

УДК 7.067

DOI: 10.34670/AR.2026.68.17.030

## Перекрёстное восприятие как особая форма восприятия искусства

**Еремеева Оксана Васильевна**

Доцент кафедры компьютерной графики и дизайна факультета медиатехнологий,  
Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,  
192102, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Бухарестская, 22;  
e-mail: oksanafedorash@gmail.com

### Аннотация

В статье рассмотрены тенденции взаимодействия искусств, развития культуры через реализацию соединения разных видов искусств в единое целое. Анализируется феномен синтеза искусств как способа создания более сложной системы коммуникации, максимально вовлекающей чувственное восприятие (визуальное, слуховое, тактильное) и способной вызывать перекрестные ассоциации (вкуса, запаха, времени). Прослеживается эволюция синтеза от первобытных ритуалов до современных иммерсивных практик и коллабораций с искусственным интеллектом. На примере выставочной деятельности («Цифровая палитра», Музей Эрарта), театральных постановок (проекционный мэппинг в спектакле «Зеленая гусыня») и авторских экспериментов с нейросетями (DALL-E, LUMA, RUNWAY) демонстрируются актуальные тенденции смешения техник, материалов и жанров. Особое внимание уделяется новым формам представления искусства — иммерсивным выставкам и виртуальным галереям, которые трансформируют взаимодействие зрителя с художественным произведением.

### Для цитирования в научных исследованиях

Еремеева О.В. Перекрёстное восприятие как особая форма восприятия искусства // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 1А. С. 301-313. DOI: 10.34670/AR.2026.68.17.030

### Ключевые слова

Виды искусств, синтез, реальность образными средствами, чувственные ассоциации, синестезия, иммерсивность, коллаборация, цифровое искусство, проекционный мэппинг, искусственный интеллект, медиаискусство, выставочное пространство.

## Введение

Неотъемлемым свойством современного мира искусства является взаимодействие видом искусств или синтез. Или, если раскрывать это понятие, это органическое соединение разных искусств или видов искусств в единое целое [Большая Советская энциклопедия, 2024].

При объединении искусств каждое из них вносит в синтетическое целое свой вклад, обогащает специфическими, присущими данному искусству возможностями и чертами. Вместе с тем, входя в синтетическое целое, каждое из искусств приспосабливается к другим и к целому, приобретая особые черты, которых ранее у него не было [Овсянников, 1983, с. 148].

Благодаря синтезу или, если употребить современную терминологию, коллаборации видов искусств, совершенствуется или появляется более сложная система коммуникации, разновидность познавательной деятельности, которая создает реальность образными средствами. Такая познавательная деятельность максимально вовлекает чувственное восприятие: визуальное, слуховое, тактильное. А чувственное восприятие способно вызывать перекрестное восприятие или рождать ассоциации, например вкуса, запаха, времени и т.д.

## Основная часть

Впервые соединение искусств происходит в эпоху первобытнообщинного строя, в момент ритуальных действий: музыка, танец, изобразительное искусство работали на эмоциональное воздействие человека или общины. Изображения на стене вызывали чувства восторга, или напоминали о том, что испытывал человек во время охоты. Первые музыкальные звуки, вводили в эмоциональные состояния: например, состояния тревоги или утрашения, их могли вызывать удары по телу, по каким-либо предметам; или например, состояние покоя, отрешения могли вызывать монотонное гудение, зависание звука от тетивы. Взаимодействие изображений, звуков, окружения вводили первобытного человека в стенические эмоции (сильные, побуждающие к поступкам), в особое состояние, в котором вызываемые эмоции обостряли работу воображения, воскрешали картины прошлого, усиливая переживаемые чувства [Киселева, Помазуева, 2007; Балла, 2011].

А уже в 1890 г. [Еремеева, Еремеев, 2021] на Международной психофизиологической конференции заговорили о явление синестезии: о чувственных ассоциациях. Так, вспомним известный пример поисков проявить цветоносность звука и сенсорность цветов и форм, со стороны композитора А. Скрябина и художника В. Кандинского в произведении «Прометей» («Поэма огня») 1911 г. В этом музыкальном произведении помимо эксперимента с передачей чувственных ассоциаций, была заложена идея создать мистерию-синтетическое произведение всех видов искусств. Откровенно говоря, идея обращения к синтезу искусств возникает в периоды исторических переломов, когда необходимо мобилизоваться, собраться, найти новые векторы.

И дальше мы видим, как в XX в. органично связываются виды искусств, выступают, дополняя друг друга на Всемирных выставках, на оформлениях празднеств, шествий, фестивалей и т.д. А также в театре, в кино, где соединяется ритмопластика, пространство, время, драма, музыка, литература, сценарное искусство, хореография; и более комбинированных видах современного искусства.

На сегодняшний день чистый вид искусства может жить самостоятельно, но актуальнее, традиционный вид искусства (такой как музыка, изобразительное искусство, искусство фотографии, пластическое искусство, литература, кино, анимация) смотрится в коллаборации.

Назовем некоторые актуальные тенденции развития видов и жанров изобразительного искусства в соавторстве:

- смешение техник и материалов традиционных и цифровых как в произведении художника, так и представлении произведения;
- использование новых направлений, таких как инсталляция, концептуализм, хэппенинг, видеоинсталляция, проекционный мэппинг, и т.д.;
- использование новых тем как: миграция, экология, гендерная идентичность, искусственный интеллект;
- взаимопроникновение культур, что происходит благодаря интернету, свободному перемещению художников по всему миру и международным выставкам;
- смешение традиционных жанров и актуальных, новых;
- расширение понятия искусство, вследствие включения в него новых, таких как комиксы, дизайн во всех его направлениях;
- иммерсивность или взаимодействие арт-объекта со зрителем.

Для того что бы успешно использовать современные виды искусства, необходимо понять, что это, и рассмотреть варианты взаимодействия.

Смешение техник и материалов, традиционных и цифровых, можно ярко увидеть, если стать постоянным участником, гостем, зрителем выставок «Цифровая палитра» в Санкт-Петербургском Союзе художников, где представляют произведения, созданные с использованием цифровых технологий. Например, такие виды современного искусства: цифровая живопись, видео-арт, коллажно-цифровая фотография или фотография с использованием компьютерной обработки, компьютерная графика, цифровые и световые инсталляции, 3D-мэппинг, цифровая анимационная графика, цифровой плакат (рис.1,2).



Источник: Сайт Санкт-Петербургского Союза Художников [URL: <https://spbsh.ru/zifrovaia-palitra-3/>] (дата обращения: 20.11.2024)

**Рисунок 1 - Экспозиция выставки «Цифровая палитра»**

Если проанализировать то, что интересно зрителю, опираясь на опыт, можно отметить, что самые интересные объекты те, что, вызывают отклик в сознании в виде ассоциации, чувств, эмоций. Например, на основе традиционного коллажа, но с использованием компьютерной графики, на основе живописи, но сделанной в компьютерных программах и т.д. – точнее, произведения смешанного типа (рис.2).



Слева: Инсталляция: ХРОНОС XXL.178 (авт. Илларион Коньков) Источник: Сайт Санкт-Петербургского Союза Художников [URL: <https://spbsh.ru/zifrovaia-palitra-3/>]

## Рисунок 2 - Экспонаты выставки «Цифровая палитра»

Или, например, развитие, поиски современных видов искусства можно проследить в выставочных пространствах Музея современного искусства Эрарта (СПб), политика которого направлена на искусство в утрированной форме, на показ визуальных иносказаний, визуальных подтекстов и т.д. (рис.3).

В этой связи важно поднять вопрос представление произведений искусства или современная (традиционная) или актуальная (с использованием нескольких видов искусств) подача выставки произведений художников. Какая она должна быть?

Сегодня музеи уже полны экспонатов, меняющих впечатление о традиционных выставках. Теперь весь опыт необходимо переносить в нашу сегодняшнюю практику. Вот тут и напрашивается вопрос о планировке времени, пространства и возможности задействовать современные виды искусств. Жизнь динамичная, все развивается изменяется и меняется зритель. Представление произведений организация пространства тоже не стоит на одном месте. Поэтому необходимо продумывать и саму концепцию, и дизайн пространства, в котором все работало бы на поддержание интереса зрителя, вызывало перекрёстное восприятие, ассоциации.



Источник: Сайт новостного издания «sobaka.ru» [URL: <https://www.sobaka.ru/entertainment/art/169116>]

### Рисунок 3 - Выставка «Генерируя искусство будущего»

В этом смысле хотелось бы отметить выставку, увиденную во Франция, в 2012 г., в замке Луары, Блуа, где задействовано было все пространство загородного замка и традиционными экспонатами, и экспонатами современных видов искусств, где гармонично соседствовали световые проекции, инсталляциями. Всему нашлось свое место, и можно было плавно погружается то в одно пространство, то в другое – то созерцать, то взаимодействовать (рис.4,5).



Источник: фотоархив Еремеевой О.В.

### Рисунок 4 - Экспозиция выставки в замке в Блуа

Пространство замка позволяло и осматривать исторические интерьеры, и попадать в мир света и теней, и погружаться в философию произведений на холстах, и стать частью пространства: например, войти в объект и очень органично в нем присутствовать.



Источник: фотоархив Еремеевой О.В.

### Рисунок 5 - Экспозиция выставки в интерьере замка в Блуа

Вот такой вид выставки сегодня наиболее актуален. Безусловно, он дорогой по своему воплощению, поскольку предполагает дополнительный дизайн пространства – возможность погружения зрителя внутрь произведения, возможность оживить застывшее пространство.

Так, иммерсивные выставки существуют уже на протяжении 10 лет, это результат взаимодействия компьютерных технологий и организаторов художественных мероприятий. При иммерсивной подаче используют движущиеся картинки, зеркальные лабиринты, специально подобранная подсветка, музыкальное сопровождение и, конечно, множество экранов. Зритель окутан масштабом картины, он может внутри передвигаться... (рис.6,7). Такая подача – способ по-новому увидеть замысел автора, осмыслить художественные образы, максимально вовлечь чувственное восприятие: визуальное, слуховое, тактильное. И на этом фоне чувственного восприятия вызвать перекрёстное восприятие или ассоциативное (например, вкуса, запаха, времени и т.д.).



Источник: Veryimportantlot.com [URL:<https://veryimportantlot.com/uploads/over/files/Новости/2021/>]

### Рисунок 6 - Иммерсивная выставка работ Винсента Ван Гога

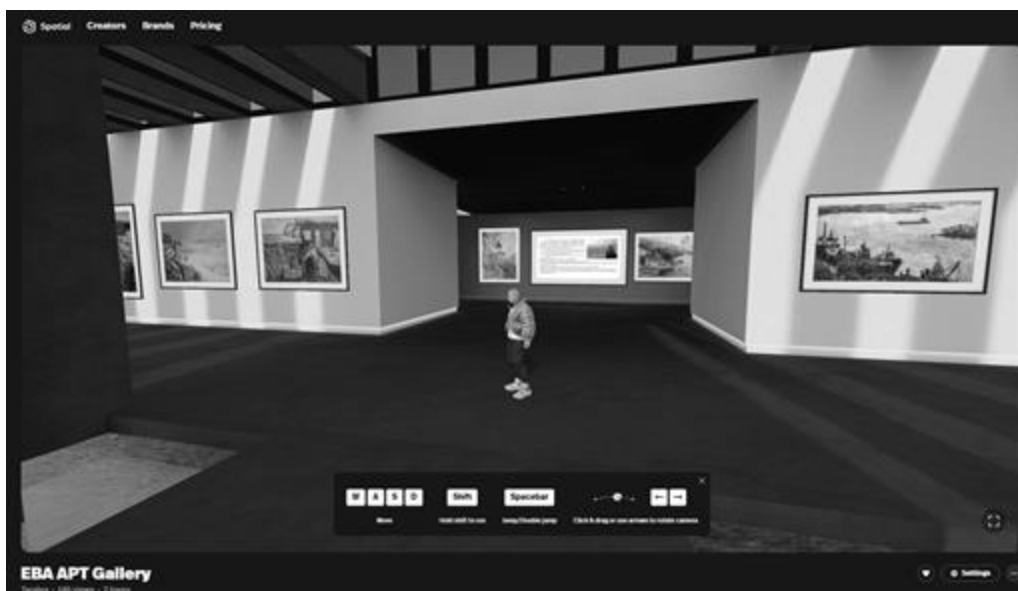


Источник: Veryimportantlot.com [URL:<https://veryimportantlot.com/cache/thumbed/7>]

### Рисунок 7 - Иммерсивная выставка работ Клода Моне

Хотелось бы привести в пример и собственные творческие поиски, как профессионального художника, члена Союза художников России, куратора выставок.

В период действия ограничения передвижения людей по странам, встал вопрос – а как же о событии рассказать? Так, например, о персональной выставке «Азимут красоты», было рассказано на платформе spatial (рис.8). Это виртуальное помещение на условные стены которого возможно разместить фотографии произведений и кроме того, эта платформа работает как возможность для встречи друзей, эта платформа-игра и на нее можно зайти как с телефона, айфона, так с компьютера.



Источник: Платформа spatial.io URL: <https://www.spatial.io/s/EBA-APT-Gallery-63710cd3abaf4100012656e0?share=1197325483499024848>

### Рисунок 8 - Персональная выставка О.В. Еремеевой «Азимут красоты» на платформе spatial

Еще, в качестве примера использования новых направлений, таких как инсталляция, проекционный мэппинг, предлагаю рассмотреть опыт работы с Санкт-Петербургским театром «Приют комедианта» над спектаклем «Зеленая гусыня» – студенты СПбГИКиТ работали над декорациями к спектаклю. Студенты разработали виртуальные декорации, которые проецировали на экран стены, и на этом фоне актеры проигрывали сцены спектакля (рис.9). Такой вид искусства на современном языке называется проекционный мэппинг, и он все более активно внедряется в современной театральной среде (рис.10).



Источник: фотоархив Еремеевой О.В.

**Рисунок 9 - Проекционный мэппинг, выполненный студентами кафедры компьютерной графики и дизайна СПбГИКиТ, спектакль «Зеленая гусыня»**



Источник: Фото MICHAEL NOLAN.  
<https://i.pinimg.com/originals/f6/13/9f/f6139f6cec299ac1babab82de93986ce.jpg>

URL

**Рисунок 10 - Художественная декорация**

Проекционный мэппинг включает и проектирование сцены, и световую и художественную инсталляции, и сценический дизайн и непосредственно декорации, и лайн-арт, и сопровождающий типографский постер. Стоит отметить, что современные студенты мотивированы к работе с новыми направлениями искусства, на стыке разных жанров [Еремеева, Еремеев, 2021; Еремеева, Ходюк, Ходюк, 2019].

И еще один пример хотелось бы рассмотреть из ряда тенденций развития видов и жанров изобразительного искусства в соавторстве – соавторство искусственного интеллекта. Сейчас его активно применяют в разных профессиональных сферах, в том числе в медиаиндустрии [Ильина, 2024].

И снова приведу пример из собственной практики тестирования возможностей работы с нейросетями. Для эксперимента были взяты авторские акварели Еремеевой О. В. «Кронштадтский Морской завод», «Ирбенский маяк» и «Финские пароходы на Неве» (рис.11). Далее рисунки были отправлены в AI приложение и задана команда анимировать воду (конкретный предмет) и добавить плавное движение корабля.

На рисунках 12-14 представлены скриншоты видео достроенных искусственным интеллектом анимации по ключевым словам, «движение воды», «достроить здание завода».



Слева вверху «Финские пароходы на Неве» Справа вверху «Ирбенский маяк» Внизу: «Кронштадтский Морской завод» Источник: личная коллекция автора

**Рисунок 11 - Фотографии серии работ Еремеевой О.В. (бумага, акварель)**



Источник: личные видео и фото автора

**Рисунок 12- Раскадровка анимации, выполненная с помощью программы LUMA AI (анимация движения камеры вправо, анимация волн и отражения)**



Источник: личные видео и фото автора

**Рисунок 13- Раскадровка анимации, выполненная с помощью программы LUMA AI (анимация салюта и движения корабля на камеру)**



Источник: личные видео и фото автора

**Рисунок 14 - Раскадровка анимации, выполненная с помощью программы LUMA AI (анимация движения волн, отражения и наклон корабля)**

Из личного опыта я так формулирую применимость некоторых изученных и апробированных, среди доступных в настоящее время, приложений:

DALL-E: неплохо подходит для генерации новых элементов или фонов, но основная задача пользователя грамотно ввести ключевые слова (промты) для получения дополнительных изображений, которые можно интегрировать в видео.

RUNAWAY: этот инструмент позволяет создать анимацию на основе оригинального рисунка автора: необходимо загрузить картинку и, далее, используя приложения опций, генерировать анимацию.

LUMA: хорошо позволяет добавлять динамику к статичным изображениям (рис. 12-14). Для этого надо импортировать оригинальный рисунок, грамотно задать ключевые слова, и при помощи настроек параметров анимации создать видео.

FABRIE: лучше использовать только для генерации картинок для анимации.

STABLE DIFFUSION: предоставляет возможность анимировать стилизованные изображения, добавляя движения и эффекты.

Как уже было выше сказано, некоторые программы предлагают шаблоны для ускорения процесса, а в некоторых можно задать дополнительные параметры (скорость, стиль движения, спецэффекты).

После генерирования анимации, видеофайл надо экспортировать, лучше использовать форматы .MP4 или .AVI, и уже при необходимости, продолжить работу в видеоредакторах (Adobe Premiere или DaVinci Resolve), добавляя музыку или дорабатывая эффекты.

## Заключение

Да, история неоднократно доказывала, что на запрос общества всегда приходит отклик – начинается поиск решений и развитие технологий. И если когда-то одним из векторов движения постмодернизма было сосредоточение на распространении искусства и называлось это «Движением актуального искусства», то сегодня актуальное движение совмещает в себе популяризацию, рекламирование, и показ органичной коллаборации разных видов искусств – и это современный способ увидеть прекрасное.

## Библиография

1. Балла О. Похрустывая цифрой «три»: диалоги синестета и исследователя // Знание – сила. 2011. № 1. С. 57-66.
2. Большая Советская энциклопедия. Синтез искусств. 2024. URL: <https://gufo.me/dict/bse> (дата обращения: 20.11.2024).
3. Еремеева О. В., Еремеев Н. В. Анализ интереса студенческой среды к эстетическим категориям через аспекты современных технологий // Актуальные вопросы развития индустрии кино и телевидения в современной России: материалы IV Нац. науч.-практ. конф. (Санкт-Петербург, 18-20 окт. 2021 г.). СПб.: СПбГИКиТ, 2021. С. 72-75.
4. Еремеева О. В., Ходюк Н. А., Ходюк А. П. Классика, современность и новые художественные стратегии // Актуальные вопросы развития индустрии кино и телевидения в современной России: материалы II Нац. науч.-практ. конф. (Санкт-Петербург 25 октября 2019 г.). СПб.: СПбГИКиТ, 2019. С. 129-132.
5. Ильина В. В. Стандарты в медиаиндустрии вчера и сегодня // Актуальные вопросы развития индустрии кино и телевидения в современной России: материалы VI Нац. науч.-практ. конф. (Санкт-Петербург, 18–19 окт. 2023 г.). СПб.: СПбГИКиТ, 2024. С. 73-76.
6. Киселева Л. А., Помазуева Т. Н. Мир эмоций человека и регуляция деятельности. Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2007. 68 с.
7. Краткий словарь по эстетике: книга для учителя / под. ред. М.Ф. Овсянникова. М.: Просвещение, 1983. С. 148.

---

## Cross-Perception as a Special Form of Art Perception

**Oksana V. Ereemeeva**

Associate Professor of the Department  
of Computer Graphics and Design, Faculty of Media Technologies,  
Saint-Petersburg State Institute of Film and Television,  
192102, 22, Bukharestskaya str., Saint Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: oksanafedorash@gmail.com

### Abstract

The article examines the trends in the interaction of arts and the development of culture through the realization of combining different types of arts into a single whole. The phenomenon of the synthesis of arts is analyzed as a way of creating a more complex communication system that maximally engages sensory perception (visual, auditory, tactile) and is capable of evoking cross-associations (taste, smell, time). The evolution of synthesis is traced from primitive rituals to contemporary immersive practices and collaborations with artificial intelligence. Using examples from exhibition activities ("Digital Palette," Erarta Museum), theatrical performances (projection mapping in the play "The Green Goose"), and the author's own experiments with neural networks (DALL-E, LUMA, RUNWAY), current trends in the blending of techniques, materials, and genres are demonstrated. Special attention is paid to new forms of art presentation — immersive exhibitions and virtual galleries, which transform the viewer's interaction with the artistic work.

### For citation

Ereemeeva O.V. (2026) Perekrestnoye vospriyatiye kak osobaya forma vospriyatiya iskusstva [Cross-Perception as a Special Form of Art Perception]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (1A), pp. 301-313. DOI: 10.34670/AR.2026.68.17.030

### Keywords

Types of art, synthesis, reality through figurative means, sensory associations, synesthesia, immersiveness, collaboration, digital art, projection mapping, artificial intelligence, media art, exhibition space.

### References

1. Balla, O. (2011). Pokhrustyvaya tsifroy «tri»: dialogi sinesteta i issledovatelya [Crunching with the number "three": dialogues of a synesthete and a researcher]. *Znaniye – sila*, (1), 57–66.
2. *Bol'shaya Sovetskaya entsiklopediya. Sintez iskusstv* [Great Soviet Encyclopedia. Synthesis of arts]. (2024). <https://gufo.me/dict/bse>
3. Ereemeeva, O. V., & Ereemeev, N. V. (2021). Analiz interesa studencheskoy sredy k esteticheskim kategoriyam cherez aspekty sovremennykh tekhnologiy [Analysis of the interest of the student environment in aesthetic categories through aspects of modern technologies]. In *Aktual'nyye voprosy razvitiya industrii kino i televideniya v sovremennoy Rossii: Proceedings of the IV National Scientific and Practical Conference* (pp. 72–75). St. Petersburg: SPbGikIT.
4. Ereemeeva, O. V., Khodyuk, N. A., & Khodyuk, A. P. (2019). Klassika, sovremennost' i novyye khudozhestvennyye strategii [Classics, modernity and new artistic strategies]. In *Aktual'nyye voprosy razvitiya industrii kino i televideniya v sovremennoy Rossii: Proceedings of the II National Scientific and Practical Conference* (pp. 129–132). St. Petersburg: SPbGikIT.
5. Ilyina, V. V. (2024). Standarty v mediaindustrii vchera i segodnya [Standards in the media industry yesterday and today]. In *Aktual'nyye voprosy razvitiya industrii kino i televideniya v sovremennoy Rossii: Proceedings of the VI National Scientific and Practical Conference* (pp. 73–76). St. Petersburg: SPbGikIT.

- 
6. Kiseleva, L. A., & Pomazueva, T. N. (2007). *Mir emotsiy cheloveka i regulyatsiya deyatel'nosti* [The world of human emotions and the regulation of activity]. Yekaterinburg: Ural State Forestry University.
  7. Ovsyannikov, M. F. (Ed.). (1983). *Kratkiy slovar' po estetike* [A concise dictionary of aesthetics]. Moscow: Prosveshchenie.