

Р. Ю. Порозов

Екатеринбург

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПУБЛИЧНОГО ПРОСТРАНСТВА В РОССИЙСКОМ ГОРОДЕ*

* Статья написана в рамках федеральной целевой программы «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009-2013 г. Государственный контракт № 14.740.11.1117.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: визуализация; город; социокультурная динамика; публичное пространство.

АННОТАЦИЯ: В статье делается попытка определить социокультурные особенности публичного пространства современного российского города, а также способы его визуальной репрезентации.

R. J. Porozov

Yekaterinburg

VISUALIZATION OF PUBLIC SPACE IN RUSSIAN CITY

KEY WORDS: visualization, city, socio and cultural dynamics, public space.

ABSTRACT: The article makes a ride to determine the socio-cultural features of the public space of the modern Russian cities, as well as how it is visually represented.

Делая попытки определить дефиницию «публичное пространство», невольно задаешься вопросом, – а есть ли оно в современном, в частности, российском городе? Можно лишь констатировать только то, что мы имеем возможность привести совокупность аргументов, как пользу его отсутствия, так и те, что свидетельствуют об объективном существовании публичного городского пространства. Подобная дилемма относительно феноменов и категория современной культуры, а, вернее, трудность их интерпретации, отсылает к идее Жюль Делёза о т.н. складке.

Термин «складка» Делёз применял к барокко (в его философском и онтологическом понимании). «Барокко непрерывно производит складки... Существуют разнообразные складки, пришедшие с Востока, а также древнегреческие, римские, романские, готические, классические... Но барокко их искривляет и загибает, устремляя к бесконечности, складку за складкой, одну к другой. Основная

черта барокко – направленная к бесконечности складка» [2. С. 7]. Современная социокультурная ситуация, также как и барокко, порождает бесконечные складки (социального, экономического, политического порядка), тем самым создавая трудности в логическом и формализованном объяснении фактов реальности. Возможно, по этой причине классиков постмодернистской философии привлекает барокко в силу схожести онтологических координат двух эпох.

Проводя ревизию общественной жизни, Аристотель отмечал, что человек – «существо общественное в большей степени» [1. С. 378]. Общество является естественным следствием человеческой активности и существует для достижения благой жизни. Таким образом, сущностные характеристики дефиниции «публичное пространство» мы должны определять с позиций качества, но не количества. Сделаем попытку описать сущностные характеристики публичного пространства и стратегии его визуализации, а

затем спроецируем полученное на реалии современного российского города.

Главная проблема заключается в том, что термин «публичное» имеет множество употреблений и контекстов – от политологических (например, «публичная политика») и юридических («публичное право» – система законов, регулирующих взаимодействие между государством и индивидом) до социокультурных («публичное» как продолжение концепта «массовая культура»). В западной традиции публичное пространство определяется как «область общественного взаимодействия, где люди осуществляют функциональные и повседневные практики, которые скрепляют единство, будь то обычная рутина или периодические празднества» [6. P. XI] [the common ground where people carry out the functional and ritual activities that bind a community, whether in the normal routines of daily life or in periodic festivities]. Данное определение было предложено американским социологом С.Карром. Он также аргументировал, зачем все-таки человеку нужно публичное пространство: комфорт, отдых, пассивное и активное взаимодействие с окружающей средой, чувство «открытия» [comfort, relaxation, passive and active engagement, discovery].

Исходя из приведенного определения, мы можем вывести следующие черты публичного пространства: утилитарность и функциональность; способность включать разнородные элементы и редуцировать индивидуальное сознание.

Ведущей, на наш взгляд, визуальной стратегией выражения публичности в современном российском городе является способность выстраивать социальные отношения по принципу интерактивности. Благодаря технологиям современный горожанин находится в процессе постоянной включенности в социальное взаимодействие. Так, на раннем этапе своего развития пользование социальными сетями подразумевало ряд условий (стационарный компьютер с подключенными к нему проводами), то сейчас главным условием пользования является (по

большому счету) наличие заряда в аккумуляторе электронного устройства. Также как мировые религии не имеют факторов этнической, языковой или политической привязки, современные социальные медиа *подходят* любому горожанину, *требуют* от него минимум социальных данных.

Также мы отмечаем тенденцию «тотализации публичного», когда *авторское и индивидуальное* непременно становится достоянием публики. Время и пространство между двумя событиями – актом индивидуального творчества и его знакомством с публикой – математически выражаясь – величины «бесконечно малые». Американский антрополог и социолог У. Митчелл (W.J.T. Mitchell) в статье «Обама как икона» (Obama as Icon) прекрасно выразил эту идею примером из президентской компании 2008 года в США. Он назвал Б.Обаму первым «сетевым президентом» в истории США («he is the first wired president»), мотивируя это тем фактом, что его предвыборная стратегия построена по принципу сетевых медиа-ресурсов. У. Митчелл отметил, что американцы удивлены т.н. гипервизуальностью этого политика, поскольку он представлен не только физически, т.е. «лицом к лицу перед избирателями», но и в медийном пространстве. «Именно чувство и ощущение единства виртуального и фактического придало кампании Обамы подобие некоего зарождающегося на глазах социального движения. (This sense of both actual and virtual gathering is what gave Obama's campaign the aura of a social movement being born) [8. P. 126]. В ситуации современного российского города процесс индивидуально-творчества направлен, прежде всего, на публику. Визуальная практика «гибридного искусства» (hybrid art) – это попытка компромисса между элитарным искусством, носителем которого является индивидуальная творческая личность, и массовым (публичным) сознанием. Под «гибридным искусством» понимается «формы, для создания которых используются различные виды искусства и ме-

диа (включая драматические и монологические, комедийные, танец, музыка, кино и видео, живопись и *просто найденные* предметы), для того, чтобы подчеркнуть для аудитории некоторый центральный элемент экспозиции» [7. Р. 345]. (A hybrid art form, making use of a variety of arts and media (including dramatic, monologues, comedy, dance, music, film and video, painting, found objects), with the central element being representation for an audience). Репрезентация объектов «гибридного искусства» можно отмечать только в крупных городах России (например, в Екатеринбург на базе местного городского филиала Государственный центр современного искусства или), т.е. это пример визуальных креативных практик в культурной системе мегаполиса.

Третья тенденция, которая, на наш взгляд, проявляется в современном российском городе – это работа с публичным пространством по законам драматургии. Более того, публичное пространство города приобретает такую же специализацию, как и виды драматических произведений. Человек, для которого выход в публичное пространство является своеобразной *компенсацией ущербности мира*, расценивает свои отношения с позиций драматической игры. Французский социолог и философ Роже Кайуа в работе «Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры» предложил оригинальную классификацию игр. По его мнению, существует следующий тип игр: «Agon», «Alea», «Mimicry», «Ilinx». Данная классификация составлена в зависимости «от преобладания важности в той или иной игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения» [3. С. 50]. Игра-«agon» (от греч. «публичное состязание или бой») построена по принципу изначального равенства участвующих сторон, вследствие чего итог борьбы – победа – принимается неоспоримо. В качестве примера можно привести игры, в которые участвует две команды или индивида: футбол, бокс, шахматы и т.п. Игра-«alea» принципиально отличаются от «agon», поскольку основаны на решени-

ях, которые не зависят от воли играющего. Это то, что можно назвать «игрой со случаем»: карты, лотерея, кости и т.п. Игра-«mimicry» – это временное принятие иллюзии и включение в фиктивные отношения с миром посредством какой-либо роли. Примером таких игр может быть карнавал или травести. «Ilinx» основаны на головокружении и нарушении стабильности восприятия, «когда тело лишь с трудом обретает равновесия, а восприятие – четкость» [3. С. 61]. Данный принцип мы наблюдаем, как в играх на аттракционах (качели, горки), так и тех, во время которых человек специально погружается в состояние транса (дервиши, шаманы) или сопровождающиеся повышением уровня адреналина (гонки, коррида). Типологией, предложенной Р.Кайуа, мы хотели отметить, что визуальный ландшафт российского города может быть рассмотрен с позиций театральных декораций и игровой площадки. В повседневной лексике также закрепились номинации:

- «городские игры» (или «игры в реальном времени»), действие которых разворачивается с одной стороны в физическом, «настоящем» времени-пространстве города, а с другой – в виртуальном мире игры. Городская игра может, например, продолжать сюжет литературного произведения.
- «городское ориентирование» – «познавательная-состязательная форма активного краеведения, целью которого является найти за кратчайшее время заданные объекты в Городе» [4].
- «фотокросс» – создание фотоснимков в соответствии с определенной тематикой за определенное время.

В этой связи американский антрополог индийского происхождения Арджун Аппадурай точно отметил логику развития визуального пространства современного города: «Образ и изображение, воображаемое, воображение – все эти термины отсылают нас к нечто существенному и новому в контексте глобальных культурных процессов: способности воображать как социальной практике».

КУЛЬТУРА: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

(The image, the imagined and the imaginary – these are all terms which direct us to something critical and new in global cultural

processes: the imagination as a social practice) [5. P. 31].

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Сочинения: В 4-х т. Т. 4 / Пер. с древнегреч.; Общ. ред. А. И. Доватура. – М.: Мысль, 1983. С. 378.
2. Делёз Ж. Складка. Лейбниц и барокко / Общая редакция и послесл. В.А. Подороги. Пер. с франц. Б.М. Скуратова – М: Издательство «Логос», 1997. С. 7.
3. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: «ОГИ», 2007.
4. Сайт проекта «Бегущий город»: [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.runcity.org/ru>
5. Appadurai A. Modernity At Large: Cultural Dimensions of Globalization. University of Minnesota Press, 1996.
6. Carr S. Public space. Cambridge University Press, 1992.
7. Collins J. W., O'Brien N. P. The Greenwood Dictionary of Education: Second Edition. ABC-CLIO, 2011.
8. Mitchell W.J.T. Obama as Icon // Journal of Visual Culture. 2009. № 8.