

Перформативно-коммуникативный потенциал мультисенсорного переживания в пространстве культуры

Научный руководитель – Грибер Юлия Александровна

Пещаницкая Елена Владимировна

Аспирант

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

E-mail: scarletreindeer@yandex.ru

Сенсорный поворот (с 1960-х гг.) сформировал идею «сенсорные отношения — это социальные отношения», проекция социокультурной среды. В «sensory studies» возник подход к культуре не только как к «архиву» («осадку»), но и как к переживанию («раствору») [1]. По сути, культура стала текстом — открытым, динамичным полем смыслов, производимых в рамках сенсорных переживаний. Системы мультисенсорных соответствий, как правило, опирающиеся на элементы культурно-специфических семиотических систем (языки и графемы, музыкальная нотация и т. д.) и сами являющиеся своего рода «знаками» разделяемого на том или ином уровне в данной культуре сенсорного опыта, приобретают здесь перформативный и коммуникативный потенциал. Например, смысловая насыщенность цвета объекта культуры как символа прямо пропорциональна времени его когнитивной обработки [3]. Суждения на основе сенсорного опыта и присвоенных в его контексте значений могут влиять на взаимодействие индивида с культурной средой и ее агентами, за счет чего возникает трансформационный потенциал, причем наибольший имеет «высшая» форма мультисенсорности — синестезия. Она не только формирует поведенческие стратегии — актуализация культурного опыта может вызывать специфические реакции на объекты культуры как сенсорные стимулы [2]. Чтобы показать, как именно сенсорные ощущения формируют поведение, представим синестетическое переживание культуры как своего рода рекурсивную последовательность, где субъект ориентируется на свои переживания в данный момент, чтобы принять решение, как действовать в следующий. Такой опыт сравним с алгоритмом, запоминающим собственные итерации и использующим их для вычисления следующего шага. Для наглядности приведем пример: музыкант-синестет на конкретном этапе исполнения произведения (шаг n) извлекает звук, который принимает в его восприятии определенный цвет (например, синий) и становится входным параметром для шага $n+1$. Далее оценивается текущее состояние «системы» и, при необходимости, корректировка: если воспринимаемый цвет не совпадает с внутренним эталоном исполнителя для данного произведения, он меняет манеру звукоизвлечения, темп либо другие параметры, чтобы звучание стало «правильным» — условно говоря, начинает играть «синее» [4]. Несмотря на культурную обусловленность, модель поддается формализации. Имеются параметры системы, которые можно условно обозначить следующим образом.

S_n — вектор состояния: физические параметры исполнения в момент времени n (манера звукоизвлечения, темп и пр.).

F_{syn} — «передаточная» функция синестезии: алгоритм преобразования звукового сигнала в визуальный/сенсорный образ.

E_n — отклик: фактический синестетический образ, полученный исполнителем на шаге n . ($E_n = F_{syn}(S_n)$).

C_{id} — идеальный образ: внутренний целевой эталон исполнителя (например, «тот самый оттенок синего»).

ε_n — ошибка: девиация между целью и фактом. ($\varepsilon_n = |C_{id} - E_n|$).

Следующее действие исполнителя (S_{n+1}) вычисляется на основе предыдущего состояния и полученной ошибки:

$$S_{n+1} = D(S_n, \varepsilon_n)$$

Где:

- S_n — предыдущее состояние системы;
- ε_n — ошибка (девиация между текущим синестетическим образом E_n и целевым образом C_{id} на шаге n : $\varepsilon_n = |C_{id} - E_n|$);
- D — функция принятия решения. Она анализирует текущее состояние S_n и ошибку ε_n , чтобы сформировать следующее действие S_{n+1} . Главная задача D — минимизировать ошибку ε на следующем шаге, приблизить текущий синестетический образ к целевому.

При этом между «входом» (действие \rightarrow звуковой/сенсорный сигнал) и выходом (синестетический отклик \rightarrow корректировка действия) есть задержка, обусловленная обработкой сигнала мозгом. Её можно представить как Δt . Отсюда:

$$S(t + \Delta t) = f(S(t), \varepsilon(t))$$

Где:

- $S(t)$ — состояние системы в момент времени t («прошлое» состояние);
- $\varepsilon(t)$ — ошибка в момент времени t ;
- f — функция, описывающая эволюцию системы с учётом задержки Δt ;
- $S(t + \Delta t)$ — состояние системы через интервал Δt (результат применения f к текущему состоянию и ошибке).

Данная модель имеет потенциал для оптимизации с распространением на другие виды синестезии и мультисенсорность вообще. В частности, требуется отразить несколько «слов-коммуникации»: «внешний» код (музыка, текст); его межчувственное наполнение разной степени считываемости; автокоммуникация реципиента вследствие побуждения его к переживанию. Синестетическое восприятие активно взаимодействует с общекультурными конвенциями (сенсорные и мультисенсорные (прежде всего цветовые) ассоциации, представления о кросс-модальной гармонии и сенсорном порядке) и обнаруживает с ними определённые совпадения. За счёт последних возможно формирование мультисенсорного кода (например, графемно-цветового), опирающегося: на наиболее типичные синестетические реакции и на их пересечения с ассоциациями у не-синестетов. С помощью подобного кода в ходе коммуникации возможна передача через визуальные стимулы невизуальной (в том числе идейно-концептуальной) информации. Это, в свою очередь, позволит преодолеть ограничения окулоцентризма.

Источники и литература

- 1) Нейроэстетика и мультисенсорный поворот: искусство, дизайн, повседневность. Школа дизайна НИУ ВШЭ: <https://hsedesign.ru/project/98ccdfcf0615459182932cf684de546f>.
- 2) Сидоров-Дорсо А.В., Дэй Ш. О синестезии // Синестезия: межсенсорные аспекты познавательной деятельности в науке и искусстве. Материалы II Международной конференции Международной ассоциации синестетов, деятелей искусства и науки (IASAS). М.: Издательство МГППУ, 2021. С. 19–71.
- 3) Falcinelli R. Chromorama: How Colour Changed Our Way of Seeing / translated by Simon Carnell and Erica Segre. Penguin, 2025. P. 19
- 4) Seaberg M. Tasting the Universe: People Who See Colors in Words and Rainbows in Symphonies. Red Wheel/Weiser, 2011. 288 p.