

Иванов А. А., Захаров В. С.

ЛАНДШАФТНЫЕ ПРАКТИКИ В СОВРЕМЕННЫХ ГОРОДСКИХ ИГРАХ ENCOUNTER

Иванов Ант.А., Захаров В.С.

A.A.Ivanov, V.S.Zacharov

**ЛАНДШАФТНЫЕ ПРАКТИКИ В СОВРЕМЕННЫХ ГОРОДСКИХ ИГРАХ
ENCOUNTER**

**LANDSCAPE DESIGN PRACTICES IN CONTEMPORARY
URBAN “ENCOUNTER”-GAMES**



Иванов Антон Анатольевич – кандидат культурологии, доцент кафедры культурологии Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета (Россия, Комсомольск-на-Амуре); 681026, г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Ленина, д. 81/4, кв. 49; 8-924-227-12-66. E-mail: humungus72@mail.ru.

Mr. Anton A. Ivanov – PhD in Culturology, Senior Lecturer at the Department of Culture Studies, Komsomolsk-on-Amur State Technical University (Russia, Komsomolsk-on-Amur), 681035 Komsomolsk-on-Amur, 81/4 Lenina St., flat 49, 8-924-227-12-66, humungus72@mail.ru.



Захаров Василий Сергеевич – ООО «Энигма», организатор игр «Encounter» в Комсомольске-на-Амуре (Россия, Комсомольск-на-Амуре); 681026, г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Ленина, д. 81/4, кв. 25; 8-924-228-84-11. E-mail: vampirusus@mail.ru.

Mr. Vasily S. Zacharov – ООО «Enigma», author and organizer of «Encounter» games in Komsomolsk-on-Amur, 681035 Komsomolsk-on-Amur, 81/4 Lenina St., flat 25, 8-924-228-84-11, e-mail: vampirusus@mail.ru.

Аннотация. В статье представлены пространственные и ландшафтные практики в современных городских играх Encounter как феномен постмодернистской культуры. Игровые технологии трансформации городского пространства рассмотрены как механизмы виртуализации картины мира.

Summary: The spatial and landscape design practices in modern urban “Encounter”-games are presented in this paper as a post-modern culture phenomenon. Game technologies used for transformation of urban areas are considered as instruments of virtualization of worldview.

Ключевые слова: культурное пространство, культурный ландшафт, хронотоп, постмодернизм, виртуальность, игра, ризома, лабиринт.

Key-words: cultural space, cultural landscape, chronotopos, postmodernism, virtuality, game, rhizome, labyrinth.

УДК 008.001(07)

Параллельно с релятивистским размыванием корпуса ценностей современного человека идентичные процессы происходят в его внешнем пространственном и телесном измерении. Несмотря на однообразие повседневной рутинной деятельности современного рядового гражданина (в классическом смысле *civis* – горожанина) провинциального города, возникли в городской жизни иные пространственно-временные зоны, где не столько сами *топос* и *ландшафт*, сколько их *перцептуальные* (или *феноменологические*) модели существенно меняются.



Принципиальной значимостью в данном отношении обладают концепции городского пространства как *модели мира*, восходящие к работам классических исследователей культурного *топоса* Элиаде М., Вебера М., Бахтина М., а также концепции культурного ландшафта Туровского Р.Ф. и Веденина Ю.А.

Мирча Элиаде предложил центристскую модель традиционного городского пространства, метаморфозы которой в современной культуре мы постараемся осветить. Городской центр, репрезентируя *imago mundi*, «сакрален» и «элитарен». Потому он является локусом концентрации религиозных и культовых строений, институтов власти, деловой активности, массовых центров потребления и других узлов практической и символической деятельности признанных социальных групп и культурных элит. Другие компоненты городского пространства стремятся зафиксировать в своих зонах ментальные и аксиологические знаки центра, «размещая» на своей территории его священные атрибуты.

Пространство выступает одновременно как социальный интегратор и социальный дифференциатор. Оно выражает формы существования различных ландшафтных практик, в рамках которых реализовались различные модели освоения и поведения. Географическое пространство становится социально и символически сегментированным пространством, социальной картой, сконструированной так, по мнению Бурдьё П., «что агенты, группы или институции, размещенные в нем, имеют тем больше общих свойств, чем более близки они в этом пространстве, и тем меньше, чем более они удалены друг от друга» [1]. Так, центр всегда традиционно закреплялся за культурной, финансовой и властной элитой, периферии оставались для люмпенизированных социальных групп. Возникает столь характерная организация пространства с «ухаженым», репрезентативным центром и эксплуатируемой, невзрачной периферией.

Топос становится феноменом культуры по мере накопления в нем, прежде всего, социальных признаков: освоенности, структурированности, осмысленности. Визуальный аспект такого культурного топоса выражает понятие *культурного ландшафта*. Туровский Р.Ф. толкует это понятие как «результат соприкосновения духовной жизни человека и территории; составной частью ландшафта являются исторические события, происходившие на данной местности, знаменитые люди, которые жили и творили на этой территории, образцы культуры, созданные на этой местности и описывающие эту местность» [5, 29]. Ландшафт воспринимается как совокупность увиденных с разных точек зрения визуальных образов. Городские образы формируются набором элементов и метрическими соотношениями отдаленности или близости, создавая для жителя некую «иконографию» города. Характер этой иконографии может меняться в зависимости от темпоральных факторов: например, ночной или вечерний, повседневный или праздничный образы города. Город включает несколько временных шкал: географическое время, социальное время, индивидуальное время. Горожанин одновременно живет в нескольких временных и онтологических координатах. При этом городской ландшафт репрезентирует себя для жителей в двух формах:

- символический фоновый ландшафт (ярко выделяющиеся объекты: высокие здания и строения различного назначения, становящиеся привычными знаками особой иконографии города). В Комсомольске-на-Амуре к таким высотным фоновым символам города можно причислить здание со шпилем на площади Ленина, трубу ТЭЦ-1 и т.д.
- системы городских доминант: центральные улицы и площади, также формирующие городскую символику.

Исследователь Порозов Р.Ю. выделил следующие уровни культурного пространства города:

1. Макроуровень, на котором городское пространство представляется человеком как обобщенный образ, «гештальт». Он реализуется в семантической форме – городском именном пласте, городской топонимике, которая представлена как в прагматическом плане (в частности, в городской символике), так и в эмоционально-оценочном (на уровне отдельных субкультурных образований).

2. Мезоуровень, на котором выделяются конкретные элементы и локусы: дом, квартал, район. Данный уровень представлен в частности архитектурной городским пространством, под которой понимают общее устройство городской территории: архитектурно-

эстетический план, инфраструктурный план, а также дискурс отдельных элементов: рекламы, СМИ, транспорта, символики. Человек разрабатывает городскую архитектуру на трех уровнях: воздушном, наземном, подземном.

3. Микроуровень культурно-образовательного пространства города представлен личностью и индивидуальностью человека. Индивидуальное пространство задано тремя координатами, характеризующими отношения: «я могу», «мне нужно», «я нужен». Зоны частного самочувствия формируются на основе устойчивого эмоционального отношения к определенной части городского пространства. Зоной частного самочувствия в городском пространстве может быть дом, памятное место, природный ландшафт. Микроуровень городского пространства формирует индивидуальное восприятие города, перцептуальную модель города, новейшие образцы которой нас интересуют.

Различные социальные группы формируют особое пространственное кодированное поведение – это ландшафтные практики или патерны, представляющие собой привычные, символически или функционально значимые маршруты как знаки определенных социальных групп и городских субкультур. Схема маршрутов разворачивает определенный визуальный текст или нарратив о городе, а также текст о человеке как субъекте ландшафтной практики.

Важно отметить фрагментарность современного нарратива, отмеченную Порозовым Р.Ю. в работе «Виртуализация городского пространства: социокультурный аспект». Эта фрагментарность связана с умножением различных ландшафтных паттернов в социокультурном пространстве, а также с децентрализацией и неизбежной пространственной локализацией образа города. Как отмечает Губанова Е.Н., одной из причин пространственной локализации является «фрактальность, соположенность пространства человеку» [2, 8]. Образ города тем самым формируется из фрагментов городского пространства, складывающихся в схемы привычных маршрутов с соответствующим визуальным фоном.

Сегодня особый научный интерес вызывает процесс виртуализации культуры, и в этом отношении важен вопрос соотношения виртуального пространства с действительным. Эта проблема значима в общем контексте постмодернистской культуры. Исследователь Губанова Е.Н. выделила следующие характеристики перцептуального пространства в постмодернистских текстах: полисемантизм, интертекстуальность, амбивалентность, фрактальность, фрагментированность, плюральность, деформированность и т. д. Губановой Е.Н. отмечено характерное размывание границ пространственного объекта, «он утратил свои границы, целостность и стабильность, ... знак порывает с референциальностью в нелинейном дискурсе, существующем вне причинно-следственных связей и иерархической определенности» [2, 9].

Полисемантизм и интертекстуальность обуславливают взаимооборачивание реального и нереального. В этом отношении весьма показательным становится процесс переноса характеристик виртуального компьютерного пространства в действительное, как это происходит в современных городских играх Encounter, где город начинает осваиваться как зона компьютерной игры. Пространство города ассоциируется с компьютерной сетью, содержащей гиперссылки и позволяющей бесконечно долго перемещаться между «смыслами», каждый из которых не похож на предыдущий и последующий.

Encounter – это относительно молодое явление современной культуры повседневности, представляющее собой международную сеть городских игр. В переводе с английского термин означает «случайная встреча», «схватка», «неожиданное столкновение». Как таковая игра Encounter появилась впервые в Белоруссии в 2001 г. и первоначально существовала только в компьютерном виде как система игровых заданий и впоследствии вышла из виртуального в действительное пространство. Исследуя специальные характеристики игры, в качестве эмпирической базы мы взяли игры (чертежи, сценарии, схемы маршрутов), происходившие в г. Комсомольске-на-Амуре в 2007-2009 гг. Зона игр, как правило, охватывала территории города и Комсомольского района.

Из всех разновидностей игры (фотоохота, фотоэкстрим, мокрые войны, мозговой штурм) в ракурсе данного исследования нас интересует наиболее репрезентативный в топологическом аспекте и обладающий наибольшим количеством задач, высоким уровнем сложности и востребованности в командной игре первоначальный тип – схватка. В ней команда делится на штабных и полевых игроков. Штаб получает задание на сайте, полевые



выполняют различные миссии в реальном пространстве. Внутри игры существуют различные типы заданий:

- обычные логические задания, как правило, содержат слова, сходные с названиями улиц, остановок и других городских объектов, также могут в виде фотографий, планов, схем;
- ориентирование поисковое задание. Целью такого задания является код или ключ, который необходимо найти на местности;
- агентский уровень. Это поиск агент-человека, обладающего нужной информацией для прохождения уровня, здесь может быть задействован набор различных кодовых слов, опознавательных знаков, внешних признаков;
- уровень-конкурс. Например, конкурсы «флешмоб»;
- экстремальные задания, связанные с определенным риском для игроков. Чаще всего это поиск кода на высотных объектах.

К первичным предпосылкам трансформации перцептуального пространства относятся ролевые поведенческие типажи, способствующие изменению привычных ландшафтных образцов. Прежде всего, это виртуальный персональный образ каждого участника, номинированный в виртуальном пространстве сети. Никнеймы или сетевые псевдонимы становятся обязательным ритуалом регистрации в командной группе. Далее следует распределение ролей в команде, связанное с уже устоявшейся функциональной структурой. В составе каждой команды есть установленные командные персоналии: капитан, драйвер (водитель), букер (координатор), навигатор, полевой игрок, штабной игрок. Хотя это довольно условное распределение, так как очень многие участники полифункциональны и совмещают различные игровые обязанности.

Наиболее репрезентативным в ракурсе нашего исследования направлением специфического ролевого поведения в Encounter являются упомянутые агентские уровни и флешмобы. Флешмоб – «это заранее спланированная массовая акция в общественном месте, в течение которой группа людей с максимально серьезным видом выполняют заранее оговоренные действия абсурдного содержания или предусмотренные сценарием и затем быстро расходятся...» [7]. Так, например, были разыграны сцены из «Мастер и Маргарита» на площади возле Театра Драмы (в сценарии «Патриаршие пруды») или импровизированный военный парад на площади Юности (в сценарии «Красная площадь»). Здесь важен эффект карнавализации пространства, достигаемый особым игровым поведением по сценарию и провокационными для окружающих костюмированными шествиями.

Сценарий игры, как правило, строится путем переименования существующих пространственных объектов. Тем самым осуществляется семиотическое перекодирование городского топоса в соответствии с различными культурными архетипами, актуализированными в сценарии. На символический код реального города накладывается иной код, пространственно идентичный, однако номинально нетождественный, созданный в соответствии с эстетикой игрового текста. Задача команды распознать во втором виртуально-игровом коде действительные локусы города. Так, площадь имени Кирова будет площадью Ленина (при уже существующей действительно площади Ленина в центре Комсомольска-на-Амуре), Дом культуры «Металлург» – Рейхстагом, пл. Юности – Красной площадью.

Специфические непривычные маршруты поисков, необходимые для создания определенного символического образа игры, иконически трансформируют городской ландшафт. В игре возможны различные последовательности прохождения топологических ориентиров, которые может выбрать автор игры: *линейная* – задания для всех команд расположены в одинаковом порядке, и последовательность установлена автором игры; *случайная* – задания для каждой команды приходят в случайно генерированном процессором алгоритме; *индивидуальная* – для каждой команды или участника; *штурмовая* – все команды в установленное время получают все задания, запланированные автором в игре. Просмотр планов маршрутов по пространственным ориентирам и кодовых систем-сценариев показал возможность их пересечения, вариативность следования экипажей, возможность возвращения на уже посещенные объекты.

Код не однозначен, в игре предполагается вариативность интерпретации сценария, иначе теряется радость разгадки. Одно кодовое имя в знаковой системе игры может значить

выход в два или больше мест, игра тем самым воспроизводит полисемантическую и нелинейную модель лабиринта как нового топоса города. Пространство игры – это «пространство догадки» и ризоматического лабиринта, выражаясь словами «Заметок на полях «Имени розы»» итальянского семиотика. Идеал топоса игры – это полисемантическая ризома, устроенная так, «что в ней каждая дорожка имеет возможность пересечься с другой» [6, 602]. Линейное структурированное пространство города трансформируется в нелинейное ризоматическое пространство игровых маршрутов как множества децентрированных и асимметричных пространственных схем.

Также для игрового пространства Encounter характерен аксиологический перенос культурных центров, центробежная динамика игровых маршрутов и инверсия значения зон периферии и центра. Это показательно по критериям выбора маршрутов и мест для игры. Выбор объектов определяется, прежде всего, сюжетным контекстом игры; во-вторых, типом игровых заданий (флешмоб, поисковое задание и т.д.); в-третьих, удаленностью от других объектов, используемых в игре. Локусы флешмоб, как правило, являются часто посещаемыми общественными объектами символического значения для города, такие как: пл. Ленина, пл. Юности, Силовский парк, парк Гагарина и т.д.

Для поискового уровня, как правило, используются удаленные от центра заброшенные постройки и разрушенные промышленные здания. В семиотическом плане это своеобразная подмена значений и создание альтернативной иконографии города. Поисковая игра происходит в зоне объектов, исключенных из повседневного обихода и потребностей городских жителей. Ветхость, заброшенность, связанные с чувством опасности и некой трансгрессии, создают в определенном смысле инверсивный хронотоп города. Периферия становится более значимой в игре и символически, и функционально, городской центр актуализируется, как правило, только в абсурдистском аспекте, например, как зона провокации флешмоб.

Учитывая пространственные характеристики игры, ее можно рассматривать как тоску по утраченному мифу, по утраченному мифологическому пространству. Текст (сценарий) игры, конструирующий новые смыслы привычного топоса, разворачивается не как миф, а именно как «игра в миф», утративший свои жизнеориентирующие функции. Своеобразная мифологическая семантика игры воспринимается как развлечение, столкновение-схватка мифологических, праздничных и повседневно-утилитарных смыслов культурного топоса. Пространство игры Encounter воспроизводит мифологическую модель лабиринта как пути-инициации в ее деконструктивно-ризоматической и иронической форме. Это есть командная инициация как центробежный поиск лиминального места и времени для свободы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бурдьё, П. Социальное пространство и символическая власть / П. Бурдьё // Режим доступа: <http://bourdieu.narod.ru>.
2. Губанова, Е. Н. Семантика пространства в постмодернистском художественном тексте (на материале произведений Джона Фаулза): автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. наук / Е. Н. Губанова. – М., 2009. – 25 с.
3. Порозов, Р. Ю. Культурно-образовательный потенциал городского пространства: теоретико-культурологический анализ: автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. наук / Р. Ю. Порозов. – Челябинск, 2009. – 20 с.
4. Порозов, Р. Ю. Виртуализация городского пространства: социокультурный аспект / Р. Ю. Порозов // Вестник Челябинского государственного университета: Философия. Социология. Культурология. Вып. № 11, 2009. – С. 154-156.
5. Туровский, Р. Ф. Культурные ландшафты России / Р. Ф. Туровский. – М.: Институт наследия, 1998. – 210 с.
6. Эко, У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко // Имя розы. – СПб.: Симпозиум, 1999. – 629 с.
7. Режим доступа: <http://www.ru.wikipedia.org/wiki/Флешмоб>.