

ДРЕЙФУЯ ПО ГОРОДУ: К ПРОБЛЕМЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ СУБЪЕКТНОСТИ ГОРОЖАНИНА

О. В. Новикова

Белорусский государственный университет
Пр-т Независимости 4, 220004, Минск, Республика Беларусь
novikovaov@bsu.by

В статье с социально-философских позиций исследуется феномен субъектности горожанина, который связывается с активной включенностью человека в жизнь города, конструированием и осмыслением городского пространства. Автор делает экскурс в историю города как цивилизационного феномена и рассматривает взаимосвязь человека и города на примере античного полиса, имперского Рима, средневекового и индустриального города. Предметом специального внимания становится характерный для XIX – начала XX в. феномен фланера, предполагающий неутилитарное заинтересованное отношение к городу и особую чувствительность к транзитивности городского пространства. Рассматривается точка зрения, согласно которой современный урбанизм возрождает традицию фланерства через рецепцию идей психогеографии и дрейфа (*dérive*).

Ключевые слова: город; городское пространство; субъектность горожанина; фланер; психогеография; дрейф.

DÉRIVE: A CITY DWELLER AS A CITY SUBJECT

O. V. Novikova

Belarusian State University
Nezavisimosti ave. 4, 220004, Minsk, Republic of Belarus
novikovaov@bsu.by

The phenomenon of a city dweller subjectivity is examined from a socio-philosophical point of view in the article. This subjectivity is associated with the active involvement of a person in the life of the city, his construction and comprehension of urban space. The author makes an excursion into the history of the city as a civilizational phenomenon and examines the relationship between man and city on the example of an ancient polis, imperial Rome, a medieval and industrial city. Special attention is paid on flaneur phenomenon (the XIXth - early XXth century), which demonstrated a non-utilitarian interest to the city and had a special sensitivity to the transitivity of urban space. The point of view is considered according to which modern urbanism revives the tradition of flaneuring due the reception of the ideas of psychogeography and *dérive*.

Keywords: city; urban space; the subjectivity of a city dweller; flaneur; psychogeography; *dérive*.

В социально-философских исследованиях концепт города, как правило, выступает как холистическое понятие, сущность которого может быть выражена аристотелевским парафразом «целое больше суммы своих частей»: входящие в структуру города территория, архитектурные сооружения, субъекты городского хозяйства, социальные институты, в конце концов, жители – это неполный перечень элементов городской системы, взаимосвязи между которыми выстраивают архитектуру города. Ключевым элементом этой системы выступает человек – исторически город развивается как человекомерное пространство, организованное в соответствии с потребностями индивида и выступающее в качестве агента его социализации и референта самоидентификации [1; 2].

Экскурс в историю города как цивилизационного феномена указывает, что, к примеру, в Афинах середины I тыс. до н. э. горожанин в качестве политического субъекта вырастает через утверждение принципов принципам исономии (равенства перед законом), исополитии (права участвовать в политической жизни) и исегории (права на выступление в народном собрании). Эти принципы, распространяющиеся, впрочем, далеко не на все категории жителей, позволяли греку преодолеть считавшееся исходным природное неравенство благодаря полису. Принципы организации афинского городского пространства предполагали гармоничность, открытость и внимание к человеку – агора позволяла ему экспонировать свою телесность, собравшиеся на Пниксе и в булевтерии делали слышимым его голос – голос оратора. Соразмерный человеку полис, по словам Р. Сеннета, «для афинянина вроде Перикла означал не просто точку на карте, а нечто гораздо большее – место, где люди обретали единство» [3, с.39].

Идея соразмерности города человеку закладывается и в архитектонике имперского Рима, однако эта соразмерность касается телесности и опосредована геометрией, которой подчинено восприятие и человеческого тела, и городского пространства. Витрувий анализирует телесную симметрию и апплицирует эти представления на храмовую архитектуру – пропорции витрувианского человека, соотношенные с идеальными геометрическими фигурами круга и квадрата перекликаются с линиями храмов, зданий и улиц, – а в современном Риме можно и сейчас дойти до *Umbilicus urbis* – «пупа земли» или центральной исторической точки города, расположенной на Римском форуме. Городская планировка отражала принципы социального порядка и служила визуализацией имперского величия, претендующего на вечность: «долговечность Рима шла вразрез со временем, в котором существовало человеческое тело» [3, с. 106]. Истинным субъектом Вечного города был не рядовой горожанин.

Средневековый город с его относительной автономией, системой права, частной собственностью и индивидуальной свободой при сохранении ценности общинных связей способствует кристаллизации феномена личности и формирует мировоззрение горожанина, в котором особое место занимает зарождающееся в позднее средневековье новое переживание времени: не сезонное «время крестьянина», не церковное время, имевшее лишь отдаленное отношение к движению часовых стрелок, а экономическое «время купца», возникновение которого символизировали городские башенные часы [4]. Это время было связано с феноменом производства и требованиями нарождающегося рынка и потому обладало самоценностью. В последующие века время станет одним из важных факторов в городской планировке.

Бюргерский индивидуализм станет фундаментом для оформления в Новое время экономического индивида. Этот «идеальный тип» индустриальной цивилизации – феномен сугубо урбанистический. Его нужды требуют перепланировки городского пространства. И вот крупный индустриальный город XIX в. в сравнительно короткие сроки меняет облик, приспособляясь к новому типу горожанина. Классовая поляризация коррелирует с разрывом между центром и периферией города: перед городскими властями стоит задача очистить центр, уничтожить трущобы и вытеснить пролетариев и маргиналов на городские окраины. Век индивидуализма создает город, пригодный для индивида, но не для социальной общности. Проектировка улиц предполагает свободную циркуляцию социальных атомов, однако «передвигаясь по городскому пространству, отдельные тела постепенно теряют связь и с самим пространством, в котором они движутся, и с теми людьми, которые обитают там вместе с ними. По мере того, как пространство обесценивается из-за подобного движения, индивиды утрачивают ощущение своей общей судьбы» [3, с. 396].

Урбанизация диктует необходимость организации массовых передвижений; возникновение метро закрепляет классовые различия, а расширение сети городского общественного транспорта формирует новое социальное тело: не пешехода, а пассивного пассажира, чье восприятие города опосредовано окном транспортного средства и т. д. «Пассажир перемещается из точки А в точку Б, находясь в позиции объекта, вписанного в циркуляцию городской жизни – в отличие от активного пешехода-горожанина, который выступает как субъект города, покоряя его шаг за шагом и тем самым присваивая его» [4, с. 17].

Новая субъектность городского жителя задается феноменом фланерства, описанным В. Фурнелем и Ш. де Сен-Бевом, романтизированным Ш. Бодлером, а затем концептуализированным в

текстах В. Беньямина. Фланер – праздношатающийся горожанин, смысл его перемещения по городу – в передвижении как таковом и, тем самым, в слиянии с городом: «в этом его протест против разделения труда, обращающего людей в специалистов» [5, с. 78]. Для фланера важен город как таковой, город как данность, его отношение к городу предполагает заинтересованность и бескорыстность. Фланерство конструирует город как чудо и выступает как способ познания этого чуда: ««Каких только странностей не отыщешь в большом городе, если умеешь бродить по нему и наблюдать», – пишет Бодлер в «Парижском сплине» [6]. Впрочем, современные исследователи настроены в отношении фланера достаточно скептически, рассматривая его скорее «как кабинетного философа, а не экзистенциального героя, смакующего, но без риска, многочисленные достопримечательности города» [7, с. 41].

В первой трети XX в. феномен фланерства постепенно исчезает, однако, как утверждают Э. Амин и Н. Трифт, нынешний урбанизм возрождает традицию фланерства «рассматривать город с близкого, уличного расстояния» [8]. Именно чувствительность фланера способна ощутить транзитивность города – неуловимое свойство, которое В. Беньямин описывает как пронизанность настоящего прошлым в городском пространстве; благодаря транзитивности конструируется не только топология, но и процессуальность города, который предстает как место для всевозможных импровизаций [8]. Эта тема развивается в концепции психогеографии, созданной Г. Дебором и развивавшейся Ситуационистским интернационалом, которая предстает как изучение специфики городской среды, «сознательно организованной или нет, и ее непосредственного воздействия на аффективное поведение индивидов» [9, с. 12]. Идеи психогеографии была подхвачена скандинавскими и британскими ситуационистами.

Способом психогеографического изучения города становится дрейф (Dérive) – практика обнаружения или создания в процессуальности города изменчивых атмосфер, порожденных взаимодействием индивидов и городского пространства, которые могут рассматриваться как точки притяжения – знаковые места, не обязательно являющиеся достопримечательностями, но задающие особое переживание связи города и человека. Дрифтер должен чувствовать «неявные резонансы города, чтобы двигаться с учетом его психогеографических очертаний и влияний» [10], поэтому дрейф может быть понят как игровая расшифровка городской инфраструктуры. Дрифтер должен позволить себе быть привлеченным топологией местности и встречами, которые могут случиться в процессе дрейфа. Как писал В. Беньямин, «не найти дорогу в городе – невеликая премудрость. А вот заблудиться в городе, как в лесу, –

тут требуется выучка» [11, с. 27]. Современный горожанин в этих целях может воспользоваться мобильным приложением типа *Derive*, предлагающим передвигаться по городу через выполнение случайных и бессмысленных действий (например: найдите человека в зеленом и следуйте за ним; оглянитесь в поисках ближайшей собаки и идите в противоположную от нее сторону и т.п.) или практиковать дзен-навигацию – принцип, озвученный героем британского сериала «Дирк Джентли»: если не знаете, куда идти, идите за тем, кто очевидно знает, куда он следует. Это не гарантирует, что вы окажетесь там, где хотели, но скорее всего окажетесь там, где нужно. От дрифта нужно отличать популярные мобильные игровые практики, основанные на навигации по городу – от *Ingress* (2012) до *Pokemon go* (2016) [10], которые моделируют игровую реальность на основе дополнения и переосмысления городской среды, однако отношение разработчиков к городу предполагает утилитарность, а для игрока городское пространство становится лишь фоном к игре. В отличие от игрока прогуливающийся – или дрейфующий – человек утверждает свою субъектность горожанина через установление неутилитарной связи с хронотопологией города и реконструирует фланерское восприятие города как чуда.

Библиографические ссылки

1. *Новикова О.В., Новиков В.Т.* Цивилизационная динамика города: философские и социально-психологические аспекты // *Философия и ценности современной культуры : материалы XIV Республиканского междисциплинарного научно-теоретического семинара студентов, аспирантов и молодых ученых «Инновационные стратегии в современной социальной философии»*, Республика Беларусь, Минск, 26 марта 2020 г. / БГУ, Фак. философии и социальных наук, Каф. философии и методологии науки, Каф. философии культуры, Совет молодых ученых БГУ ; [редкол.: А. И. Зеленков (отв. ред.) и др.]. Минск : БГУ, 2020. С. 168-171.
2. *Новикова О.В., Новиков В.Т.* Город как цивилизационный феномен: философско-исторический анализ // *Философия и социальные науки*. - 2013. - № 3/4. - С. 18-24
3. *Сеннет Р.* Плоть и камень: Тело и город в западной цивилизации. М.: Strelka Press, 2016.
4. *Новикова О.В.* Философия города: к проблеме человемерности городского пространства / О.В. Новикова // *Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология*. 2021. № 2. С. 12–20.
5. *Беньямин В.* Бодлер. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.
6. *Бодлер Ш.* Парижский сплин. URL: <http://bodlers.ru/243.html> (дата обращения: 22.10.2021).
7. *Sheringham, M.* “The Key of the Street”: “London” in the Construction of “Paris” // *Synergies Royaume-Uni et Irlande*. 2010. Vol.3. Pp. 37-44.

8. *Амин Э., Трифт Н.* Внятность повседневного города // Логос, 2002, №3. URL:<https://magazines.gorky.media/logos/2002/3/vnyatnost-povsednevnogo-goroda.html> (дата обращения: 22.10.2021).
9. *Дебор Г.* Психогеография. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
10. *Davies, H., Innocent, T.* The Space Between Debord and Pikachu. DiGRA Conference (2017). URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/88_DIGRA2017_FP_Davies_Debord_and_Pikachu.pdf (date of access: 22.10.2021).
11. *Беньямин В.* Берлинское детство на рубеже веков. М.: Ад Маргинем Пресс, М., Екатеринбург: «Кабинетный ученый», 2012.