

*Вестник Челябинского государственного университета. 2026. № 1 (507). С. 13–23.*  
*Bulletin of Chelyabinsk State University. 2026;(1(507)):13-23.*

Научная статья

УДК 7.038:165.62

doi: 10.47475/1994-2796-2026-507-1-13-23

## **ПОСЛЕ РЕАЛЬНОСТИ: ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ СДВИГИ И МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ РЕАЛЬНОГО**

**Александр Викторович Марков<sup>1\*</sup>, Анна Михайловна Сосновская<sup>2</sup>**

<sup>1\*</sup> Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия, markovius@gmail.com,  
0000-0001-6874-1073

<sup>2</sup> Северо-Западный институт управления РАНХиГС, Санкт-Петербург, Россия, sosnovskaya-am@ranepa.ru,  
0000-0002-9736-0912

**Аннотация.** Данная исследовательская статья представляет собой масштабный теоретический анализ эволюции концепции «эффекта реальности» в искусстве — от ее классического формулирования Роланом Бартом в рамках структуралистской парадигмы до современных художественных практик, радикально порывающих с парадигмой репрезентации. Исходный тезис Барта, согласно которому реалистический эффект достигается сугубо семиотическими средствами, а именно за счет введения в повествование избыточных, нефункциональных деталей (таких как барометр на стене у Флора), служащих знаком, указывающим на «реальное», рассматривается как фундаментальный, но исчерпавший свой объяснительный потенциал в условиях современного художественного ландшафта. Статья последовательно аргументирует, что интеллектуальный и художественный сдвиг, вызванный развитием постструктуралистской мысли, спекулятивного реализма, объектно-ориентированной онтологии (ООО) и новых материализмов, кардинально сместил эпистемологический фокус. Ключевой вопрос трансформировался с «как мы репрезентируем реальное?» на «какие именно реальности мы со-творяем и в какие отношения с не-человеческими актерами мы вступаем?». В этой новой онтологической парадигме искусство оперирует уже не знаками и символами, а целыми режимами достоверности и материальными присутствиями, активно производя новые онтологии, а не пассивно отражая предзаданную реальность. В результате классический семиотический инструментарий Барта оказывается принципиально неадекватен для описания и анализа художественных практик, в которых реальное не опосредовано через знак, а манифестируется через прямое материальное присутствие (животное на сцене, тающий лед, физическая усталость и пот тела актера) или конституируется в режиме реального времени в процессе перформативного или кибернетического взаимодействия со зрителем. В качестве методологического решения данной проблемы предлагается разработка и апробация новой синтетической аналитической модели «Жест — Реальное — Четвероякий объект» (ЖРЧО), призванной предоставить недостающий комплексный онтологический инструментарий. Эта многоуровневая модель интегрирует три ключевых и взаимодополняющих теоретических подхода: во-первых, теорию жестов Вилема Флюссера, где жест понимается как фундаментальный акт свободы, направленный на производство смысла и реальности через столкновение с сопротивлением материала; во-вторых, концепцию Реального Жака Лакана, трактуемую как травматическое ядро, радикально сопротивляющееся полной символизации и интеграции в символический порядок; и, в-третьих, аппарат объектно-ориентированной онтологии (ООО) Грэма Хармана, предоставляющий строгий понятийный инструментарий для описания произведения искусства как «четвероякого объекта», расколотого на свои реальные (непознаваемые) и чувственные (данные в опыте) компоненты. Продуктивность и аналитическая сила модели ЖРЧО демонстрируется через ее применение и детальный разбор пяти репрезентативных и наглядных кейсов из современного искусства, каждый из которых артикулирует уникальный и distinct тип производимого «эффекта реальности»: эффект присутствия иного актера (Ромео Кастеллуччи, «Tragedia Endogonidia»), эффект процессуальности и длительности (Кристиан Люпа, «Фабрика»), эффект материальности и пределов тела (Борис Шармац, «50 ans de danse»), эффект материальности вещества и среды (Сергей Шутов, «Пыль мозга») и, наконец,

эффект кибернетического взаимодействия и обратной связи (Random International, «Rain Room»). Итоговый вывод статьи заключается в том, что современное искусство окончательно утвердилось в своей новой ключевой роли — роли лаборатории по активному производству миров, а не их репрезентации. «Эффекты реальностей» понимаются теперь не как миметические или риторические приемы в рамках знаковой системы, а как полноценные учредительные акты, порождающие множественные, ситуативные, хрупкие и гибридные онтологии через сложное со-творчество и взаимодействие человеческих и не-человеческих акторов (животных, стихий, веществ, машин, алгоритмов). Предложенная синтетическая модель ЖРЧО предлагается автором как эффективный и мощный аналитический инструмент для картографирования этого нового сложного онтологического ландшафта и анализа механизмов производства реальности в актуальном искусстве.

**Ключевые слова:** эффект реальности, онтологический поворот, художественный жест, Реальное Лакана, объектно-ориентированная онтология, современное искусство, не-человеческие акторы

**Для цитирования:** Марков А. В., Сосновская А. М. После Реальности: онтологические сдвиги и множественные эффекты реального // Вестник Челябинского государственного университета. 2026. № 1 (507). С. 13–23. DOI: 10.47475/1994-2796-2026-507-1-13-23.

Original article

## AFTER REALITY: ONTOLOGICAL SHIFTS AND THE MULTIPLE EFFECTS OF THE REAL

Alexander V. Markov<sup>1\*</sup>, Anna M. Sosnovskaya<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia, markovius@gmail.com, 0000-0001-6874-1073

<sup>2</sup> North-West Institute of Management, RANEPА, St. Petersburg, Russia, sosnovskaya-am@ranepa.ru, 0000-0002-9736-0912

**Abstract.** This research article presents a comprehensive theoretical analysis of the evolution of the concept of the “reality effect” in art — from its classical formulation by Roland Barthes within the structuralist paradigm to contemporary artistic practices that radically break with the paradigm of representation. Barthes' original thesis, which posits that the realistic effect is achieved through purely semiotic means, namely by introducing redundant, non-functional details (such as the barometer on the wall in Flaubert's work) that serve as signs pointing to the “real,” is considered fundamental but having exhausted its explanatory potential in the context of the contemporary artistic landscape. The authors consistently argue that the intellectual and artistic shift driven by the development of post-structuralist thought, speculative realism, object-oriented ontology (OOO), and new materialisms has fundamentally changed the epistemological focus. The key question has transformed from “how do we represent the real?” to “what specific realities do we co-create and what relationships with non-human actors do we enter into?”. In this new ontological paradigm, art operates not with signs and symbols, but with entire regimes of veracity and material presences, actively producing new ontologies rather than passively reflecting a pre-existing reality. As a result, Barthes' classical semiotic toolkit proves fundamentally inadequate for describing and analyzing artistic practices in which the real is not denoted indirectly through a sign but is manifested through direct material presence (an animal on stage, melting ice, the physical fatigue and sweat of an actor's body) or is constituted in real time through performative or cybernetic interaction with the viewer. As a methodological solution to this problem, the development and testing of a new synthetic analytical model, “Gesture – the Real — The Quadruple Object” (GRQO), is proposed, designed to provide the missing comprehensive ontological framework. This multi-level model integrates three key and complementary theoretical approaches: first, Vilém Flusser's theory of gestures, where a gesture is understood as a fundamental act of freedom aimed at producing meaning and reality through a clash with the resistance of the material; second, Jacques Lacan's concept of the Real, interpreted as a traumatic core that radically resists full symbolization and integration into the symbolic order; and third, the apparatus of Graham Harman's object-oriented ontology (OOO), which provides a rigorous conceptual toolkit for describing a work of art as a “quadruple object,” split into its real (unknowable) and sensual (given in experience) components. The productivity and analytical power of the GRQO model is demonstrated through its application and detailed examination of five representative and illustrative case studies from contemporary art, each articulating a unique and distinct type of produced “reality effect”: the effect of co-presence of another actor (Romeo Castellucci, “Tragedia Endogonia”), the effect of processuality and duration (Krystian Lupa, “Factory”), the effect of bodily materiality and limits (Boris Charmatz, “50 ans de danse”), the effect of material substance and environment (Sergey Shutov, “Dust of the Brain”), and finally, the effect of cybernetic interaction and feedback (Random International, “Rain Room”). The article's final conclusion is that contemporary art has firmly established itself in its new key role—that of a laboratory for the active production of worlds, not their representation. “Reality effects” are now understood not as

mimetic or rhetorical devices within a sign system, but as full-fledged constitutive acts that generate multiple, situational, fragile, and hybrid ontologies through complex co-creation and interaction between human and non-human actors (animals, elements, substances, machines, algorithms). The proposed synthetic GRQO model is offered by the author as an effective and powerful analytical tool for mapping this new complex ontological landscape and for analyzing the mechanisms of reality production in current art.

**Keywords:** reality effect, ontological turn, artistic gesture, Lacanian Real, object-oriented ontology, contemporary art, non-human actors

**For citation:** Markov AV, Sosnovskaya AM. After Reality: Ontological Shifts and the Multiple Effects of the Real. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2026;(1(507):13-23. (In Russ.). DOI: 10.47475/1994-2796-2026-507-1-13-23.

## Введение

В своей знаменитой работе 1968 г. «Эффект реальности» [1; 2] Ролан Барт вскрыл механизм классического реализма: случайная, нефункциональная деталь (барометр на стене у Флобера, крошечная щербинка на зубе у Эммы Бовари) служит не повествованию, но знаковому указанию на «реальное». Она повышает стоимость повествовательной информации *par endroits* — замечательно, что и А. Демичева, и С. Н. Зенкин переводят это правильно «местами», хотя Барт скорее говорит в смысле «кое-где»: это не столько увеличение общей стоимости рассказа, сколько демонстрация самих возможностей для нарратива быть носителем какой-то избыточной ценности. Такая деталь, будучи избыточной для кода повествования, необходима для кода «реальности»; ее единственная функция — сказать: «мы — реальное». Барт анализировал этот эффект в рамках структуралистской парадигмы, где реальное всегда уже опосредовано знаком, а искусство работает с его репрезентацией.

Однако современный художественный ландшафт решительно порывает с этой моделью. Пост-структуралистская мысль, спекулятивный реализм, объектно-ориентированная онтология и новые материализмы совершили коперниканский переворот: вопрос сместился с «как мы репрезентируем реальное?» на «какие реальности мы со-творяем и в каких вступаем в отношения?». В этой новой парадигме бартовский «эффект реальности» не исчезает, но множится и усложняется. Он более не универсальный ключ к миметическому коду, а специфический онтологический режим, производимый конкретной художественной сборкой. Мы имеем дело не с Эффектом, но с множественными эффектами реальностей.

Так возникает проблемный зазор: блестящий семиотический инструментарий Барта оказывается неадекватен для описания практик, где реальное не обозначается знаком, а материально присутствует (животное на сцене, тающий лед, физическая усталость тела, взвесь пыли) или со-

творяется в процессе взаимодействия (зритель и алгоритм). Существующие искусствоведческие подходы, часто остающиеся в плену анализа репрезентации или социально-критической редукции, не предлагают инструментов для анализа того, как именно искусство сегодня производит новые онтологические режимы. Недооцененными остаются теория жестов Вилема Флюссера [3] и концепция Реального Жака Лакана [4], чей синтез потенциально мощен для объяснения механизмов этого производства.

Таким образом, вопрос заключается в следующем: современное искусство, порвав с моделью репрезентации, производит множественные «эффекты реальностей», однако существующие теоретические подходы не обладают адекватным онтологическим инструментарием для объяснения механизмов этого производства, роли не-человеческих акторов и материала, а также природы со-участия зрителя. Сдвиг от репрезентации к актуальному присутствию, к производству реальности в режиме реального времени, наиболее нагляден в современных сценических практиках.

Решение видится в построении синтетической модели, интегрирующей теорию жестов В. Флюссера для анализа акта производства реальности, концепцию Реального Ж. Лакана для понимания того, что сопротивляется символизации и объектно-ориентированную онтологию и теорию четверякого объекта Г. Хармана [5] для онтологизации художественного акта.

## Материалы и методы

Современные исследования демонстрируют явный сдвиг от классических семиотических и репрезентационных моделей к анализу онтологических и перцептивных механизмов производства реальности через призму разных теоретических парадигм. Так, А. Баранов в статье «Зло в «овечьей шкуре»» фиксирует переход от анализа содержания (монстры, насилие) к исследованию механизмов восприятия реальности [6]. Используя символический интеракционизм Блумера, автор показывает, как хорроры инструментализуют

слом схем интерпретации — разрушение привычных шаблонов («ребенок = безобидный», «клоун = веселый»). Это свидетельствует о движении поля от нарративологии к когнитивной онтологии искусства: фокус смещается с того, что изображено, на то, как реальность конституируется через перцептивные кризисы. Динамика проявляется в признании, что искусство оперирует не знаками, а режимами достоверности.

Данную тенденцию к онтологизации подтверждает и статья С. Ячина «О радости собственно человеческой жизни», демонстрирующая радикальную децентрацию субъекта в эстетике [7]. Синтезируя постгуссерлианскую феноменологию, экзистенциал Хайдеггера и концепцию Другого Лакана, автор переосмысливает эстетический опыт как преодоление конечности через «символически дистанцированное в-себе и для-себя бытие в другом». Это отражает динамику поля в сторону антропологической онтологии: искусство трактуется не как репрезентация, а как экзистенциальный акт конституирования реальности в пространстве «Я–Другой». Работа Ячина, таким образом, подтверждает общий запрос на теоретические модели, способные объяснить онтологический, а не просто репрезентационный статус эстетических реальностей.

Наконец, исследование М. Ерофеевой «Что такое фикшн?» анализирует конструирование реальности через призму социальных конвенций [8]. Автор, опираясь на теорию фреймов И. Гофмана, подчеркивает многослойность фикшена («кино внутри кино») и показывает, что искусство производит реальности через управление информационными статусами (зритель знает больше/меньше персонажей) и игру с оболочками фреймов (смерть героя как смена онтологического уровня). Это свидетельствует о динамике поля в сторону социальной онтологии: фикшн предстает как лаборатория, где реальность не имитируется, а конструируется через конвенции и их нарушение. Работа Ерофеевой также фиксирует насущный запрос на инструменты анализа ситуативных, а не заданных онтологий, порожаемых художественным актом.

Основу исследования составляет синтетический теоретико-аналитический конструкт, разработанный для решения проблемы онтологического поворота в современном искусстве. В качестве материала выступает корпус ключевых произведений, репрезентативных для различных модальностей производства реальности: спектакли Ромео Кастеллуччи (*Tragedia Endogonia*), Кристи-

ана Люпы («Фабрика»), хореографические работы Бориса Шармаца, инсталляционные проекты Сергея Шутова («Пыль мозга») и Random International («Rain Room»). Выбор кейсов обусловлен их способностью демонстрировать разрыв с репрезентативной парадигмой и явно артикулировать различные типы «эффектов реальностей» — эффект соприсутствия, процессуальности, материальности тела, материальности вещества и кибернетического взаимодействия. Работа с материалом велась на основе анализа видеодокументации, критических рецензий, теоретических эссе самих художников и кураторских стейтментов, что позволило реконструировать как имманентную логику произведений, так и контекст их рецепции.

Методологический аппарат исследования сконструирован как многоуровневая модель, интегрирующая три взаимодополняющих теоретических подхода. Во-первых, это феноменологический анализ жеста по Вилему Флюссеру, применяемый для декомпозиции художественного акта не на семиотические элементы, а на элементарные движения по производству смысла и реальности, сталкивающиеся с сопротивлением материала. Его метод позволяет сместить фокус с вопроса «что означает произведение?» на вопрос «какой жест (акт) его конституирует и какие реальности этот жест производит?». Во-вторых, используется психоаналитическая герменевтика Реального в лакановском ключе, задача которой — выявить в художественном жесте точку столкновения с тем, что сопротивляется символизации, с травматическим ядром материала, тела или опыта. Этот метод необходим для анализа того, как именно произведение работает не с образами, а с пределами репрезентации.

В-третьих, указанные методы получают свою онтологическую карту и операциональный язык благодаря инструментарию объектно-ориентированной онтологии (ООО) Грэма Хармана, а именно — модели четвероякого объекта. Этот метод предоставляет строгий понятийный аппарат для описания произведения искусства как объекта, расколотого на реальную и чувственную составляющие, и для анализа специфики взаимодействия между этими уровнями в каждом конкретном случае. Синтез этих методов в единую модель «Жест – Реальное – Четвероякий объект» (ЖРЧО) позволяет провести сравнительный анализ кейсов, выявляя не только их внешние различия, но и глубинное структурное сходство как актов онтологического учредительства, где различные типы жестов вступают в отношение с различными

модусами Реального, порождая уникальные конфигурации четвероякого объекта — новые, ситуативные, но полноправные реальности.

### Стадия 1. Метатеория

#### Флюссер + Барт

Соединение общей теории жестов Вилема Флюссера и концепции «эффекта реальности» Ролана Барта позволяет построить метатеорию, объясняющую, как человек конституирует и воспринимает реальность через телесные и знаковые акты. Флюссер предлагает онтологический фундамент, определяя жест как движение, выражающее свободу, в котором субъективность преодолевает объективную детерминацию. Барт, в свою очередь, предоставляет семиотический инструментарий для анализа того, как эта свобода манифестирует себя в дискурсе, создавая убедительный образ «реального».

Для Флюссера жест — не просто движение, но эпистемологически переопределенное действие. Его нельзя удовлетворительно объяснить ни механистически (как падение камня), ни физиологически или психологически. Суть жеста в том, что он выражает свободу — решение субъекта совершить действие, которое, будучи объективно предопределенным, феноменологически воспринимается как акт воли. Однако ключевая особенность этой свободы — её способность лгать, скрывать или раскрывать подлинное «я» того, кто жестукулирует. Таким образом, общая теория жестов становится этически ангажированной метатеорией коммуникации, изучающей акты выражения свободы в их подлинности или неподлинности.

Именно здесь вступает в силу анализ Барта. Он исследует, как в повествовательных текстах возникают, казалось бы, избыточные, нефункциональные детали, которые сопротивляются структурному анализу, так как не несут прямой нарративной или символической функции. Эти детали говорят: «мы — реальность». Объединяя эти две теории, мы можем интерпретировать «эффект реальности» Барта как особый тип жеста по Флюссеру — жест документации или свидетельствования. Автор, вводя такую деталь, совершает свободный акт выбора: он решает указать на нечто, что не служит прямому смыслу, но служит утверждению самого факта существования описанного мира. Этот жест направлен на материал (по классификации Флюссера — это «жест работы»), а его продуктом является не просто объект, а сама реальность, зафиксированная в знаке.

Однако, будучи жестом, он также содержит в себе потенциальную ложь. «Эффект реальности», как и показал Барт — риторический прием, искусственная конструкция, которая маскируется под непосредственное присутствие реального. Мы добавим, пойдя чуть дальше бартовской деконструкции правдоподобия, что она использует технологию письма, чтобы создать иллюзию отсутствия всякой технологии, иллюзию прямого доступа к «тому, что было». Таким образом, свобода автора выражается в том, чтобы скрыть себя за этой иллюзией беспристрастного наблюдателя, или, наоборот, — демонстративно обнажить этот прием.

Такой синтез позволяет по-новому взглянуть на классификацию жестов у Флюссера. «Эффект реальности» можно считать жестом, направленным одновременно и на материал (язык, текст), и на Другого (читателя, которого нужно убедить в реальности происходящего), и, в конечном счете, на себя самого, поскольку автор через этот акт утверждает свою власть над конструируемым миром. Любой акт коммуникации, любое произведение искусства, любой исторический документ может быть прочитан как жест, в котором сплетаются воля к выражению, воля к сокрытию и воля к созданию убедительного эффекта реального. Это ритуальный жест в флюссеровском понимании, но не «чистый», а наполненный скрытой магической целью — породить веру.

Следовательно, общая теория жестов, обогащенная семиотикой Барта, становится теорией о том, как свобода человека не только выражается в действии, но и активно творит ту реальность, в которой эта свобода может быть узнана и принята. Это делает теорию жестов универсальным интерфейсом, как того и хотел Флюссер, — местом, где встречаются онтология свободы и семиотика культуры, чтобы объяснить, как мы, будучи детерминированными существами, постоянно и свободно творим мир, в котором живем.

#### *От жеста и реальности к интерфейсу*

Соединенная метатеория Флюссера и Барта является по своей сути теорией интерфейсов, поскольку она картографирует и объясняет зоны контакта и трансляции между разнородными системами. В первую очередь, она описывает интерфейс между внутренней свободой субъекта и внешним, объективированным миром. Жест, понимаемый как выражение преодолевающей детерминацию воли, — это и есть тот первичный интерфейс, тот «портал», через который нематериальная интенция обретает плоть в действии

и знаке. Сам акт жестикюляции — это протокол обмена между волей и материей, где тело (или инструмент) становится медиатором, преобразующим решение в движение. Эта теория не изучает свободу саму по себе, но именно ее видимые, явленные проявления — то, как она входит в соприкосновение с миром и другими сознаниями, формируя интерфейс субъективности.

Далее, эта метатеория раскрывает интерфейсную природу самой реальности. «Эффект реальности», описанный Бартом, — это не что иное, как успешная работа культурного и семиотического интерфейса, который убеждает нас в подлинности репрезентируемого. Деталь-означающее, отсылающее напрямую к референту («барометр», «маленькая дверца»), функционирует как идеальный UI-элемент в интерфейсе текста — он интуитивно понятен, не требует объяснения и создает иллюзию прямого, беспрепятственного доступа к «тому, что было». Таким образом, реальность предстает не как данность, а как продукт бесперебойной работы интерфейсных механизмов, скрывающих свою работу. Объединенная теория, таким образом, изучает дизайн этого интерфейса — как именно жесты (в широком флюссеровском смысле, включая письмо) организуются, чтобы создать у пользователя (читателя, зрителя) ощущение прямой и аутентичной связи с конструируемым миром, бесприммерно соединяя семиотику с онтологией.

### **Варианты интерфейса**

#### *Театр как ассамбляж со-присутствия*

В постановках таких режиссеров, как Ромео Кастеллуччи или Кристиан Люпа, «реальное» взламывает ткань спектакля не как деталь, а как онтологический принцип. У Кастеллуччи реальное часто является в виде не-человеческого актора, в соответствии с его принципом животного-на-сцене [9]: стадо живых лошадей на сцене в *Tragedia Endogonia*, медленно тающий ледяной монолит в *Inferno*. Это не бартовские «детали» для убедительности. Это вторжения иных, не-нарративных, не-символических реальностей. Эффект реальности здесь — эффект соприкосновения онтологий: биологической, геологической — и человеческой. Реальность не обозначается, она материально присутствует, вступая в непредсказуемые отношения со зрителем.

Люпа в своих «театральных эссе» работает с иным модусом. В спектакле «Фабрика» («Factory 2», 2008) он не репрезентирует биографию Энди Уорхола, но создает лабораторию по ее проживанию [10]. Актеры не «играют»

персонажей, они месяцами исследуют архивы, смотрят интервью, занимаются шелкографией. На сцене мы видим не представление, но документ процесса. Эффект реальности здесь — это эффект длительности и труда. Реальность спектакля тождественна реальности его создания. Зритель становится свидетелем не симуляции, а подлинного, длящегося здесь-и-сейчас события.

#### *Балет и распад аутентичного тела*

Современный танец радикально переосмысливает «реальное» тело. Классический балет стремился к идеальному, преодолевшему материальность телу. В ответ современный танец (особенно так называемый не-танец), от Пины Бауш до Уильяма Форсайта, сделал ставку на тело усталое, потеющее, дышащее, с его физическими пределами.

Борис Шармац в своих постановках доводит этот принцип до логического предела [11; 12]. Его «50 ans de danse» (2009) — это не попытка репрезентировать жизнь гения, но исследование мифа как физического распада. Тело танцовщика настоящего не «изображает» танцовщика прошлого; оно сталкивается с его хореографией как с непосильной материальной данностью. Мы видим одышку, дрожащие мышцы, пот, сбивающийся грим. Это не бартовский «эффект» — это демонстрация реального усилия. Эффект реальности производится через срыв миметического жеста и обнажение материальной правды тела-в-работе. Реальность здесь — это не иллюзия, а усталость.

#### *Инсталляция: реальность как среда и вовлечение*

В инсталляционном искусстве множественность эффектов реальности проявляется наиболее явно. Работа «Пыль мозга» (2025) — инсталляция Сергея Шутова, посвященная фосфенам — фигурам, светящимся точкам, рисункам, которые можно видеть, закрыв глаза, особенно если стимулировать мозг специальным электроприбором, вглядываясь в себя как во тьму, как во внутренний космос. Здесь нет репрезентации — есть предъявление самой материи, как прежде в его работах было представление самой материальности эпох, музеефикации героических образов [13]. Реальность пыли — ее химический состав, тактильность, способность проникать не только в легкие, но и в сам мозг — становится средой опыта зрителя. Эффект реальности — это эффект непосредственного физиологического и экологического контакта.

Другой модус — работы лондонской группы Рандом Интернэшнл (Random International),

в частности, «Rain Room» (2012). Инсталляция, где зритель проходит через ливень, который останавливается над ним благодаря системе датчиков. Эффект реальности здесь двойной. С одной стороны, это абсолютно реальная вода, ее запах, влажность, звук. С другой — это реальность, опосредованная и сконструированная технологией, кибернетическая реальность, отвечающая локусу контроля в Лондоне, который привычно считать прежде всего дождливым. Зритель одновременно переживает чудо подлинного контакта с стихией и осознание ее тотального контроля над воображаемым. Рождается гибридная реальность, где «эффект» невозможен без со-участия машины и человека.

**Стадия 2. Синтетическая модель: Жест — Реальное — Четвероякий объект (ЖРЧО)**

**Флюссер + Лакан: Жест как шов между Символическим и Реальным**

Для Вилема Флюссера жест — это фундаментальное движение сознания и тела, направленное на изменение мира, на «заброс смысла в пространство». Жест есть выражение свободы, сталкивающейся с сопротивлением материи и детерминизмом внешнего мира. Он несводим к причинно-следственным объяснениям. Искусство, по Флюссеру, есть область жестуляции. Жак Лакан предлагает иное, но комплементарное понятие — Реальное (*le Réel*). Реальное — это не реальность в ее эмпирической данности, а то, что ускользает от символизации, травматическое ядро, которое невозможно интегрировать в символический порядок без остатка. Это предел значения.

Синтез этих подходов позволяет увидеть, что художественный жест всегда имеет дело с Реальным. Он является той попыткой, тем усилением символизации или презентации, которое сталкивается с сопротивляющимся ядром Реального. Аффект, производимый искусством, есть след этого столкновения.

Грэм Харман в своей теории четвероякого объекта предоставляет точный инструмент для онтологической картографии художественного жеста. Любой объект по Харману раскладывается на четыре компонента:

1. Реальный объект (непознаваемая, скрытая от прямого доступа сущность).
2. Реальные качества (скрытые свойства реального объекта).
3. Чувственный объект (то, как объект является нам в опыте).
4. Чувственные качества (явные, данные в восприятии свойства).

Мы можем наложить эту модель на нашу синтетическую конструкцию:

1. Реальный объект жеста / произведения = Лакановское Реальное (травматическое ядро, неисчерпаемая онтологическая тайна).
2. Реальные качества = Следы Реального в Символическом (например, смерть в фотографии, свобода в акте письма, материальность в жесте танцовщика).
3. Чувственный объект = Символическая маскировка Реального, интерпретируемый знак, художественная форма.
4. Чувственные качества = Внешние, данные в восприятии атрибуты жеста / объекта (движение, цвет, звук, форма).

**Синтез модели ЖРЧО**

Искусство есть поле, где жест (Флюссер) как акт свободы становится оператором по взаимодействию с Реальным (Лакан). В этом акте чувственный объект (художественная форма) вступает в отношения с реальным объектом (онтологической основой материала, темы, медиума), порождая уникальный четвероякий объект (Харман) — то есть, новую реальность. Зритель является не пассивным наблюдателем, а со-участником этого конституирования, вовлекаясь в отношения с чувственным объектом и своими жестами, достраивая новую сборку.

Для наглядности систематизации различных модусов производства реальности предлагается табл. 1.

**Стадия 3. Апробация модели: анализ эффектов реальностей**

*1. Ромео Кастеллуччи: Эффект соприсутствия*

В работе Кастеллуччи «Tragedia Endogonidia» реальное вторгается в театральное пространство не через репрезентацию, а через прямое включение не-человеческих актеров — живых лошадей и тающего ледяного монолита. «Tragedia Endogonidia» — эпический цикл из 11 радикальных, визуально сильных и концептуально сложных спектаклей-перформансов Ромео Кастеллуччи, исследующих смерть, распад и возможность трансформации через шокирующие образы, тело и технологии, без традиционного сюжета. Художник совершает жест инъекции, онтологического вторжения, отказываясь от изображения «лошадности» или «ледяности» в пользу предъявления их биологической и геологической реальности как таковой, с их иной, не-нарративной временностью и материальностью. Это порождает феномен четвероякого объекта: реальный объект — непостижимая человеческому разуму «логика»

## Таксономия эффектов реальностей в модели ЖРЧО

Тип эффекта	Реальный объект (Лакан / Харман)	Жест (Флюссер)	Чувственный объект / Качества	Ключевой пример
Соприсутствие	Онтология не-человеческого (биологическая, геологическая)	Включение, инъекция иного актора в поле искусства	Животное, стихия на сцене; непредсказуемость, запах	Кастеллуччи (Tragedia Endogonia)
Процесс	Время, труд как онтологические категории	Исследование, архивирование, дрящаяся работа	Документ процесса; усталость, следы труда	Люпа («Фабрика»)
Материальность тела	Физические пределы тела (боль, усталость, смертность)	Столкновение тела с непосильной данностью	Дрожащие мышцы, пот, одышка	Шармац («50 ans de danse»)
Материальность вещества	Химическая / физическая сущность материала	Предъявление вещества как среды	Тактильность, взвесь, запах	Шутов («Пыль мозга»)
Кибернетическое взаимодействие	Алгоритмическая реальность, машинная логика	Диалогическое взаимодействие с аппаратом	Ощущение чуда, отзывчивости среды	Random International («Rain Room»)

животного и стихии; чувственный объект — конкретные лошади и лед на сцене. Их реальные качества — непредсказуемость, температура, запах — сталкиваются с чувственными качествами театральной условности, рождая гибридную реальность соприсутствия, где границы между природным и искусственным, реальным и сценическим стираются.

### 2. Кристиан Люпа: Эффект процесса

В спектакле «Фабрика» Люпа отказывается от репрезентации жизни Энди Уорхола, превращая сцену в исследовательскую лабораторию. «Фабрика» — это интенсивный театрально-психологический процесс, где камера выступает главным инструментом для погружения актера в подсознание, провокации максимальной уязвимости и импровизационного рождения сценического действия. Результатом становится спектакль-лабиринт, балансирующий на грани реальностей, где подлинность рождается через иллюзию, а зритель становится соучастником-наблюдателем за «производством» театральной правды. Это не копия Фабрики Уорхола, а ее глубокое переосмысление в ключе европейского психологического и философского театра. Актеры на протяжении месяцев погружаются в реальный труд — занимаются шелкографией, изучают архивы. Жест художника здесь — это жест исследования и процессуальности, жест длительности, направленный на онтологические основания человеческого существования — время и труд как несимволизируемые данности. В рамках четверякого объекта реальный объект — неуловимая сущность

времени-труда; чувственный объект — документация этого процесса на сцене. Реальные качества времени-труда — его необратимость, накопление усталости — проступают сквозь чувственные качества перформанса: испачканные краской руки, монотонность действий. В результате реальность спектакля становится тождественной реальности его создания, стирая грань между репрезентацией и жизненным процессом.

### 3. Борис Шармац: Эффект материальности тела

В проектах Бориса Шармаца тело танцовщика вступает в прямое столкновение с наследием великих представителей прежнего балета, воспринимаемым как материальная, непосильная данность. Жест здесь — это жест сопротивления и преодоления, направленный не вовне, а внутрь, на границы собственной телесности. Реальное, с которым имеет дело перформанс, — это физиологические пределы тела, его уязвимость, боль и конечность. В структуре четверякого объекта реальный объект — телесная боль и усталость как таковые; чувственный объект — их внешние проявления: дрожащие мышцы, пот, сбивающийся грим. Реальные качества истощения и боли становятся чувственными качествами самого перформанса. Происходит срыв мимесиса: подлинная реальность здесь — это материальная правда тела-в-работе, преодолевающего свои пределы. Танцы Бориса Шармаца — это не зрелище для пассивного созерцания красивых тел. Это вызов, приглашение к размышлению, исследование глубин человеческого существования через призму

движения, какова реальность тела, что это значит быть телом в мире.

#### *4. Сергей Шутов: Эффект материальности вещества*

Художник Сергей Шутов — ключевая фигура 80–90-х гг.: пионер нью-эйджа, законодатель мод новой волны и участник рейв-движения. Он был главным московским партнером Тимура Новикова во время знаковой тусовки вокруг фильма «Асса» (1987). Инсталляция Сергея Шутова «Пыль мозга» создает сложную систему, где вентиляторы гоняют облака настоящей пыли, а фосфены — спонтанные зрительные ощущения без света — проецируются на сетчатку зрителя. Художник совершает жест предъявления и сопряжения: он предъявляет вещество (пыль) как активную среду и сопрягает его с внутренней, физиологической реальностью тела (фосфены). Реальное в этой работе — это химико-физическая сущность пыли и биологическая природа восприятия. Четвероякий объект формируется так: реальный объект — пыль и фосфены сами по себе, в их фундаментальной природе; чувственный объект — видимая взвесь пыли и мерцание в глазах зрителя. Реальные качества пыли — ее проницаемость, потенциальная токсичность, связь с «внутренним космосом» мозга — сталкиваются с ее чувственными качествами — тактильной ощутимостью, визуальной плотностью. Эффект — реальность как непосредственный физиологический и экологический контакт зрителя с веществом и собственным восприятием.

#### *5. Random International: Эффект кибернетического взаимодействия*

Инсталляция «Rain Room» Random International помещает зрителя в пространство искусственного ливня, который останавливается над его головой благодаря системе датчиков. Это иммерсивное пространство, где посетители могут ходить под непрерывным ливнем, не намкнув ни на йоту. Жест здесь — это жест взаимодействия и тестирования границ, совершаемый зрителем, вступающим в диалог с кибернетической системой. Реальное, с которым имеет дело инсталляция, — это алгоритмическая, машинная логика, реальность кода и сенсоров. В рамках четвероякого объекта реальный объект — непостижимая для полного человеческого понимания сложность кибернетической системы; чувственный объект — физическое явление дождя, останавливающегося над головой. Реальные качества системы — контроль, отзывчивость — манифестируются в чувственных качествах опыта: ощущении заворачива-

вающего чуда, влажности, звуке воды. Рождается гибридная реальность, конституируемая в акте со-творчества между человеком и не-человеческим агентом — аппаратом, где границы между субъектом и объектом, природным и искусственным, живым и механизированным вновь становятся проницаемыми. Усиливая связь с природой, эта инсталляция позволяет почувствовать себя в воде и слезах.

#### **Стадия 4. Синтез и выводы: искусство как лаборатория онтологий**

Проведенный анализ подтверждает продуктивность синтетической модели «Жест — Реальное — Четвероякий объект», которая позволила преодолеть фундаментальные ограничения традиционных подходов к изучению эффектов реальности в искусстве. Модель демонстрирует, что эти эффекты возникают не через семиотическую репрезентацию референта знаком, как предполагал Барт, а через материальное присутствие и конституирование Реального объекта в его динамическом взаимодействии с Чувственным объектом. Таким образом, бартовская «деталь», функционирующая в рамках знаковой системы, уступает место онтологическому событию, где реальность производится непосредственно в акте художественного высказывания. Этот сдвиг позволяет закрыть разрыв между репрезентацией и онтологией, предоставляя именно онтологический инструментарий для анализа.

Модель показывает, как искусство не просто отражает или символизирует существующую реальность, а активно производит новые онтологии — реальные объекты, возникающие на пересечении художественного жеста, Реального как такового и их четвероякой структуры. В центре этой динамики находятся интегрированные концепции жеста и Реального, становящиеся операциональными ядрами модели. Жест предстает как акт свободы, направленный на символизацию или прямое продуцирование Реального, которое всегда ускользает от полного освоения. Этот напряженный диалог между жестом и Реальным рождает новый четвероякий объект, где непостижимая сущность Реального сталкивается с его чувственным воплощением, порождая гибридные реальности.

В результате модель функционирует как онтологическая «карта», дифференцирующая многообразиие «эффектов реальностей» через специфику вовлеченного Реального объекта (биологического, временного, телесного, вещественного или кибернетического), характер совершаемого жеста

(инъекции, исследования, сопротивления, предъявления или взаимодействия) и уникальную динамику соотношения реальных и чувственных компонентов в каждом конкретном художественном акте.

Таким образом, современное искусство утверждает себя не как зеркало, отражающее мир, но как лаборатория по производству миров. «Эффекты реальностей» — это учредительные акты для множества ситуативных, хрупких, но подлинных онтологий. Они конституируются в зыбком, но продуктивном со-творчестве человека, не-человеческих акторов (животных, стихий, веществ, алгоритмов) и материала. Множественное число — *реальности* — становится единственно адекватным для описания современной художественной ситуации, где искусство берет на себя функцию онтологического инжиниринга, экспериментируя с самими условиями нашего бытия-в-мире.

#### **Заключение. Онтологии вместо репрезентации**

В то время как бартовский анализ был бесценен для разоблачения идеологии реализма, современ-

ное искусство ушло дальше игры со знаками. Оно превратилось в лабораторию по эксперименту с самими онтологическими основаниями, производя множественные и ситуативные реальности.

Проведенный анализ демонстрирует продуктивность синтетической модели «Жест — Реальное — Четвероякий объект». Эта модель позволяет преодолеть ограничения семиотики: эффекты реальности работают уже не через репрезентацию знаком, а через материальное присутствие и онтологическое событие. Таким образом, модель закрывает разрыв между репрезентацией и онтологией, предоставляя инструментарий для понимания того, как искусство производит новые реальные объекты и миры. Эти миры — будь то реальность не-человеческого актора, процесса, материальности или кибернетического взаимодействия — не отсылают к единой внешней Реальности. Они сами являются учредительными актами для множества временных, хрупких, но оттого не менее подлинных реальностей. Искусство больше не зеркало; оно — лаборатория по производству уникальных и нередуцируемых эффектов реального.

#### **Список источников**

1. Барт Р. Эффект реальности / пер. А. Демичевой // Часы. 1986. № 59. С. 175–183.
2. Барт Р. Эффект реальности / пер. С. Н. Зенкина // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс; Универс, 1989. С. 392–400.
3. Флюссер В. Жесты: феноменологический набросок. М.: Ад Маргинем Пресс, 2025. 336 с.
4. Лакан Ж. Написанное. Т. I. М.: Ад Маргинем Пресс, 2024. 496 с.
5. Харман Г. Четвероякий объект. 2 изд., доп. Пермь: Hyle Press, 2024. 186 с.
6. Баранов А. Зло в «овечьей шкуре»: как хорроры используют наши шаблоны мышления? // Философско-литературный журнал «Логос». 2024. Т. 34. № 4. С. 172–183.
7. Ячин С. О Радости Собственно Человеческой Жизни. К Феноменологии Эстетического Переживания // Horizon. Феноменологические исследования. 2024. Т. 13. № 2. С. 375–398.
8. Ерофеева М. Что такое фикшн? Фреймы в мультсериале «Подозрительная сова» // Философско-литературный журнал «Логос». 2024. Т. 34. № 4. С. 16–25.
9. Castellucci R. The animal being on stage // Performance Research. 2000. Т. 5. № 2. С. 23–28.
10. Triaud C. La Cité du rêve: l'utopie théâtrale de Krystian Lupa // Théâtre/Public. 2014. Т. 212. № 2. С. 33–41.
11. Wood C. Boris Charmatz: An Architecture of Attention // Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry. 2014. № 37. С. 120–132.
12. Franco S. Making Movement Memorable: Tino Sehgal and Boris Charmatz at Tate // Reconstructing Performance Art. Routledge, 2023. С. 189–208.
13. Кенигсберг Е. Я. Кураторские стратегии в современном изобразительном искусстве (на примере проекта «Музей великих надежд») // Известия Национальной академии наук Беларуси. Серия гуманитарных наук. 2019. Т. 64. № 3. С. 346–353.

### **Информация об авторах**

**А. В. Марков** — доктор филологических наук, профессор кафедры кино и современного искусства.

**А. М. Сосновская** — доктор политических наук, профессор кафедры журналистики и медиакоммуникации.

### **Information about the authors**

**A. V. Markov** — Doctor of Philological Sciences, Professor of the Department of Cinema and Contemporary Art.

**A. M. Sosnovskaya** — Doctor of Political Sciences, Professor of the Department of Journalism and Media Communications.

---

---

*Статья поступила в редакцию 10.12.2025; одобрена после рецензирования 25.12.2025; принята к публикации 15.01.2026.*

*The article was submitted 10.12.2025; approved after reviewing 25.12.2025; accepted for publication 15.01.2026.*

Все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.