

## Борьба за улицы: смерть фланера или пересборка феноменального

*Ежкова Ярослава Владимировна*

*Выпускник (магистр)*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет креативных индустрий, Москва, Россия

*E-mail: prior.99@mail.ru*

Как выглядит прогулка в городе? Если не брать в расчет потребность выйти на улицу часа в два ночи и попытаться отыскать смысл, звезды, ощущение жизни за счет некоторой смены восприятия, хоть и частичного, но ослабления контроля и отсутствия четких границ в темноте [1], то скорее всего, прогулка будет состоять из нескольких точек на маршруте, составленном навигатором, условной границы конца дороги и начала прогулки, например, входа в парк, тропинок и дорог, заботливо созданных кем-то, а также фотографий процесса. Будь то красивый куст сирени или встреченная чайка, часто возникает потребность сохранить опыт. В буквальном смысле сохранить как нечто квазифизическое. И такие прогулки обычно планируются заранее, согласовываются и просчитываются. Исчезает практика фланирования, спонтанного перемещения ради эмоций – получения феноменального опыта, задействующего тело: сенсорные каналы, мышечную память и не только [2].

Осмысляя историю, Райнхарт Козеллек выделил две категории, формирующие переживание истории горизонт ожиданий (настоящие представления о будущем) и пространство опыта (актуальное прошлое человека и общества). Он связал опыт с пространством – опыт наслаивается как археологические слои, которые человек хранит в памяти. Он является призмой, через которую человек смотрит на мир [3]. Опыт – это взаимодействие с миром, расстоянием, глубиной, запахом и не только. Новое Время стало началом несовпадения этих двух категорий: горизонт ожиданий оторвался от пространства опыта, от будущего начали ожидать принципиально нового. Такой подход приводит к некоторой близкой к акселерационизму картине: в XXI веке скорость становится все более значимой, появляются (хотя и алармистские по большей части) разговоры о технологической сингулярности. Такой темп отражается в культуре как культ продуктивности, скорости (и успешности). А кроме того, некоторой потерей глубины переживания во славу быстрому результату и дофамину, что выражается в практиках геймификации, в том числе и в геймификации города. Например, игра Pokémon go создавала дополнительный слой города, отображаемый в интерфейсе, где, перемещаясь по реальному городу, в его проекции отображались игровые задания и достижения, похожие практики есть с отзывами, рейтингами и фотоотметками в социальных сетях. Прогулка перестает быть фланированием, но превращается в четкий маршрут с определенными целями, делая при это время-расстояние между точками до определенной степени пустым, лишенным того самого пространства, делающего феноменальный опыт возможным. Скорость поглощает пространство, что ярко выражается в отношениях пространства и транспорта.

Транспорт становится замкнутым и неподвижным изнутри пространством, которое способно перемещаться во внешнем пространстве. Городской транспорт предполагает неподвижность, оставляя лишь минимальные возможности перемещения, при этом создает цифровую среду, заменяющую реальное движение (экраны в транспорте с тестами, интересными фактами и прочими короткими форматами). Пространство перестает рассматриваться как пространство опыта, но как филлер, который необходимо заполнить, оно превращается во время-для-потребления. Подобные практики, превращающие перемещение, само пространство города в игровую карту теперь воспринимаются обыденно. Время

в пути становится некоторым режимом медитации/быстрого перехода как в компьютерных играх, которое с одной стороны вырывает из процесса, а с другой (в некоторых играх) дает восполнить ресурсы, получить какие-то бонусы. При этом исчезает желание, практика быть в открытом мире.

Популярность электросамокатов в последнее время усиливает эту трансформацию. Доступность аренды (наличие у каждой остановки/станции метро/дома) и скорость в купе с культом продуктивности города постепенно вытесняют фланера. Это может происходить благодаря иллюзии схожести опыта, но в ускоренном формате или банальной бесполезности такого опыта для режима продуктивности. Но феноменальный опыт, подключающий весь спектр телесных восприятий исчезает, заменяясь филлирным подвижным образом, экраном загрузки локации. Самокаты обращаются напрямую к пользователю, призывают экономить время, быть успешным-в-скорости. Экономия времени плавно перетекает в экономию феноменальных переживаний.

И тем не менее, компьютерные игры, с которыми происходило сравнение, могут вернуть эту ситуацию наизнанку. Популярность таких игр как *The Witcher: Wild Hunt*, *Assassin's creed: Valhalla* и тому подобных, где среднее геймплейное время может достигать 80-100 часов + без дополнений и квестов показывает, что ускорение, сжатие пространства в реальном мире компенсируется в игровом. Компьютерные игры – торжество галпического пространства, к которому игрок получает доступ также задействуя телесный опыт: прыжок и атака – комбинации клавиш/кнопок джойстика, требующие четкой координации, моторного навыка (кроме того, есть способы подключить, например, беговую дорожку к геймплею и буквально пройти игровую карту). Подобные игры вынуждают открывать пространство без быстрых переходов, давая их позже для возможности вернуться в начало. Однако, миры зачастую сконструированы так, что использование переходов кажется неинтересным. Перспектива в игре задает свои отношения с пространством, опыт, получаемый в играх, таким образом, остается связанным с ним. Игра становится местом пересборки феноменального, где формируется другое отношение с миром, где появляется возможность фланировать, наслаждаться закатами и звездным небом.

В попытке догнать ускользящий горизонт ожиданий город XXI века жертвует пространством опыта, становится зоной геймификации и перестаёт быть толщей, в которую можно погрузиться, превращаясь также в поверхность скольжения. Опыт фланирования же, парадоксальным образом находит новое измерение – переносится в компьютерную игру, где можно услышать чайку и увидеть неразорванную инфраструктурой линию горизонта.

### Источники и литература

- 1) Данн, Н. Темные материи: манифест темного города / Н. Данн. — Пермь : HylePress, 2024. — 128 с. — ISBN 978-5-6047728-2-9.
- 2) Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти ; перевод с французского под редакцией И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. — Санкт-Петербург : Ювента : Наука, 1999. — ISBN 5-02-026807-0.
- 3) Козеллек, Р. «Пространство опыта» и «горизонт ожиданий» — две исторические категории / Р. Козеллек // Социология власти. — 2016. — Т. 28, № 2. — С. 149-173.