создает сложные визуальные эффекты, меняющие восприятие пространства;
- интенсивность освещения меняется в зависимости от времени суток и погодных условий.

В серии *Ganzfeld* Таррелл идет еще дальше в исследовании пределов человеческого восприятия, создавая монохромные пространства, полностью лишённые визуальных ориентиров и теней. Эти работы, основанные на психологическом эффекте Ганцфельда, которые, по словам нейроэстетика Семира Зеки, создают условия для прямого наблюдения за работой собственного визуального аппарата. Погружение в однородное световое поле создает состояние перцептивной неопределенности, где зритель сталкивается с фундаментальными вопросами о природе видения и сознания. Это пространство становится, по сути, лабораторией исследования границ человеческого опыта.

**Пространственное решение:**

- помещение заполняется равномерным рассеянным светом;

- все углы и края закругляются, создавая эффект бесконечного пространства;
- отсутствуют какие-либо визуальные ориентиры или детали;
- переход между полом и стенами становится невидимым глазу.

**Световые эффекты:**

- используется особая система освещения, создающая эффект «светового тумана»;
- цвет света меняется настолько медленно, что изменения почти неуловимы;
- отсутствие теней делает пространство нематериальным;
- зритель погружается в монохромное поле, где теряется ощущение физических границ.

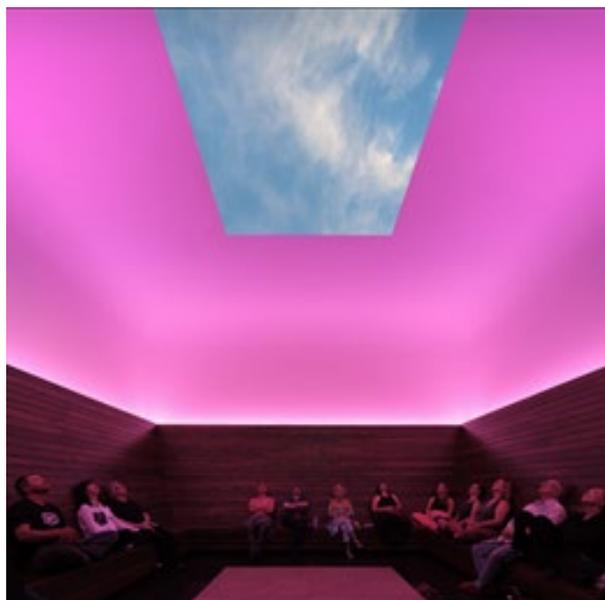


Рис. 2. Джеймс Таррелл: *Skyspaces* Грин Маунтин Фоллс, зал для зрителей со световой инсталляцией, предгорья Пайкс-Пик, Колорадо-Спрингс / James Turrell: *Skyspace*, viewing chamber with light installation, Pikes Peak foothills, Colorado Springs, 2022. Фото: David Lower

Культурологический анализ этих работ показывает их связь сразу с несколькими традициями, в том числе, связь с архитектурой древних обсерваторий, где проемы в крыше использовались для наблюдения за небом; практикой медитации в дзен-буддизме, где пустота становится объектом созерцания; научными исследованиями восприятия, особенно эффектом Ганцфельда.

Для каталога выставки в LACMA в 2013 году Таррелл писал: «Мне нравится использовать свет в качестве материала, но на самом деле моим средством является восприятие. Я хочу, чтобы вы ощутили себя ощущающими – увидели себя видящими»<sup>3</sup>.

Еще один пример – работа Олафура Элиассона (Olafur Eliasson), где в инсталляции *The Weather Project* (Рис. 3) он преобразует пространство галереи Тейт Модерн в созерцательную среду с искусственным солнцем, исследуя взаимосвязь между природными

<sup>2</sup> James Turrell. Gagolian Gallery. [Электронный ресурс]. URL: <https://gagolian.com/artists/james-turrell/> (дата обращения: 25.10.2024).

<sup>3</sup> LACMA Exhibition Catalogue. (2013). James Turrell: A Retrospective.

явлениями и человеческим восприятием<sup>4</sup>.

Инсталляция Олафура Элиассона в Турбинном зале галереи Тейт Модерн демонстрирует, как масштабная световая инсталляция может создать пространство для коллективной медитации. В отличие от камерных работ Таррелла, здесь художник работает с огромным пространством, превращая его в место для общего созерцательного опыта. Работа стала одной из самых посещаемых инсталляций в истории Тейт Модерн – ее увидели более 2 миллионов человек за время экспонирования с октября 2003 по март 2004. Куратор Тейт Модерн Сьюзен Мэй в официальном каталоге выставки 2003 года описывает, что инсталляция «трансформировала огромное промышленное пространство Турбинного зала вместо коллективного созерцания и социального взаимодействия».

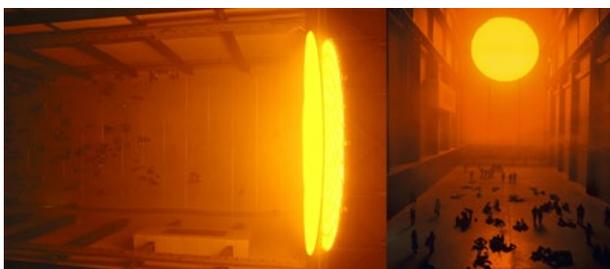


Рис. 3. Олафур Элиассон: *The Weather Project*, инсталляция в Турбинном зале, Музей современного искусства Тейт Модерн, Лондон / Olafur Eliasson: *The Weather Project*, installation view at Turbine Hall, Tate Modern Museum, London, 2003

Работа отсылает к древним солярным культам и практикам созерцания солнца, переосмысляет романтическую традицию изображения природных явлений, создает современную версию общественного пространства для созерцания, поднимает вопросы о взаимоотношениях человека с природными явлениями в эпоху технологий.

Влияние на зрителей проявлялось необычным образом: люди спонтанно начинали принимать позы, характерные для медитации и йоги, ложились на пол, проводили в пространстве инсталляции длительное время. Это показывает, как художественное пространство может естественным образом побуждать к медитативным практикам, даже если зрители не имеют предварительного опыта медитации.

Клэр Бишоп в своей книге *Installation Art: A Critical History* (2005) отмечает: «Посетители лежали на полу, двигались и пытались найти себя в зеркальном потолке... Работа превратила музей в место социального взаимодействия, более характерного для публичных парков».

Дэг Уилер (Doug Wheeler) в работе *Synthetic Desert III* (Рис. 4) создает уникальный эксперимент с восприятием пространства и тишины. В отличие от световых инсталляций Таррелла и Элиассона, которые фокуси-

руются на визуальном опыте, Уилер создает среду, где главным элементом становится почти абсолютная тишина, превращая её в мощный инструмент медитации, таким же как свет в работах Таррелла. [16].

Вдохновением для создания *Synthetic Desert III* послужили пустынные ландшафты Аризоны, где художник провел много времени, наблюдая, как тишина пустыни влияет на восприятие пространства и времени. Это переживание художник попытался воссоздать в контролируемой галерейной среде. Используя сложные анэхоичные материалы и геометрические формы, вдохновленные ландшафтами пустыни Сонора, Уилер достигает экстремально низкого уровня шума – около 10-15 децибел, что приближается к порогу человеческого слуха. Архитектурное решение пространства, построенное на принципах градиентного освещения и особой геометрии, создает иллюзию бесконечности, где привычные пространственные ориентиры растворяются в монохромной глубине.

Эффект этих решений многослоен и влияет на восприятие следующим образом:

1. В условиях почти полной тишины человек начинает слышать работу собственного организма: биение сердца, дыхание, даже движение крови.
2. Отсутствие эха создает ощущение «безвоздушного» пространства.
3. Зрители часто отмечают изменение восприятия времени – минуты могут казаться часами.
4. Возникает состояние повышенной слуховой чувствительности, когда малейший звук становится значимым событием.
5. Многие описывают опыт как похожий на глубокую медитацию, даже если они никогда не практиковали её.

Работа представляет собой критическое высказывание о современной звуковой среде, где человек постоянно находится в шумовом «загрязнении», создает условия для переживания тишины как позитивного опыта, а не как отсутствия звука, продолжает традицию созерцательных пространств, но использует современные технологии, показывает, как искусственно созданная среда может воспроизводить глубокие природные переживания.

Данная работа берет за основу идеи художественного движения *Light and Space*, которое развивалось в Калифорнии в 1960-70-х годах и исследовало, как свет и пространство влияют на наше восприятие. Однако художник идет дальше простых визуальных экспериментов с освещением. Он создает особое пространство, где зритель может исследовать сам процесс восприятия – как мы видим, чувствуем и понимаем окружающий мир.

Погружение в почти абсолютную тишину приводит к тому, что куратор *Guggenheim Museum* Джеффри Вайс называет «состоянием повышенной слуховой осознанности» [22], где зритель начинает воспринимать тончайшие акустические нюансы, включая звук собственного тела. Это создает уникальные условия для глубокой интроспекции, превращая художественное пространство в своеобразную камеру для меди-

<sup>4</sup> Olafur Eliasson. *The Weather Project*. [Официальный сайт]. URL: <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/> (дата обращения: 21.10.2024).

тации, где восприятие становится самосознающим актом.



Рис. 4. Даг Уилер: PSAD Синтетическая пустыня III, общий вид инсталляции, Музей Соломона Р. Гуггенхайма, Нью-Йорк / Installation view of Doug Wheeler: PSAD Synthetic Desert III, Solomon R. Guggenheim Museum, New York. March 24-August 2, 2017. Фото: David Heald. © Solomon R. Guggenheim Foundation

Культурологическое значение Synthetic Desert III раскрывается в трех ключевых аспектах. В эпоху информационного шума работа предлагает радикальный опыт абсолютной тишины, превращая её из отсутствия звука в инструмент самопознания. Музейное пространство трансформируется из места демонстрации объектов в среду для глубокого личного опыта. При этом технологии используются не для создания зрелища, а для возвращения человека к базовому опыту восприятия, показывая возможность их применения для углубления, а не рассеивания внимания.

Дэн Флавин (Dan Flavin) – пионер минимал-арта – использовал флуоресцентное освещение для создания минималистичных световых инсталляций, трансформирующих восприятие пространства и способствующих у многих зрителей медитативному созерцанию<sup>5</sup>. Подход Дэна Флавина к работе со светом отличается от других художников своей кажущейся простотой. Используя стандартные флуоресцентные лампы – материал, который можно найти в любом офисе или магазине – он создавал пространства удивительной духовной глубины. Захваченные переживаниями искусства и залитые светом зрители, сами становились частью работ, вызывающими чувственные, почти духовные переживания.

В работе Untitled (to Barnett Newman) (Рис. 5) художник демонстрирует, как промышленные материалы могут создавать пространство для глубокого созерцания. Формально-стилистический анализ работ Дэна Флавина показывает, как простые флуоресцентные лампы становятся инструментом создания сложного пространственного опыта:

Особенно интересно, что Флавин никогда не заявлял о духовных или медитативных аспектах своих работ. Наоборот, он настаивал на их предельной ма-

териальности и простоте. Однако именно эта простота, доведенная до совершенства, создавала условия для глубокого созерцательного опыта. Подобно тому, как дзен-буддийские монахи находят просветление в самых обыденных действиях, зрители обнаруживали глубокое духовное измерение в промышленных лампах Флавина. Здесь можно выделить следующие важные аспекты: переосмысление повседневных материалов в контексте высокого искусства, демократизация художественного опыта через использование доступных материалов, связь с минималистской традицией, где простота формы ведет к глубине содержания, влияние на развитие световых инсталляций в современном искусстве, создание нового типа сакрального пространства вне религиозного контекста.

Виртуальная реальность открывает принципиально новые возможности для создания медитативных пространств. В отличие от физических инсталляций, где художник ограничен законами физики, виртуальная среда позволяет создавать любые условия для погружения в особые состояния сознания.



Рис. 5. Дэн Флавин: Без названия (посвящение Барнетту Ньюману), 1971, флуоресцентная световая инсталляция, Художественный музей Базеля / Dan Flavin: Untitled (to Barnett Newman), 1971, fluorescent light installation, Kunstmuseum Basel

Лори Андерсон и Хсин-Чен Хуан (Laurie Anderson, Hsin-Chien Huang) в своих совместных работах исследуют, как виртуальная реальность может стать средством для глубокого самопознания. Они создают виртуальные реальности, где нарративное повествование сочетается с медитативным опытом, предлагая новый

<sup>5</sup> Dan Flavin. Guggenheim Museum. URL: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/dan-flavin> (дата обращения: 21.10.2024).

способ исследования сознания через технологии<sup>6</sup>.

Творческий тандем Лори Андерсон и Хсин-Чен Хуана представляет собой уникальный пример синтеза западного и восточного подходов к осмыслению виртуальной реальности как медитативного пространства. Их совместные работы, как отмечает куратор Венецианского кинофестиваля Мишель Ридли, отличаются особым подходом к созданию «созерцательного цифрового пространства»<sup>7</sup>. Наиболее показательной является их работа *To the Moon* (2019), получившая широкое признание на Венецианском кинофестивале, где художники в формате виртуального интерактивного путешествия в открытом космосе создают многослойное повествование, балансирующее между личными воспоминаниями и коллективной мифологией космических исследований. Проект *To the Moon* использует технологии VR не для создания зрелищных эффектов, а для погружения в особое состояние сознания, похожее на осознанное сновидение. В отличие от многих VR-проектов, ориентированных на зрелищность и техническую виртуозность, работы Андерсон и Хуана фокусируются на создании пространства для размышления и внутреннего диалога.

В инсталляции *La Camera Insabbiata* (Рис. 6), удостоенной награды за лучший VR-опыт на Венецианском кинофестивале 2017 года, художники исследуют возможности виртуальной реальности как инструмента для медитативного опыта. Особенно интересным аспектом их творчества является интеграция звука и пространства.



Рис. 6. Дэн Флавин: *Без названия (посвящение Барнетту Ньюману)*, 1971, флуоресцентная световая инсталляция, Художественный музей Базеля / *Dan Flavin: Untitled (to Barnett Newman)*, 1971, fluorescent light installation, Kunstmuseum Basel

В проекте *Aloft* художники исследуют границы между физическим и виртуальным присутствием, создавая, по словам куратора Mass MoCA Денизы Маркон, «гибридное пространство, где технологическая медиация становится инструментом для достижения состояния повышенной осознанности» [20]. Виртуальная инсталляция «Вознесение» (Рис. 7) помещает зрителя на высоту 16 000 метров в разрушающемся самолете, где он взаимодействует с парящими в воздухе объектами-воспоминаниями. В финале бесчисленные слова

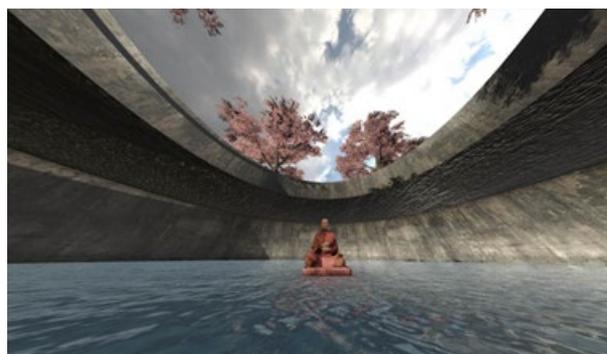


Рис. 7. Лори Андерсон & Синь-Чен Хуан: *Вознесение*, виртуальная инсталляция, Венецианская биеннале, 2019 /Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang: *Aloft*, VR installation, Venice Biennale, 2019

из шедевра Достоевского «Преступление и наказание» разлетаются со страниц, в то время как мир погружается во тьму с метафорическим образом кармы, который ставит финальную точку в этом опыте. Эта работа особенно ярко демонстрирует их способность использовать виртуальную реальность не как технологический аттракцион, а как среду для глубокого самопознания и медитативного опыта.

#### Иммерсивные интерактивные коллективные проекты

Коллектив TeamLab создает пространства, где цифровые технологии формируют среду для коллективного медитативного опыта. Акцент делается на совместном переживании. Команда создает пространство, где стены, пол и потолок становятся живыми поверхностями, реагирующими на присутствие и движение людей. Цифровые проекции создают постоянно меняющиеся ландшафты, напоминающие то цветущий сад, то звездное небо, то течение воды<sup>8</sup>.

Масштабный проект *Borderless* (Рис. 8, 9) арт-коллектива TeamLab представляет собой революционное переосмысление пространственного восприятия и коллективного художественного опыта. Используя передовые технологии проекционного мэппинга и сложные алгоритмы генеративного искусства, художники создают пространство непрерывной трансформации, где границы между зрителем и произведением полностью растворяются. Погружаясь в постоянно трансформирующиеся световые потоки и реагирующие на движение цифровые паттерны, посетители становятся частью живого организма инсталляции, где каждое действие рождает каскад визуальных метаморфоз. В этом бесконечном танце света и тени, технологий и человеческого присутствия рождается новая форма коллективной медитации, где индивидуальный опыт каждого зрителя вплетается в общую ткань художественного пространства, создавая уникальный симбиоз человека и цифрового искусства. Постоянно меняющиеся цифровые паттерны, реагирующие на движение и присутствие зрителей, формируют новую форму социальной хореографии, где технология становится посредником между индивидуальным восприятием и

<sup>6</sup> Laurie Anderson & Hsin-Chien Huang. [Официальный сайт]. URL: <https://hsinchienhuang.com/> (дата обращения: 25.10.2024).

<sup>7</sup> Ridley, M. (2019). "Virtual Reality as Contemplative Space." Venice Film Festival Catalogue.

<sup>8</sup> TeamLab. [Официальный сайт]. URL: <https://www.teamlab.art/> (дата обращения: 25.10.2024).

коллективным действием. Borderless знаменует важный сдвиг в понимании иммерсивного искусства, где технологическая инфраструктура перестает быть просто инструментом и становится живой средой, способной к самоорганизации и эволюции вместе со своими посетителями. Отсутствие фиксированного маршрута позволяет каждому посетителю создавать собственный путь через инсталляцию. Переходы между пространствами сделаны плавными, что поддерживает состояние непрерывного потока внимания. Проекция охватывает все поверхности, включая пол и потолок, создавая полное погружение.

Художники с помощью инсталляции создают новое понимание пространства и времени: отсутствие четких границ между различными частями инсталляции отражает современное восприятие мира как взаимосвязанной системы, постоянная трансформация пространства соответствует ускоряющемуся ритму современной жизни, при этом создается парадоксальный эффект: динамичная среда способствует внутреннему покою.



Рис. 8. TeamLab: Borderless, иммерсивная цифровая инсталляция, Музей цифрового искусства TeamLab Borderless, Токио / TeamLab: Borderless, immersive digital installation, TeamLab Borderless Digital Art Museum, Tokyo, 2018



Рис. 9. TeamLab: Borderless, иммерсивная цифровая инсталляция, Музей цифрового искусства TeamLab Borderless, Токио / TeamLab: Borderless, immersive digital installation, TeamLab Borderless Digital Art Museum, Tokyo, 2018

Особый интерес представляет инновационный подход студии Marshmallow Laser Feast, который можно рассматривать как создание нового типа созерцательной практики через погружение в иные формы восприятия. Студия исследует возможности виртуальной реальности для создания медитативных пространств, основанных на природных феноменах, мультисенсорности и бинауральных ритмах, таких как в проекте Bath Lupuna, In the Eyes of the Animal и другие<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> См.: Marshmallow Laser Feast. [Официальный сайт]. URL: <https://marshmallowlaserfeast.com/> (дата обращения: 25.10.2024); ACMI

В их работе In the Eyes of the Animal (Рис. 10, 11) художники предлагают опыт, который переключается с шаманскими практиками «видения глазами животных», но реализуют это через современные технологии. В In the Eyes of the Animal художники используют лидарное сканирование и технологии биометрического считывания для воссоздания сенсорного спектра других живых существ, позволяя зрителям испытать лес глазами различных его обитателей. Посетитель может увидеть мир так, как его видит стрекоза или летучая мышь – это не просто зрелищный эффект, а глубокое погружение в иной способ существования в мире.

Техническая реализация этого опыта включает несколько инновационных решений:

- использование лидарного сканирования для создания точной трехмерной модели леса;
- преобразование данных о том, как разные животные воспринимают мир, в визуальные образы;
- создание специальных VR-шлемов, дополненных тактильной обратной связью;
- разработка системы звука, имитирующей способ восприятия разных существ.

Если в традиционных духовных практиках выход за пределы человеческого восприятия достигался через особые техники работы с сознанием, то Marshmallow Laser Feast создает этот опыт через технологическую медиацию. В проекте Bath Lupuna (Рис. 12) они идут еще дальше, соединяя технологии виртуальной реальности с традиционными знаниями амазонских племен о «духе дерева Лупуна». Мультисенсорная инсталляция позволяет пережить опыт, похожий на традиционные практики расширения сознания, но без использования ритуалов. Вместо них применяются сложные визуальные эффекты, основанные на исследованиях измененных состояний сознания, многослойное звуковое пространство с бинауральными ритмами, синхронизация дыхания зрителя с визуальными изменениями, тактильные ощущения, создаваемые специальными вибрационными устройствами.

Важно отметить, что художники не пытаются имитировать или заменить традиционные практики. Вместо этого они создают новый тип опыта, который можно назвать «технологическим расширением сознания». Используя лидарное сканирование, биометрические датчики и системы виртуальной реальности, они позволяют зрителю пережить состояния, которые имеют некоторое сходство с мистическими переживаниями единства с природой, описанными в различных духовных традициях.

В работе Sanctuary of the Unseen Forest (Рис. 13) студия создает пространство, где технологии позволя-

& Marshmallow Laser Feast: Works of Nature [Электронный ресурс]. URL: <https://www.acmi.net.au/whats-on/marshmallow-laser-feast-works-of-nature/> (дата обращения: 25.10.2024); Marshmallow Laser Feast, Forest Bathing: Lupuna [Официальный сайт]. URL: <https://marshmallowlaserfeast.com/project/forest-bathing-lupuna/> (дата обращения: 25.10.2024); Fabbula, Marshmallow Laser Feast — Focus #1: In the Eyes of the Animal [Электронный ресурс]. URL: <https://fabbula.com/artists/marshmallow-laser-feast-focus-1-in-the-eyes-of-the-animal/> (дата обращения: 25.10.2024).



Рис. 10. Маршмеллоу Лазер Фест: “Глазами животного”, художественная визуализация леса через восприятие животного, созданную с помощью технологии лидарного сканирования, Великобритания, 2016 / Marshmallow Laser Feast: In the Eyes of the Animal, VR project visualization, UK, 2016 г.



Рис. 11. Рис.11. Маршмеллоу Лазер Фест: “Глазами животного”, процесс взаимодействия зрителей с инсталляцией в естественной среде леса в специальных VR шлемах и с вибрационными рюкзаками, Грайздедел Форест, Великобритания / Marshmallow Laser Feast: In the Eyes of the Animal, viewers with custom VR headsets and haptic backpacks, Grizedale Forest, UK, 2016 г.

ют увидеть невидимые связи в лесной экосистеме. Это напоминает практики «экологического созерцания», существующие в различных духовных традициях, но реализованные через современные средства визуализации данных и иммерсивные технологии.

Таким образом, работы Marshmallow Laser Feast представляют особый интерес для нашего исследования, открывая новую главу в истории иммерсивного искусства. Они показывают возможность создания новых форм созерцательного опыта, которые не копируют существующие духовные практики, а создают принципиально новые пути работы с восприятием, где технология становится инструментом не только для расширения человеческого восприятия, но и для глубокого экологического осознания.



Рис. 12. Маршмеллоу Лазер Фест: Лесное купание: Лупуна - Увеличение эпифитов на ветвях дерева Лупуна, мультисенсорная инсталляция, Бадевельт Эускирхен, Германия, 2024 / Marshmallow Laser Feast: Forest Bathing: Lupuna - Magnification of the Epiphytes on the branches of Lupuna tree, multisensory installation, Badewelt Euskirchen, Germany, 2024 г.



Рис. 13. Маршмеллоу Лазер Фест: “Святыни невидимого леса”, крупномасштабная видеоинсталляция, выставка “Наше время на Земле”, Центр Барбикан, Лондон, 2022 / Marshmallow Laser Feast: Sanctuary of the Unseen Forest, large-scale video installation, Our Time on Earth exhibition, Barbican Centre, London, 2022 г.



Рис. 14. Rafael Lozano-Hemmer: Pulse Topology, инсталляция в пространстве Superblue на Art Basel Miami Beach в сотрудничестве с BMW I, США, 2022/ Rafael Lozano-Hemmer: Pulse series, illuminates the Superblue space at Art Basel Miami Beach 2022 in collaboration with BMW I, USA, 2022 г.

Rafael Lozano-Hemmer в инсталляции Pulse Room (Рис. 14) использует сердцебиение посетителей для

создания светового перформанса, визуализирующего коллективный ритм жизни<sup>10</sup> – пространство, заполненное сотнями лампочек накаливания, где каждая пульсирует в ритме чьего-то сердца. Это создает удивительное ощущение коллективного присутствия, где индивидуальные биоритмы сливаются в общий визуальный пульс.

Инсталляция Pulse Room Рафаэля Лозано-Хеммера представляет собой поэтическое исследование коллективной телесности через технологическую медиацию. Используя систему из 300 лампочек накаливания, пульсирующих в ритме сердцебиений посетителей, художник создает «архив временных присутствий».

Технический анализ показывает сложность этого кажущегося простым решения: специальные датчики считывают пульс каждого участника с высокой точностью, сложная система управления превращает биометрические данные в паттерны освещения, каждая лампочка имеет свою «память», хранящую ритм конкретного сердцебиения, создается визуальная волна, отражающая коллективный ритм всех участников.

По мнению медиатеоретика Бориса Гройса, эта работа «трансформирует индивидуальные биометрические данные в коллективную световую симфонию, где личное становится частью общего визуального нарратива» [21]. Как отмечает куратор ZKM Петер Вайбель, инсталляция создает «уникальное пространство эмоционального резонанса, где технология становится проводником интимного человеческого опыта»<sup>11</sup>.

Работы Refik Anadol открывают новую главу в истории медитативного искусства. В проектах Melting Memories и Deep Meditations художник использует нейроданные и машинное обучение, чтобы сделать видимыми процессы, происходящие в нашем сознании. Представьте, что вы можете увидеть, как формируются ваши воспоминания или как работает ваш мозг во время медитации – именно такой опыт создает художник [22].



**Рис. 15.** Рефик Анадол: Melting Memories Скульптуры данных, медиа стена, Пилевнели, Стамбул, Турция, 2018/ Refik Anadol: Melting Memories Sculptures, Media Wall, Data Paintings, Pilevneli, Istanbul, Turkey, 2018 г.

<sup>10</sup> Rafael Lozano-Hemmer. Pulse Room. [Официальный сайт]. URL: [https://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_room.php](https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php) (дата обращения: 25.10.2024).

<sup>11</sup> Weibel, P. (2019). Global Art and the Museum.

Проекты Рефика Анадола Melting Memories и Deep Meditations представляют собой революционный синтез нейронауки, искусственного интеллекта и визуального искусства. В Melting Memories художник трансформирует данные ЭЭГ в то, что теоретик цифрового искусства Кристиана Пол называет визуальной поэзией нейронных процессов [15], создавая динамические дата-скульптуры, визуализирующие процесс формирования воспоминаний. В интервью для журнала Neural Magazine в 2019 году художник рассказал: «Меня интересует, как машины могут помочь нам понять наше собственное сознание и память. Это не просто визуализация данных – это попытки сделать видимыми невидимые процессы нашего разума»<sup>12</sup>.

В проекте Melting Memories (Рис. 15) Анадол превращает данные ЭЭГ в динамические визуальные скульптуры. Когда человек вспоминает важные моменты своей жизни, его мозговая активность преобразуется в потоки цвета и формы, создавая то, что художник называет «портретом памяти».

#### Инсталляции с использованием биометрических данных

В современном медиаискусстве особое место занимают работы, использующие биометрические данные и создающие полностью изолированные медитативные пространства:

Mariko Mori в проекте UFO развивает идеи Августа Ланина на новом технологическом уровне. Представьте себе футуристическую капсулу, похожую на космический корабль, оснащенную ЭЭГ-датчиками, которые считывают мозговую активность посетителя и трансформируют нейроданные в персонализированный аудиовизуальный контент, вдохновленный буддийской иконографией. Внутри капсулы три человека могут одновременно исследовать свои состояния сознания и взаимодействовать друг с другом на уровне мозговых волн через визуализацию цифровых паттернов.

Это иммерсивное пространство для коллективной медитации с использованием нейроинтерфейсов иллюстрирует культурный синтез, соединяя восточную духовность с западными технологиями. Впервые проект был представлен на Венецианской биеннале 2005 года, а позже показан в Kunsthaus Bregenz и других институциях<sup>13</sup>.

Эта работа перекликается с ранними экспериментами по созданию релаксационных сред для космонавтов, но использует современные технологии для достижения более глубокого погружения внутри пространства арт-объекта.

Важно понять, что Wave UFO (Рис. 16, 17) – это не просто футуристический арт-объект. Художница тщательно изучала буддийскую иконографию и традиционные практики медитации, чтобы создать современное пространство для глубокого самопознания.

<sup>12</sup> Refik Anadol [Официальный сайт]. URL: <https://refikanadol.com/> (дата обращения: 21.10.2024).

<sup>13</sup> Mariko Mori. Wave UFO. Public Art Fund. URL: <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/wave-ufo/> (дата обращения: 21.10.2024).

Особенно интересен социальный аспект работы. В отличие от традиционной медитации, которая часто практикуется в одиночестве, Wave UFO создает пространство для коллективного опыта. Когда три человека входят в капсулу, они могут наблюдать, как их мозговые волны взаимодействуют друг с другом, создавая общий визуальный паттерн. Это можно рассматривать как современную интерпретацию древней буддийской идеи о взаимосвязанности всех живых существ.

Художница создает особый ритуал входа в капсулу. Участники должны снять обувь и надеть специальную одежду, что напоминает подготовку к традиционной медитации в дзен-храме. Однако вместо того чтобы сидеть на подушках для медитации, они располагаются в эргономичных креслах, а вместо наставлений учителя получают обратную связь через визуализацию своих мозговых волн.

Высказывание самой художницы о произведении «Wave UFO соединяет искусство, технологии и науку... Он визуализирует наши мозговые волны и сознание, создавая общий опыт взаимосвязанности»<sup>14</sup>. «Опираясь на буддийский принцип о том, что все формы жизни во Вселенной взаимосвязаны, Wave UFO органично объединяет реальный индивидуальный физический опыт с уникальным видением Мори космического мира снов. Внутри спокойного интерьера работы Мори отправляет участников, по трое одновременно, в эстетическое путешествие, которое стремится соединить троих людей друг с другом и с миром в целом»<sup>15</sup>.

Особенно важно отметить, что Мори не пытается имитировать или заменять какие-либо духовные практики. Вместо этого она создает новое пространство для исследования взаимосвязи между технологиями, искусством и человеческим сознанием. Wave UFO можно рассматривать как своеобразную лабораторию восприятия, где каждый участник может наблюдать за



Рис. 16. Mariko Mori: Wave UFO, Exhibition at Glass atrium of 590 Madison Avenue, Tokyo, Japan, 2003 / Мариико Мори: Волна НЛО, выставка в Стекланном атриуме на Мэдисон-авеню, 590, Токио, Япония, 2003 г.

<sup>14</sup> MoMA, Mariko Mori. URL: <https://www.moma.org/artists/8123> (дата обращения: 10.04.2024).

<sup>15</sup> Wave UFO Interactive spaces [Электронный ресурс]. URL: <https://www.digiart21.org/art/wave-ufo> (дата обращения: 10.04.2024).

работой своего сознания через призму современных технологий.

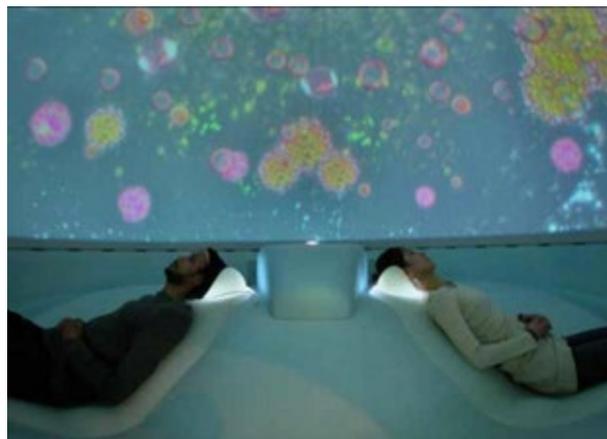


Рис. 17. Зрители с нейроинтерфейсами внутри объекта Mariko Mori: Wave UFO, Exhibition at Glass atrium of 590 Madison Avenue, Tokyo, Japan, 2003 / Мариико Мори: Волна НЛО, выставка в Стекланном атриуме на Мэдисон-авеню, 590, Токио, Япония, 2003 г.

James Turrell в инсталляции Bindu Shards (Рис. 18) также работает с идеей изолированной капсулы, создавая пространство для глубокого перцептивного опыта. Как и в работах Мори, зритель помещается в специальную камеру, где подвергается воздействию тщательно спроектированных световых последовательностей. Если Мори использует нейроинтерфейс для создания персонализированного опыта, Таррелл достигает схожего эффекта через прецизионное управление светом и пространством [16].

Часть серии Bindu Shards (Рис. 19) — это новаторский опыт для одного человека, основанный на сферической камере под названием Gasworks, которую Таррелл построил в 1993 году в Институте Генри Мура и созданной как продолжение экспериментов художника с измененными состояниями сознания через световые эффекты. Название работы отсылает к индийской тантрической концепции «бинду» — точки абсолютной концентрации сознания, что уже указывает на стремление художника создать пространство для глубокого медитативного опыта. Как объясняет американский художник, камера спроектирована так, что зрителей можно закатить внутрь — как в сканере МРТ — лишив сенсорных стимулов и облучая светом, чтобы испытать «видение за пределами глаз».

Конструкция представляет собой сферическую камеру, в которую зритель помещается лежа на специальной выдвижной платформе. Внутри капсулы создается строго контролируемая световая среда с использованием интенсивных стробоскопических эффектов. Положение тела зрителя фиксировано и является важной частью всего опыта — это напоминает медицинское оборудование вроде МРТ, что создает особый психологический настрой. Влияние на восприятие в этой работе достигается через несколько механизмов. Стробоскопический свет в сочетании с фиксированным положением тела создает



Рис. 18. Перцептивная ячейка Bindu Shards Джеймса Таррелла: Бинду Осколки, Галерея Гагосян, Лондон / James Turrell: The Bindu Shards perceptual cell, Gagosian Gallery, London, 2010 г.



Рис. 19. Джеймс Таррелл: Бинду Осколки, вид изнутри инсталляции, зритель с нейроинтерфейсом, Галерея Гагосян, Лондон, 2010 / Interior view of James Turrell: Bindu Shards, viewer with neurointerface, Gagosian Gallery, London, 2010 г.

условия для того, что Таррелл называет «видением за пределами глаз». Зритель начинает воспринимать свет не только зрением, но всем своим существом. В отличие от нейроинтерактивных капсул Марики Мори, Таррелл достигает измененных состояний сознания через тщательно спроектированные интенсивные световые последовательности, которые вызывают состояние контролируемой сенсорной дезориентации, что приводит к измененному состоянию сознания через высокотехнологичную световую партитуру и создающие условия для медитативного опыта, близкого к классическим описаниям мистических видений [23].

Из интервью художника для Gagosian Quarterly «Перцептивные клетки восприятия работают с тем видением, что рождается за пределами глаз, с тем, что возникает в нашем сознании при закрытых веках»<sup>16</sup>.

Культурологическое значение Bindu Shards многослойно. Эта работа соединяет древние духовные практики с современными технологиями, создавая новый тип сакрального пространства в контексте современ-

ного искусства. Она переосмысливает традиционные практики медитации через призму технологического искусства. При этом важно, что работа не имитирует духовный опыт, а создает условия для его возникновения современными средствами.

Bindu Shards особенно интересна тем, как она балансирует между различными контекстами: это одновременно и художественное произведение, и экспериментальная установка, и пространство для медитации. Таррелл создает здесь не просто световую инсталляцию, а комплексное пространство для исследования границ человеческого восприятия и сознания.



Рис. 20. Студия Ouchhh, нейроинтерактивная инсталляция Neroscape, культурный район Саадият, Абу-Даби, ОАЭ / Studio Ouchhh, data sculpture Neroscape, neurointeractive installation, Saadiyat Cultural District, Abu Dhabi, UAE, 2023 г.

Студия Ouchhh представляет новое поколение художников, работающих на пересечении искусства, науки и технологий. Один из последних проектов в 2023 году Neroscape (Рис. 20) в ОАЭ, в котором художники сотрудничали с Опррой, Норманом Фостером, Идрисом Альбе, Лэнгом Лэнгом и другими для культурного района Саадият в Абу-Даби, демонстрирует революционный подход к визуализации сознания. В отличие от изолированных капсул Мори и Таррелла, Ouchhh создает коллективное пространство, где нейроданные трансформируются в масштабные аудиовизуальные инсталляции. Проект использует передовые нейроинтерфейсы для считывания электрической активности мозга участников в реальном времени, преобразуя эти данные в динамические визуальные и звуковые композиции. Это позволяет зрителям не только наблюдать, но и непосредственно участвовать в создании цифро-

<sup>16</sup> Gagosian Gallery James Turrell [Электронный ресурс]. URL: <https://gagosian.com/exhibitions/2010/james-turrell/> (дата обращения: 21.10.2024).

вого искусства через собственные мысли и эмоции<sup>17</sup>.

В отличие от камерных нейроинтерфейсов Марио Мори или изолированных капсул Таррелла, Ouchhh создает масштабное социальное пространство, где индивидуальные нейроданные формируют коллективную визуальную симфонию. Используя передовые алгоритмы машинного обучения для обработки электроэнцефалограмм в реальном времени, художники создают живую архитектуру коллективного мышления. Куратор Арс Электроника Герфрид Стокер подчеркивает уникальность этого подхода: «Проект трансформирует абстрактные нейронные процессы в монументальные визуальные метафоры, создавая новую форму социального взаимодействия, опосредованного искусственным интеллектом». Особенно интересно, как проект переосмысливает традиционные практики коллективной медитации. В буддийских монастырях монахи веками практиковали совместную медитацию, веря, что это создает особое энергетическое поле. Neroscare делает это «поле» видимым, показывая, как состояния сознания разных людей влияют друг на друга и создают общий паттерн.

### Выводы

Анализ современного медиаискусства показывает, как технологии могут не только создавать проблемы для внимания и сосредоточения, но и открывать новые пути к глубоким состояниям сознания. Подобно тому как изобретение книгопечатания сделало духовные тексты доступными для широкого круга читателей, цифровые технологии делают определенные типы созерцательного опыта доступными для современного человека.

Исследование выявило несколько важных тенденций развития созерцательного искусства. Во-первых, мы наблюдаем переход от противопоставления технологий и внутреннего опыта к их осмысленному синтезу. Художники, такие как James Turrell, TeamLab или Marshmallow Laser Feast, показывают, как технологии могут создавать условия для глубокого присутствия и осознанности. При этом важно понимать, что речь идет не о замене традиционных практик, а о создании новых путей к схожим состояниям сознания.

Во-вторых, созерцательное искусство становится все более социальным явлением. Если традиционные практики часто предполагали уединение, то современные художники создают пространства для коллективного опыта. Это особенно важно в эпоху, когда технологии часто обвиняют в разрушении социальных связей.

В-третьих, мы видим возникновение нового типа художественного пространства, где грань между произведением искусства, зрителем и технологией становится все более размытой. Это создает условия для нового типа эстетического опыта, где созерцание становится не пассивным наблюдением, а активным взаимодействием.

Значение этих изменений выходит далеко за пре-

делы мира искусства. В эпоху, когда человечество сталкивается с беспрецедентными вызовами – от экологического кризиса до проблем психического здоровья – способность технологий создавать пространства для глубокого присутствия и осознанности приобретает особую важность.

Будущее созерцательного искусства будет во многом зависеть от того, насколько успешно художники смогут сохранить баланс между технологическими инновациями и глубоким пониманием человеческого сознания. При этом важно помнить, что технологии – это не цель, а средство для создания условий, в которых может происходить подлинная встреча человека с самим собой.

Проведенный анализ показывает, как современное медиаискусство создает новый язык для выражения древних практик медитации и созерцания. От первых экспериментов со светомузыкой до сложных интерактивных инсталляций с биометрической обратной связью мы видим постоянное развитие художественных средств для создания пространств глубокого сосредоточения.

Особенно важно отметить, как изменилось само понимание медитативного пространства. Если традиционно такие пространства создавались через минимализм и изоляцию, то современные художники часто достигают схожего эффекта через насыщенную технологическую среду. Это не противоречие, а новое прочтение древней практики в контексте цифровой эпохи. Исследование выявило несколько ключевых тенденций, определяющих будущее этого направления:

- персонализация опыта: современные технологии позволяют создавать медитативные пространства, которые адаптируются к индивидуальному состоянию каждого человека. Это открывает новые возможности для терапевтического применения искусства;
- коллективные практики: развитие интерактивных технологий позволяет создавать пространства для совместной медитации, где состояния участников влияют друг на друга, создавая общее поле переживания;
- гибридные пространства: стирается граница между физическим и виртуальным, создаются многослойные среды, где технологии расширяют возможности человеческого восприятия.

Можно сформулировать и практические рекомендации для развития этого направления.

Для художников важно глубокое изучение традиционных медитативных практик наряду с освоением новых технологий, соблюдение баланса между технологической сложностью и простотой пользовательского опыта, требуется обращать особое внимание на этические аспекты работы с сознанием зрителя.

Для институций значимыми аспектами являются создание специальных пространств для длительного взаимодействия с медитативными произведениями, разработка новых форматов представления таких работ публике, поддержка исследований на пересечении искусства, технологий и практик осознанности.

Что касается исследовательской работы, то в этом направлении следует указать на необходимость ме-

<sup>17</sup> Студия Ouchhh. URL: <https://ouchhh.tv/> (дата обращения: 25.10.2024).

ждисциплинарного подхода, объединяющего искусствоведение, нейронауку и культурологию; важность документации и анализа зрительского опыта и развитие методологии оценки эффективности медитативных произведений искусства.

В заключение отметим, что медиаискусство не просто предлагает новые формы медитации, но созда-

ет пространство для переосмысления отношений между технологией и духовностью в современном мире. Это особенно важно в эпоху, когда технологии часто воспринимаются как источник рассеянности и стресса. Художники показывают, что те же самые технологии могут стать инструментом для достижения глубокого присутствия и осознанности.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Гринева О. А. Информационная перегрузка человека в информационном обществе / О. А. Гринева // Миссия конфессий. – 2022. – Т. 11, № 8(65). – С. 193-199. – EDN JLMROK.
- [2] Lopes D. M. (2010). A Philosophy of Computer Art. Routledge.
- [3] Kabat-Zinn J. (2003). Mindfulness-Based Interventions in Context: Past, Present, and Future. *Clinical Psychology: Science and Practice*.
- [4] Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
- [5] Галеев Б. М. Искусство космического века. Казань: Фэн. 2002.
- [6] Галеев Б.М. Советский Фауст: Лев Термен, Пионер электронного искусства. Казань: КГУ, 1991.
- [7] Ванечкина И. Л. Беседы о музыке и синтезе искусств Казань: КГУ, 2012.
- [8] Галеев Б. М., Сайфуллин Р.Ф. Светомузыкальные устройства. М.: Энергия, 1978.
- [9] Гидони Г. И. Искусство света и цвета. Л.: изд.авт., 1930.
- [10] Ланин А. В. Синтез искусства и техники: возможности и перспективы. Архитектура: Краткие содержания докладов к XXXI научной конференции ЛИСИ. Л.: ЛИСИ, 1973. С. 17–19. Публикации. URL: <https://lanin.spb.ru/main/publications/lisi1/> (дата обращения: 25.10.2024).
- [11] Ланин А. С. Кандидатская диссертация на тему Архитектура зрелищных сооружений и синтез искусств на электронной основе. URL: <https://www.dissercat.com/content/arkhitektura-zrelischnykh-sooruzhenii-i-sintez-iskusstv-na-elektronnoi-osnove> (дата обращения: 25.09.2024).
- [12] Демшина А. Ю. Нейроэстетика: наука, искусство и цифровая культура XXI века // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2023. № 2(55). С. 21-26. DOI 10.30725/2619-0303-2023-2-21-26. EDN XGWKUQ.
- [13] Wallace, B. A. (2006). *The Attention Revolution: Unlocking the Power of the Focused Mind*. Wisdom Publications.
- [14] Тульпе И. А. (2021). Религия и искусство в системе культуры. Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. URL: <https://www.dissercat.com/content/religiya-i-iskusstvo-v-sisteme-kultury> (дата обращения: 25.10.2024).
- [15] Paul C. (2015). *Digital Art*. Thames & Hudson.
- [16] Artsy Editorial. (2017). ARTSY, From Kusama to Turrell, 9 Artists Who Made Perfect Spaces for Meditation. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-clear-mind-meditative-spaces-created-famous-artists> (дата обращения: 25.11.2024).
- [17] Венкова А. В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре. Диссертация на соискание степени доктора наук (2022). URL: <https://www.dissercat.com/content/fenomen-immersivnosti-v-sovremennoi-khudozhestvennoi-kulture> (дата обращения: 25.09.2024).
- [18] Olafur Eliasson: In real life. Tate Publishing, 2019.
- [19] Weiss J. (2017). «Synthetic Desert III: The Art of Silence» Guggenheim Museum Publications.
- [20] Markonish, D. (2019). «The Presence in Absence: Virtual Reality in Contemporary Art» Mass MoCA Publications.
- [21] Groys, B. (2016). *In the Flow*. Verso Books.
- [22] Гаврилин К. Н. Искусство в эпоху цифровизации: переход в метавселенную / К. Н. Гаврилин, А. А. Дружинина // Медиаискусство – XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования : Международная научно-практическая конференция, Москва, 01–03 ноября 2022 года. – Москва: Российский государственный художественно-промышленный университет им. С. Г. Строганова, 2023. С. 203-212. EDN JBURDG.
- [23] Zeki S. (2020). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*, Second Edition. Oxford University Press.

### REFERENCES

- [1] Grineva, O. A. (2022). Information Overload of a Person in the Information Society. *Mission of Confessions*, Vol. 11, 8 (65), 193-199. EDN JLMROK.
- [2] Lopes, D. M. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge.
- [3] Kabat-Zinn, J. (2003). *Mindfulness-Based Interventions in Context: Past, Present, and Future*. *Clinical Psychology: Science and Practice*.
- [4] Manovich, L. (2018). *The Language of New Media*. Moscow: Ad Marginem Press.
- [5] Galeev, B. M. (2002). *Art of the Space Age*. Kazan: Feng.
- [6] Galeev, B. M. (1991). *Soviet Faust: Lev Termen, Pioneer of Electronic Art*. Kazan: KSU.
- [7] Vanechkina, I. L. (2012). *Conversations about Music and Synthesis of Arts* Kazan: KSU.
- [8] Galeev, B. M., Saifullin R. F. (1978). *Light and Music Devices*. Moscow: Energy.
- [9] Gidoni, G. I. (1930). *Art of Light and Color*. Leningrad: Author's Publishing House.
- [10] Lanin, A. V. (1973). *Synthesis of Art and Technology: Possibilities and Prospects. Architecture: Summaries of Papers for the XXXI Scientific Conference of LISI*. Leningrad: LISI. Publications. URL: <https://lanin.spb.ru/main/publications/lisi1/> (accessed on 25.10.2024).
- [11] Lanin, A. S. Candidate's dissertation on the topic of Architecture of entertainment facilities and synthesis of arts on an electronic basis. URL: <https://www.dissercat.com/content/arkhitektura-zrelischnykh-sooruzhenii-i-sintez-iskusstv-na-elektronnoi-osnove> (date of access: 09/25/2024).
- [12] Demshina, A. Yu. (2023). Neuroaesthetics: Science, Art and Digital Culture of the 21st Century. *Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture*, 2 (55), 21-26. DOI 10.30725/2619-0303-2023-2-21-26. EDN XGWKUQ.
- [13] Wallace, B. A. (2006). *The Attention Revolution: Unlocking the Power of the Focused Mind*. Wisdom Publications.
- [14] Tulpe, I. A. (2021). Religion and Art in the System of Culture. Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy. URL: <https://www.dissercat.com/content/religiya-i-iskusstvo-v-sisteme-kultury> (accessed on: 25.10.2024).
- [15] Paul, C. (2015). *Digital Art*. Thames & Hudson.
- [16] Artsy Editorial. (2017). ARTSY, From Kusama to Turrell, 9 Artists Who Made Perfect Spaces for Meditation. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-clear-mind-meditative-spaces-created-famous-artists> (accessed on: 25.11.2024).
- [17] Venkova, A.V. (2022). The Phenomenon of Immersiveness in Contemporary Art Culture. Dissertation for the Degree of Doctor of Sciences. URL: <https://www.dissercat.com/content/fenomen-immersivnosti-v-sovremennoi-khudozhestvennoi-kulture> (accessed on: 25.09.2024).
- [18] Olafur Eliasson: In real life. Tate Publishing, 2019.
- [19] Weiss, J. (2017). «Synthetic Desert III: The Art of Silence.» Guggenheim Museum Publications.
- [20] Markonish, D. (2019). «The Presence in Absence: Virtual Reality in Contemporary Art.» Mass MoCA Publications.
- [21] Groys, B. (2016). *In the Flow*. Verso Books.
- [22] Gavrillin, K.N., Druzhinina, A.A. (2022). Art in the Age of Digitalization: Transition to the Metaverse // Collection of articles from the international scientific and practical conference "Media Art — 21st Century. Genesis, Art Programs, Educational Issues", 203-212.
- [23] Zeki, S. (2020). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*, Second Edition. Oxford University Press.