

Инна Голубович

**«ФЛЭШ-МОБ ПРИКОЛ» КАК КУЛЬТУРНАЯ И
ЖИЗНЕННАЯ СТРАТЕГИЯ**

«Важнейшим из искусств для нас
является флэш-моб»

«Флэш-моб – это неожиданное появление людей в
заранее установленном месте и заданное время. При
этом, как правило, участники совершают некоторые
заранее определенные действия. А потом быстро
расходятся. Обычно флэш-мобы проводятся без
особой цели, а просто для получения удовольствия»

«Флэш-моб – это сюрприз, рассчитанный на
реакцию окружающих людей. Пожалуй, это и
есть его единственный истинный смысл»
Интернет

Статья посвящена анализу «флэш-моба» – нового, яркого и симптоматичного явления современного социокультурного бытия. Одним из наиболее плодотворных направлений анализа «флэш-моба» нам представляется его рассмотрение в смеховом пространстве. **В статье делается попытка** в этом ракурсе применить наработанный в гуманитаристике инструментарий и объяснительные модели концепций игрового и карнавального начал культуры, анализ ситуации постмодерна и постмодернистские теоретические стратегии. В работе особенности «флэш-моба» рассматриваются сквозь призму понятия «прикол», которое сегодня «оккупирует» все большие сферы культурного бытия, миропонимания и коммуникации, во многом определяет жизненные стратегии. **В подобном ракурсе данная проблема практически еще не рассматривалась.**

Понимая, что многим название «флэш-моб» ничего не скажет, начну хотя бы с самого общего введения в предмет нашего рассмотрения. Феномен «флэш-моба» совсем недавно обозначил себя в современной культуре, и многими он пока еще просто не замечен. Между тем, акции мобберов получают все большее и большее распространение, а сам флэш-моб становится подобен эпидемии. Что знаменует собой это достаточно яркое явление –

сиюминутную моду или более долгосрочные тенденции современной культуры?

Итак, флэш-моб (от англ. flash mob – мгновенное столпотворение). Первая акция осознанного флэш-моба произошла в Нью-Йорке в июне этого года. Тогда более сотни людей почти одновременно вошли в мебельный магазин и обратились к продавцу с просьбой продать им «любовный коврик для пригородной коммуны». Идея так организовать досуг пришла в голову компьютерщику из Сан-Франциско Робу Зазуэта, прочитавшему книгу Говарда Рейнгольда «Умная толпа: следующая социальная революция». В книге речь шла о возможностях самоорганизации и возникновении новых неожиданных сообществ, казалось бы, ничем не связанных и совсем незнакомых друг с другом людей.

Содержание акций варьировалось. Менее чем за три месяца они состоялись в Лондоне, Риме, Милане, Вене, Цинцинатти, Берлине, Амстердаме. А затем – в Москве, Петербурге, Уфе, Екатеринбурге, Киеве и т. д. Как говорят уже появившиеся «виртуальные» аналитики данного явления, мир сошел с ума буквально в кратчайшие сроки, а флэш-моб стал последним писком ушедшего 2003-го года.

Механизм, претендующий на спонтанность, запущен, что же дальше? И что все это значит? И какой в этом смысл? И какой в этом прикол?

Эти вопросы обращены и к нам, представляющим цех “humanities”. Способны ли мы, «вооружившись» методологией и инструментарием гуманитаристики, быстро, мгновенно, в стиле «флэш» реагировать на внезапно возникающие, порой парадоксальные, часто на первый взгляд бессмысленные культурные феномены, на изменяющийся и мозаичный мир? В состоянии ли мы хотя бы осмыслить их, даже не претендуя на прогноз?

Как нам представляется, у гуманитаристики есть достаточный «арсенал» объяснительных моделей, которые вполне могут быть применены для анализа подобного рода явлений. Феномен «флэш-моба» может быть описан в терминах особой субкультуры (молодежной, «виртуальной» и т. д.) и контркультуры. Не лишним будет обращение к проблематике «карнавальной»

культуры и культурных инсценировок. Учитывая спонтанный, самопроизвольный характер данного явления (таким он является хотя бы на уровне манифестации его адептов), к его научному анализу может быть привлечена теория самоорганизации и синергетическая объяснительная модель. **Базу для разработки данной темы создают работы К. Юнга, М. Бахтина, Й. Хейзинги, Ю. Лотмана, Л. Ионина, М. Кагана, В. А. Малахова и др.**

Хочу, прежде всего, поблагодарить В. А. Малахова, легализовавшего, как минимум, в истории проведения смеховых конференций в Одессе, феномен прикола [1]. Он глубоко и тонко связал это явление с ситуацией постмодерна, показал неслучайный характер экспансии “прикольного” восприятия мира и связанных с этим особенностей современных процессов коммуникации, причем не только в смеховом пространстве. По его мнению, прикол сегодня утрачивает свою индивидуальную завершенность и обособленность, приобретая характер нивелирующей всеобщности, «размазанности» по всему полю культуры. А в качестве сущностных характеристик “прикола” В. А. Малахов выделил то, что он является феноменом поверхностным. При-кол, как феномен острый, но поверхностный, задает покалывающее, не пронзающее движение. Прикольное восприятие – катализирует процессы уплощения, «оповерхностневания». Более того, квази-физиологическая острота хорошего прикола выжигает, пожирает целые пласты человеческого опыта, одновременно удерживая их. Он не просто не требует никакой глубины, но прямо эту глубину истребляет, так же, как и наивность [1, с. 183–184]. Напомню очевидную для характеристики постмодерна констатацию: мир становится поврехностным, лишается смысловых глубин.

Отмеченные черты прикола воплотил в себе флэш-моб. Как показывают уже проведенные интернет-опросы, на вопрос “чем для вас является флэш-моб?” – 60 процентов респондентов отвечает – приколом. Самолюбованием он стал для 3-х процентов опрошенных и формой протеста для 12-ти. Остальные просто отказываются отвечать. И сам факт отказа объяснять свое, по меньшей мере, странное поведение и рефлексировать над ним также симптоматичен, он как раз и характеризует поверхностный характер данного явления. Отказ объяснять мотивы своих действий

– это не просто эпатаж, а скорее “сопротивление” поверхности, которая противится тому, чтобы за ней открывалась глубина или скрытый смысл.

Обращение к феномену “флэш-моб” связано у автора данной работы с ошибочной интерпретацией, но эта ошибка также открыла новые грани изучаемой темы. Впервые услышав слово “флэш-моб” я “флэш” сначала перевела для себя как “тело, плоть, живой человек”(от англ. “flesh”). Оказалось, что это не так. Но тем не менее, на самом деле «флэш-моб» – это такой прикол, такая культурная «провокация», «инсценировка», которая манифестирует, являет себя именно в телесно-пластической форме. И в основном мгновенные акции мобберов проходят в безмолвии, разворачиваются на языке жестов. Иногда, как на одном из примеров будет показано ниже, они сопровождаются лишь чиханием («чихать на всех!?»).

Еще раз вернемся к феноменологии «флэш-моба». Как функционирует этот механизм? Как утверждают эксперты данного действия, флэш-моб может организовать каждый, необходимо лишь придумать идею и оповестить всех желающих, например, анонсировав на специальном сайте «флэш моба» или через sms-сообщение.

Сложились и общие правила акций, среди которых: не общаться с другими участниками, не смеяться, не привлекать внимания, не создавать точечных скоплений, не иметь открытых конфликтов с правоохранительными органами, быть трезвым и вменяемым, не наносить вред ни одному человеку, во избежание провокаций сообщать о готовящемся мероприятии только хорошо знакомым людям.

Что же предлагалось в качестве сценариев? Всего несколько примеров, без указания на место проведения акций.

Пример 1. Собраться в условленном людном месте, ровно в 15.00, надеть красные дед-морозовские шапочки, вынуть из кармана морковку и в течение нескольких минут аппетитно поглощать ее. Затем, как ни в чем не бывало, разойтись.

Пример 2. Прийти в магазин «Пассаж», в отдел «Посуда, сковородки» к 17.00. С собой иметь платок для вытирания воображаемых соплей. В назначенное время все мобберы заходятся в приступе кашля, сморкаются и буквально через

полторы минуты расходятся.

Пример 3. Ровно в 16.00 участники акции должны явиться к Главпочтамту в черных очках и сдать человеку с синей папкой листики бумаги с единственным словом «Пусть». Толкучки не создавать и тут же разойтись.

Пример 4. Ровно в 17.00 прийти на железнодорожный вокзал с табличкой, на которой написано: “Татьяна Лаврухина, общество анонимных алкоголиков”, выйти на платформу, к которой прибывает поезд, постоять там несколько минут в ожидании воображаемой “Татьяны Лаврухиной” и разойтись.

Итак, если хочешь поучаствовать, получи указанным образом инструкцию и действуй. Не бойся. Ты будешь не один, неожиданно возникнет целая толпа народа. Никто никого не знает, а если и знает, то еще не подозревает об этом. Однако, уникальность флэш-моба в том, что ты сам можешь придумать сценарий акции и предложить его для обсуждения. Ты сам можешь испытать завораживающие ощущения от того, что стал режиссером и автором мини-спектакля, а также понять, что сегодня в мире современных информационных технологий создать и завести толпу не сложнее, чем “приготовить кофе на завтрак”.

Но неужели можно поверить в спонтанность “флэш-моба”? Достаточно очевидно, особенно в контексте теорий “манипуляции массовым сознанием”, что такой произвольностью и мнимой спонтанностью кто-то руководит. Возможно, это незримые “кукловоды” из компьютерного виртуального мира, тщательно отбирающие материал, который помещается на соответствующей интернет-страничке для приглашения к акции. А в рамках политтехнологий очевидным выглядит и тот факт, что таким невинным образом, “умная толпа”, которая привыкла совершать “флэш”-вылазки, приучается к определенному стилю жизни. А уж затем люди, ориентированные на мобберство как на жизненную стратегию, могут быть организованы для менее невинных и более политически ангажированных целей.

Но насколько очевидным кажутся подобные выводы для философского и культурологического анализа на современном его уровне, в ситуации постмодерна? Уж слишком детерминистским, объективистским и телеологичным кажется такой подход, говорящий о некоей незримой руке или почти гегелевском Духе

(тут уж действительно духе, явленном в виртуальном пространстве), стоящим за всем этим ребячеством. Опять-таки, со ссылкой на новоявленных аналитиков флэш-моба, “вещающих” через всемирную сеть, известно, что на все русскоязычное интернет-пространство акциями флэш-моба руководят (размещают по своему выбору информацию о них, проводят интернет-конференции и форумы на данную тему) всего 8 модераторов. Вот вам и незримые руководители, а ими руководят еще более незримые и эту цепочку можно раскручивать и дальше.

Внешне организатор не заметен, должно оставаться ощущение свободной игры воображения, не мотивированной никаким прагматическим целеполаганием. Возможно, потенциальных мобберов, подуставших от сидения перед экраном, из виртуального пространства незримо и умело отпускают на волю – порезвиться, подурачиться, размять мышцы, ощутить себя в живой телесности, крикнуть что-то миру на языке пластики и ролевой игры.

Это ли не выход, чтобы все-таки, несмотря на экспансию компьютерной реальности, которая уже способна предложить практически все, что нужно в этих лучших из лучших бесконечных мирах, – все-таки ощутить себя в полноте живой телесности, пусть даже персонажем компьютерной игры, но за пределами экрана. Это ли не возможный синтез виртуального и реального, синтез, подобный новым биотехнологиям.

Но это и тот глоток свободы, который допустим Паутиной, поскольку весь сценарий и замысел пластического, мгновенного, квази-спонтанного действия, уже вербально прописан в Сети. Отступать от него никак нельзя, иначе акция провалится, а тогда какой-же в этом прикол. Заметим к слову, что сегодня вместо вопроса “какой же в этом смысл?” часто спрашивают – “какой в этом прикол?”. Смысл трансформируется в прикол, а смыслополагание – в приколо-конструирование и конституирование прикольного мира, Универсума Прикола.

И вполне, на первый взгляд, убедительному объяснению искать за невинными действиями группки молодежи скрытый политический смысл, задаваемый извне “идеологами” флэша, противится фигура “прикола”, смеющаяся над серьезными и

глубокомысленными попытками отыскать “кукловодов” “умной толпы” и тем самым найти ключ к пониманию данного явления.

Флэш-моб становится яркой демонстрацией еще одной характеристики современной эпохи, обозначаемой как точечность, дискретность, мозаичность. Жизнь ситуативна – каждое мгновение “исполняется” здесь-и-сейчас, исполняется и забывается, улетает как шарик из известной песенки Булата Окуджавы. Одним из лучших языков описания такой ситуации мог бы стать язык японских танка или хокку, отсылающих нас, правда, совершенно к другой эпохе и культурно-историческому контексту. Все должно вписаться в размерности из 17-ти или 31-го слогов, многое – выразиться в немногом, оставляя впечатление мимолетности, недосказанности описанного. И вместе с тем, те же хокку оставляют ощущение безмерной глубины в заданной точечности трехстишия. Наверное, и в связи с тем, что создана такая литературная форма для описания мгновений, своего рода флэш-феноменов, не случайно в последнее время появилось так много творений в стиле хокку. Формально они следуют и размерности и замыслу данного жанра. Но на самом деле они лишь сделаны “под хокку”, поскольку внутренней глубиной не обладают и ощущения полноты бытия и исполнения не оставляют. Сравним:

В мире людей
Даже луна почему-то кажется
Немного хворой
Кобаяси Исса(1762-1826)

Я и забыла,
Что покрашены губы мои...
Чистый источник
Тиё(1703-1775)[2]

А это современные анонимные опусы в стиле “хокку”:
Фреской застынет
На мониторе моем
Хокку о вечном

Помню мгновенье:
Передо мною ты, и
Чисто красива.

Парус белеет,

В море туман голубой

Как одиноко.

Два последних трехстишия не только пародируют хокку, но и “прикальваются” над классиками, своеобразно их цитируя. Прикол и цитата, которая является одним из главных действующих лиц современной культуры, все чаще оказываются в паре. А здесь еще этой паре придается характер мгновенной узнаваемости.

Мы уже указали, вслед за В. А. Малаховым, что прикол – это поверхностен. И если следовать постмодернистским характеристикам современной культуры, все происходит на поверхности, без погружения в глубину. Идти от цитаты – скользить по поверхности ее аутентичного культурного контекста, отталкиваясь от нее, как шарик в игре отталкивается от ракетки. Цитата не сегодня стала одним из важнейших элементов функционирования культуры, в Средние века ее роль в создании культурных текстов была не менее значимой, но тогда вряд ли ее можно было бы назвать “героиней” эпохи. Она отсылала к иной реальности, к той, в которой “выросла” во всей полноте контекста и изначального смысла. Сегодня же она чаще всего “гуляет” сама по себе, самодостаточна и самоценна. Ее не нужно разворачивать, напротив, она тяготеет к все большей свернутости, уплощению. Поэтому перевод известных поэтических творений в размерность хокку выглядит вполне объяснимым и почти закономерным. И помогает осуществить этот переход, сжатие именно прикол. В его атмосфере совсем не страшно потерять исторический контекст, оригинальное звучание, которые в данном случае никому собственно и не нужны.

И вместе с тем, поступая безответственно по отношению к культурно-исторической ситуации, в которой возникло то, что стало теперь цитатой, мастер “прикола” должен быть виртуозом самого сжатия и остроты, укола. Он ответственен перед актом узнавания, он ответственен и за то, чтобы “прикольность” сразу же прочитывалась, была очевидной, но и не резала “слух и взгляд”.

Повторим еще раз, прикол – действие чего-то колющего, но не поражающего насмерть. В описании одной из флэш-акций находим такой эпизод. Сценарий мы уже вкратце описали выше – одновременно высморкаться в одном из отделов универмага. Когда же одна из участниц действия, которой захотелось сделать

его более ярким и «шипучим» (растворить шипучий аспирин прямо в отделе), наткнулась на испуганный взгляд продавщицы, вдавившейся в прилавок, она поняла, что этого делать не стоит. Такое усиление действия противоречит самому замыслу акции – не навреди. Нельзя никому нанести вред, это императив флэш-моба. Безусловным нарушением уже сложившихся (стихийно или организованно?) правил посчитали флэш-мобберы акцию в Лондоне. Она прошла, согласно сценарию, у моста, где «боролся за жизнь» иллюзионист Дэвид Блейн. Он, уже по собственному сценарию, провел 44 дня без еды в стеклянном ящике, подвешенном к мосту. Мобберы же на глазах у несчастного усиленно поглощали пищу. Такие действия вполне могли принести вред, как минимум, одному человеку, что правилам не соответствует. Кроме того, такой флэш-моб – это уже не прикол, а просто открытое издевательство. Прикол же является искусством прикрытого, несмотря на его явленность и исчерпанность, завершенность в этой явленности.

Флэш-моб – это, безусловно, игра, игровое действо. Данный феномен встроен в тот механизм современной культуры, которым “цивилизация ...играет”, тем самым выявляя свое фундаментальное свойство. Игры, в которые играют люди и сама культура, бывают разными. Функция той игры, в пространстве которой существует флэш-моб, – ерничество, провокация, расшатывание сложившегося положения вещей, но без претензий его разрушить или выйти за рамки установленной законности, демонстрация “странного”, просто демонстрация как таковая, в чистом виде. Как подчеркивает современный исследователь, в современном мире “продемонстрировать” с успехом заменяет “сделать” [3, с. 98]. Флэш-моб с помощью такой шокирующей, но безопасной демонстрации включает механизмы “странного”, недозволенного в дозволенное, но так, чтобы это недозволенное не носило агрессивного характера, не было вызовом и призывом к разрушению основ. Флэш-моб происходит так быстро, что не успеваешь задуматься, а лишь только пожать плечами.

Стоит ли приписывать описанному нами феномену характер самостоятельного культурного явления, будущей организованной структуры, имеющей свои цели и осознанные интересы? Или флэш-моб – это только отсылка, указание, просвет,

некое “вот” и своеобразный анонс тому, что еще скрыто завесой, но вскоре должно проявиться в том культурном пространстве, которое вызвано к жизни появлением электронных средств коммуникации? Вопрос остается открытым. А разрешения оставить его открытым мы позволим себе испросить у социолога культуры Л.Ионина, сославшись на его анализ специфики современных культурных форм и культурных инсценировок.

В рамках традиционного социологического, объективистского подхода их генезис описывался следующими этапами: социальный интерес – доктринальное оформление этого интереса – его вещные и поведенческие презентации [4, с. 215]. Но совершенно другим будет рождение новой культурной формы в ситуации, когда массово утрачивается самоидентификация, осознанное представление о собственном интересе, что как раз и происходит сегодня. Тогда процесс развертывания культурной формы не начинается формированием интереса, а им заканчивается. Он не завершается предметной и поведенческой презентацией, а начинается с нее. И такого рода процессы Л.Ионин предлагает считать “культурными инсценировками”, смысл, цель и “интерес” которых остается неясным и для их участников, и для аналитиков. Возможно, флэш-моб и является подобной культурной инсценировкой, а смысл его не проясняется, но конституируется по ходу демонстрации. И чтобы описанная нами пред-форма и пред-фигура обрела лик и форму – “show must go on».

Результатом настоящего исследования, обладающим определенной новизной, является представление флэш-моба в качестве культурного феномена, нуждающегося в комплексном философском, социологическом, культурологическом исследовании. Впервые феномен флэш-моба рассмотрен в качестве “культурной инсценировки” в контексте постмодернистской стратегии.

1. Малахов В. А. «Феномен прикол» // Δόξα / Докса. Зб.наук.праць з філософії та філології. – Вип. 3. Гносеологічні й антропологічні виміри сміху. – Одеса: ООО Студія “Негоціант”, 2003. – С.179–186.
2. Бабочки полет. Японские трехстишия / Пер. В. Н.Марковой. – М., 2000.
3. Пролеев С. В. Энциклопедия нравов. – М.: ИКФ Экмос, 2002.
4. Ионин Л. Г. Социология культуры. – М.: Изд. корпорация “Логос”, 1996.