

www.piron.culturecenter-su.org

БРОЙ # 21 / 2021 / РЕЖИМИ НА ВРЕМЕТО

URL: <http://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2021/09/21-2021-Silvia-Petrova-Strategies-Against-Acceleration.pdf>

Стратегии срещу ускоряването: (пост)туризмът

Силвия Петрова

Резюме: Текстът разглежда съвременния туризъм като една от стратегиите за забавяне на времето, предлагани от популярната култура. Изследват се няколко посоки в промяната на туристическото преживяване, което днес е формирано от дигиталните устройства дори когато сме извън виртуалното пространство. Анализира се новата динамика на времето, съчетаваща в едно ускоряване и (илюзия за) забавяне. Във фокуса на изследването е поставен един български туристически обект – замъкът в село Равадиново, който съчетава поредица от туристически митове.

Ключови думи: туризъм, посттуризъм, екзотично, популярна култура, масова култура, технологии, Covid-19

Силвия Петрова е главен асистент в катедра „Културология“ в Югозападния университет „Неофит Рилски“. Научните ѝ интереси са в сферата на медиите, популярната култура, феминизма.

Туризмът, по определението на Ангел Ангелов, е модерна форма на придвижване и отношение към околния свят. На забързаната модерност се противопоставят простите, бавни форми на живот. Туризмът подкрепя идеологията на антимодерността – неизменност, устойчивост, първичност, древност.¹

Популярната култура конструира и подхранва туристическото въображаемо с обещания за земен рай и екзотика – форми на живот, които са останали непроменени с времето. Това е „лечението“, което популярната култура предписва срещу умората от забързаното всекидневие. Туризмът се представя като предизвикателство срещу реда, рационалността, напредъка, скоростта, присъщи на модерността.

Джон Ъри отбелязва, че туризмът е свободно време, което предполага наличие на неговата противоположност – регулирана и организирана работа. Туризмът е време, което купуваме, за да избегнем работата и да я заменим с противоположността ѝ – отдих, забавяне, пилеене на време.² В този смисъл туризмът се представя като антипод на модерния императив да се печели време. А да губим времето, да го прахосваме, да го оставим да си тече, твърди Силвиан Агасински, е начин да се съпротивяваме на господстващия ред, изразяващ се във всеобща икономия на времето³.

В края на XX в., както отбелязва Адриан Соломон, настъпват някои промени в целите на туристите. От една страна, има порив за потискане на спомените за геноцидите – от Световните войни до Босна и Руанда, което генерира търсене на а-исторически места и съответно разработване на туристически ниши върху теми като „непокътнатата природа“ и „дивачеството“. От друга страна, дестинации, които са исторически, изобретяват нови начини за задоволяване на нуждите на туристите, които търсят симулации (например, викторианизирани градове, ресторанти с римска кухня от I в. и др.), или пък предлагат жива „автентичност“ (напр. избягване на прочутите

¹ Ангелов, Ангел. *Анти/Модерност: образи на екзотичното и на земния рай в Европа през XIX век*. София: 2017, 249, 270.

² Urry, John. *Consuming Places*. London, New York: Routledge, 2002.

³ Агасински, Силвиан. *Минувачът във времето. Модерност и носталгия*, прев. Георги Цанков. София: Лик, 2001, 12.

забележителности за сметка на местни пазари). По този начин настъпва изместване на каноничния списък за традиционния турист.⁴

В резултат на глобализацията, технизацията и медиатизацията на света, твърдят Лаш и Ъри, разликата между всекидневен живот и туризъм, между вкъщи и навън е в голяма степен заличена. Благодарение на технологиите, хората стават всекидневни туристи, постоянно взиращи се в необичайни, екзотични места от екраните на мобилните си устройства. Хората са туристи през по-голямата част от времето, доколкото са буквално мобилни или чрез опита на симулираната мобилност чрез флуидността на дигиталните образи⁵. Туризмът е консумация на места чрез мобилни образи или чрез реално пътуване. Така се ражда един нов вид туризъм, наречен от някои изследователи посттуризъм⁶ – включващ на първо място иронично отношение към туристическия обект. Докато търси автентични преживявания, посттуристът няма нищо против симулацията на автентичност. Нещо повече, посттуристът не просто е наясно, той е възхитен от симулацията.

Като илюстрация на подобен тип посттуристически обект, предлагащ симулация на автентичност в комбинация с образи на земния рай, предлагам за анализ Замъка „Влюбен във вятъра“ в с. Равадново, Бургаско – единственият новопостроен замък в Европа.

Според информацията от сайта на туристическия обект, замъкът „Влюбен във вятъра“ е:

... изграден от 20 000 тона камък, който е специално добит от недрата на Странджа планина. Камъкът е мраморизиран варовик и присъства навсякъде – в оградата, изкуственото езеро, стените и кулите, параклиса и избата. Той съдържа следи от микродиаманти и затова замъкът през различните части на денонощието променя цвета си – сутрин е с оттенък на розово, през деня е бял, а по пълнолуние сияе. Това, което прави Замъка още по-уникален, е че е построен във формата на кръст – признак за вяра, любов и всеотдайност в неговото изграждане и развитие.⁷

Туристическият обект предлага на посетителите изобилие от атракции: от парк, извикващ представите за земния рай – с няколко хиляди вида екзотични дървета,

⁴ Solomon, Adrian. “Authenticity and Simulation in Post-tourism”. *Sinergy* vol 11, no 1 (2015), 41.

⁵ Lash, Scott, John Urry. *Economies of signs and space*. London: Sage, 1994, 259.

⁶ Featherstone, Mike. “Localism, Globalism and Cultural Identity”, *Identities: Race, Class, Gender and Nationality*, eds. Mendieta, Eduardo and Martin Alcoff, Linda. USA: Blackwell Publishers, 2003.

⁷ <https://zamaka.bg/>

растения и цветя, няколко езера с риби и водоплаващи птици, зоопарк, свободно разхождащи се животни и птици; през колекция от копия на произведения на изкуството, която постоянно се допълва (Фонтана ди Треви, статуята „Пиета“ и др.), античен театър, винарна; патриотични инициативи (акция за преписване на История Славянобългарска).

Земният рай в Равадиново и иронията към автентичността







Прекрачването на прага на замъка не е само символичен, но и буквален вход в някаква версия на рай. Самият обект е разположен в село Равадиново, което се намира на няколко километра от черноморския курортен град Созопол – няма излаз към морето и е известно в околността единствено с голямата борса за алкохол, разположена в него. Замъкът се вижда отдалеч, благодарение на лъскавите му кули и на аквапарка, разположен пред него. Паркингът е прашен и неприветлив, но след като премине гишето за издаване на билети, посетителят, влизайки през масивни порти, се озовава в прохладен, зелен парк. При контраста с впечатлението отвън, първата асоциация е наистина за земен рай, особено в горещите летни дни: буйна, но добре поддържана растителност, разнообразие от цветя, фонтани, езера с кокетни мостчета и грациозно носещи се във водата лебеди, разхождащи се сред посетителите пауни и фазани. Разходката из прохладните алеи може да се съчетае дегустация на вино във винарната, декорирана в рицарски стил. За по-прагматично настроените туристи в комплекса има заведение, предлагащо кафе, напитки и храна.

Замъкът в Равадиново събира в себе си поредица от туристически митове, поддържащи желанието за бягство от всекидневието и забавяне на скоростта на живот: понятието за тропическо (идеята за градина на насладите, извикваща представата за спокойствие, свобода, чувствени и телесни наслади, наред с географската близост до курортите по Южното Черноморие); понятието за екзотично (носталгия към древни, „по-добри“ времена); за земния рай (идеализирани време и място, пълна хармония с природата, докосване до божественото). Наред с това, замъкът, както е видно от информацията на сайта на обекта, се представя от собственика му като обвит в тайнственост, мистерия, магичност, приказност – характеристики, които, както отбелязва Ангел Ангелов в свое изследване, посветено на представата за земния рай в Европа пред XIX в.⁸, говорят за извънвремево. Туристическият обект в Равадиново донякъде се доближава до дефиницията за тематичен парк – пространства, изградени на основата на идеята за симулакрум и хиперреалност. Идеята за земния рай тук е съчетана с приказно, фантастично, дори наивистично усещане – като че ли поканата към посетителите е да се завърнат в детството си и по този начин да се изплъзнат от сериозността, баналността и забързаността на всекидневието.

⁸ Ангелов, Ангел. *Анти/Модерност: образи на екзотичното и на земния рай в Европа през XIX век.* София, 2017, 30.

Туристът в замъка може да съчетае разходката си из земния рай с разглеждане на забележителности – копия на произведения на изкуството. Така например, на входа на параклиса е разположена „Пиета“ на Микеланджело, в самия параклис всяка година около Великден е изложена История славянобългарска, от която посетителите могат да препишат няколко реда в специална книга, по-нататък желаещите имат възможност да хвърлят монета във Фонтана ди Треви, да се разходят из античен театър. За любителите на културни забележителности има специална галерия, в която са изложени скелета на „созополския вампир“⁹, портрети на български революционери, множество картини и скулптури, както и предмети от всекидневието. Нито един от тези обекти няма и бегла претенция за автентичност, няма и табели, на които да е указан статутът им.

Замъкът е форма на фантазмена дестинация, в която обаче няма носталгия към автентичността – тук тя е заменена от насладата от копията и превръщането им в декор за селфита. Пределно ясно е, че изображеният свят е фикционален – към това насочва и липсата на обяснителни надписи към експонатите: посетителят е оставен сам да разпознае дали става дума за копие на конкретен артефакт, или не.

Една от основните характеристики на посттуриста е преходът от наблюдение към участие: целта му е вече не да види, а да преживее. Посттуристът търси автентичността не в обектите, а в собствения си преживян и споделен опит. Затова няма нищо против симулираната автентичност – важно е вълнението, което ще изпита (или поне броя харесвания, които ще събере снимката му в социалните мрежи). Посттуристът е наясно, че мястото, което посещава, е просто поредната имитативна реалност – и често предпочита забавната диснификация пред автентичните културни обекти, изискващи определено ниво на подготовка. Туристическите дестинации, според твърдението на Джон Ъри¹⁰, се конструират чрез манипулация и симулация на история и култура, за да отговарят на интересите и графика на туристите. Посттуристът е воден

⁹ През 2012 г. в стария Созопол археолози откриват останки от средновековен вампир – според предоставената от тях информация, до древен храм, сред множество некрополи, са намерени две погребения, носещи белези на ритуал срещу вампиряване – при единия от откритите скелети има забит кол в гръдния кош – езически ритуал, целящ да попречи на мъртвите да възкръснат от гробовете си. Според покойния вече тогавашен директор на Националния исторически музей Божидар Димитров, скелетът е материално доказателство за народните вярвания в зли духове. За известно време „созополския вампир“ е изложен в НИМ в София, след което е върнат в Созопол. Покрай интереса около находката се заговаря за развиване на т.нар. вампирски туризъм.

¹⁰ Urry, John. *Consuming Places*. London, New York: Routledge, 2002.

от копнежа за забавяне на времето, но поради собствената си липса на време търси само кратка, разбираема, магична история, която лесно може да бъде асимилирана.

Копнежът по спокойствието на минали, вълшебни, хармонични времена е обещание за излизане от рутината на всекидневието. Замъкът в Равадиново предлага вход към земния рай, екзотичен и далечен, но при все това близък и достъпен. На туриста е предложено хаотично множество от копия без намек за автентичност, застинали в романтично, приказно, а-историческо безвремие. Тук земният рай се оказва пространство, претърпано с бутафорни копия, които в следващия момент може и трябва да бъдат заменени от нови, по-актуални¹¹. Замъкът, обещаващ откъсване от обичайния свят и забавяне на темпото на живот, все пак носи белезите на нетрайност и неустойчивост, императив за постоянна промяна. Земният рай подлежи на безспирно обновяване и допълване, вместо да е неподвижен образец на спокойствието. Ако през XIX в. екзотичното отпраща към устойчивост и неизменност, екзотичното, формирано от популярната култура и туристическата индустрия днес, е свързано с движението, с промяната, с обновяването. То е фрагментарна конструкция, крепяща се върху (не)компетентността и интерпретациите на посетителите, както и върху жаждата им за неспирна новост. Няма стабилен образ на земния рай – вместо него посттуристите разполагат с клишета (парк, дворец, птици, шадравани), чиято стойност е уеднаквена в изискването за промяна, за постоянно прибавяне на нови детайли. Земният рай е игра на „направи си сам“, в която спокойствието и съзерцанието бързо омръзват – и трябва вечно да се добавят нови елементи.

Светът на медиите и високите технологии днес изисква да сме на няколко места по едно и също време. Нямаме време за губене в пътуване, затова се нуждаем от близки дестинации, предлагащи многофункционални варианти на земния рай – които, обещавайки безвремие, в крайна сметка се подчиняват на законите на ускоряването и стремежа за присъствие на няколко места по едно и също време. Посетителите на обекта в Равадиново могат в рамките само на един час да посетят един куп забележителности от различни епохи и контексти. Наслаждават се на илюзията, че се бавят и пилеят време, бързайки да прехвърлят следващата забележителност.

¹¹ Служителката от параклиса ми разказа, че собственикът на замъка редовно поръчва от Китай копия на произведения на изкуството, избирайки ги по каталог от фирмите, които ги произвеждат. Освен това, на сайта на обекта постоянно се обявяват новите артефакти, които може да се разгледат. В този смисъл замъкът е процес на постоянно обновяване и допълване – това е единствената му неизменна характеристика.

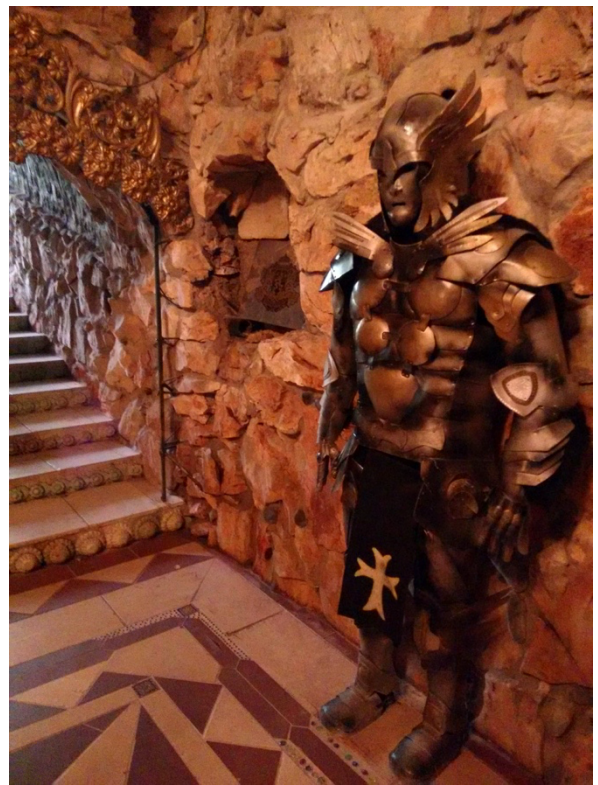
Туристическият обект е гигантски миш-маш, в който е трудно да се различат копията на произведения на изкуството и архитектурата от бутафорните обекти в стил Дисни, свойствени на популярната култура; копията на реалния и филмовия свят се смесват. Това, което ги обединява, е, че никой не търси оригинала. Нещо повече, никой не се интересува от контекста, от който идва копието.

Новите правила на наратива













Разходката на туриста в замъка в Равадиново включва разнообразни преживявания. Докато се наслаждават на земния рай, посетителите попадат в различни ситуации. На входа са посрещнати от паметник на собственика на замъка, който ги приканва да си въобразят романтичен сюжет около построяването на комплекса¹². Тук, също така, ги очаква фотограф за бърза снимка с рицари. Следва алея навътре в парка, предлагаща наслада от успокояваща зеленина и ромон на течаща вода. После идва ред на така наречената винарна – обширно, тъмно, хладно и леко зловещо помещение, обзаведено в средновековен стил – тежки, пишно украсени маси и столове, рицарски доспехи, картини с масивни рамки, от които злокобно висят допълнително добавени паяжини. Самата стая, предвидена за дегустации, наподобява пещера, а бутилките вино са поставени зад решетки, заключени с катинари. Веднага след „винарната“ има павилион със сувенири, а няколко стъпала по-нататък е параклисът, който прави впечатление с луксозния си интериор – ярки витражи и фалшиви свещи-лампици. Следват няколко фонтана, езеро с лебеди, павилион за ретро снимки с множество костюми от различни епохи, малък зоопарк, кът с препарирани животни, античен амфитеатър, висящи клетки с екзотични папагали, художествена галерия. Трябва да се отбележи, че артефактите и атракциите постоянно се множат, както и че към този момент помещенията вътре в замъка са празни¹³. Посетителят на практика се озовава сред изобилие от обекти и множество пътеки, по които да оформи сам собственото си преживяване. Изобилието от сюжетни нишки – без указателни табели – бележи промяна във въздействието на наратива.

В тази приказна среда поттуристическият поглед губи склонността си да търси и следи някаква история. Движението е хаотично, няма табели, няма „правилен“

¹² На паметника е изписано следното стихотворение:

Странник съм аз от далечна земя
и по пътя те носих в сърцето си.
Пазих те скрито в моята душа,
както майката пази детето си.
Носих те дълго моя мечта
и изграждах те камък по камък.
Виждам те вече пред мен си сега
ВЛЮБЕН във ВЯТЪРА ПРИКАЗЕН ЗАМЪК

¹³ Служителка от комплекса ми обясни, че се планира след обзавеждането интериорът да се дава под наем за декор за снимки на филми.

маршрут, който да разказва сюжет. Посттуристът е оставен да браконьерства (в смисъла на Мишел Серто) из алеите на замъка, очите му разсеяно се плъзгат от един обект към друг, създавайки собствен колаж от фрагменти. Копия на ренесансови произведения на изкуството съжителстват с фигури на митични същества, Божи майки се оказват редом до разсъблечени девиси. Обиколката може да се сравни със скролването през нюзфийда в социалните мрежи – случайни парчета се редуват едно след друго без връзка помежду си, а финалът е на практика непостижим: поредицата може да спре само ако прекъсне интернет връзката.

Наред с постоянно умножаващия се брой офлайн артефакти, замъка в Равадиново е част и от компютърна игра Atlantide|Historical Life-Size Treasure Hunt, разработена от Magnitude Labs Inc. Освен че част от сюжета се развива тук, за да се довърши играта, геймърът трябва да посети общо пет реални туристически обекта – сред тях, заедно със замъка в Равадиново, са Триумфалната арка и Лувъра в Париж, Бъкингамския дворец, замъка на граф Дракула в Румъния.

Дъглас Рушкоф твърди, че появата на популярната култура и интерактивността прекъсва хода на наратива в културата – дистанционното управление променя начина, по който използваме телевизора. Гледаме не определено предаване, а се местим от състояние на безпокойство към по-приятни състояния. Деконструирана по този начин, телевизията губи способността си да разказва истории, а попкултурата като цяло започва да следва тази ситуация. Удоволствието за зрителя се създава не от линеен сюжет, а чрез контрасти по асоциация, вграждане на екрани в екран. Реалити форматите, ситкомите се стремят да поддържат приключението живо, с възможно най-много сюжетни нишки в него. Има сюжетни линии, но не и надделяваща история, а краят може да бъде постоянно отлаган. Има толкова много сюжети, че става трудно, а и безинтересно да се стигне до един финал, който да реши всичко веднъж завинаги. Наративността е заместена от нещо, наподобяващо сглобяването на пъзел, като се правят връзки и се разпознават обединяващи мотиви.¹⁴

Посттуристическият поглед е формиран от популярната култура, налагаща усещане за безвреме и съзнателна пародия. Повлиян е от интернет, хиперлинковете, видеоигрите, технологията на добавената реалност (Augmented Reality). Посттуристът

¹⁴ Рушкоф, Дъглас. *Шок от настоящето. Когато всичко се случва сега*, прев. Диана Николова. София: Виа Летера, 2018, 32 - 47.

не иска да следи историята на героя, той иска да стане самия герой (или автора), който задава основните сюжетни нишки. Изобилието от екрани днес извиква виртуалния поглед дори и в офлайн пространството, а компютърната игра изисква от геймъра физическо посещение на обекта. Разходката в замъка в Равадиново има допирни точки с преживяването в технологията на добавената реалност: попадаме в симулирана, декорирана обстановка, докато сме в офлайн реалността. Туристическият пейзаж е декор, в който образите и идеите от всякакви несъвместими източници са представени така, сякаш се отнасят едни към други, а насладата идва от смелото незачитане на каквато и да е наративна последователност.

При тези нови правила на наратива, задавани от популярната култура, както отбелязва Рушкоф, се създава визия за културата като компресия на епохи, където самите епохи са сведени до опростена иконография. В известен смисъл това може да действа объркващо, но на друго ниво кара потребителя да се чувства посветен в нови видове информация и значения.¹⁵

Във фантастичния пейзаж на замъка в Равадиново, изобилстващ от копия на произведения на изкуството и препратки към приказни сюжети и филмови сцени, туристът изпитва удоволствие от възможността да пренарежда събитията, да навързва непоследователни моменти, създавайки собствено, неповторимо преживяне, в което някои фрагменти спокойно биват изхвърляни, а други – изобретявани, в зависимост от компетентността на гледащия и разхождащия се. Насладата идва от преживяването, а не от следването на някакъв линеен разказ.

Посттуризмът може да бъде интерпретиран като „безкрайна игра“ – в терминологията на религиозния историк Джеймс Карс. Игрите с край са тези с определен финал, в които винаги има победители и губещи, а целта е победата. Целта на безкрайните игри е самата игра, удоволствието от задържането на игровия потенциал. При тях няма указани начало и край, а правилата се променят в движение¹⁶.

Разхождайки се из бутафорните декори, смесващи в едно екзотично, тропическо, приказно и филмово, посттуристът слива миналото и (мечтаното) бъдеще в едно безкрайно настояще без ясен сюжет, без начало и без край. Придвижвайки се в това

¹⁵ Пак там, 40 - 43.

¹⁶ цит. по Рушкоф 2018, 78

пространство, той го изобретява чрез селфитата, предназначени за публикация в социалните мрежи. Камерата създава сюжета, но този сюжет е крехък и флуиден, без строги линии – може да се симулират начало, кулминация и край, но за различните туристи тези сюжети ще са различни. Целта им в повечето случаи е да запълнят нюзфийда във Фейсбук и Инстаграм, да подхранят ускоряващата се реалност с нови парчета информация. Туристическият поглед следва посоката и целта на дигиталната си протеза – камерата на смартфона, чиято задача е да запечата момента от настоящето и да го превърне в част от морето от информация във виртуалния свят. Така времето се превръща в информация – и следователно, в стока. Загубата на аурата на оригинала е компенсирана от новата аура на селфито в социалните медии. Туристическото преживяване е разходка сред хаотична съвкупност от копия, застинали в приказно безвремие, които не свидетелстват за история, не отправят към контекста на някакво далечно „тук и сега“, а служат единствено за декор за селфита. Посттуристическият поглед винаги е споделен в социалните мрежи поглед – което насочва към определени дисциплиниращи функции. Посттуристът не е фланьор – шляенето не може да е безцелно, то трябва да се документира за Фейсбук и Инстаграм. Така пиленето на време като опозиция на икономията му се оказва атрофирано. Посттуризмът е лекарство срещу перманентния травматичен стрес от ускоряването на времето и същевременно резултат от усилието да бъдем на повече от едно място по едно и също време – като тези места са както реални, така и виртуални.

Де-екзотизация на туризма

Туристът в замъка в Равадиново сменя контексти, епохи, герои, в чийто образ се въплъщава, докато същевременно се наслаждава на симулация на земния рай. Тук митът за земния рай, противопоставящ се на скоростта на всекидневието, е конструиран чрез навигациите, придобити от използването на съвременните технологии. По този начин се променя и самото понятие за екзотично. По определението на Ангел Ангелов, през XIX в. екзотичното създава образи на простота и хармония, но винаги през погледа на чужденец, някой, който е извън тази култура. Днес като че ли липсва външният поглед – благодарение на високите технологии, евтините полети, възможността за виртуални разходки, изобилието от екрани, е трудно да се направи разлика между туризма, всекидневните дейности и виртуалните преживявания. Във

връзка с това заличаване на границата между всекидневие и туризъм, между рутинно и необикновено, Джонас Ларсен говори за де-екзотизация за съвременния туризъм¹⁷. Външният и вътрешният поглед са се слели, бързането и бавенето са се събрали в един общ (игрови) режим. Дори и в преживяването на абсолютната хармония, блаженство и простота на земния рай туристът остава прикован от всекидневния си опит и рутинните си навици.

Александро Барико нарича посттуристите варвари – мародери без култура или история, които използват фрагментите от миналото не за да го възстановят, а за да сглобят нови структури. В техните умове гръцката колона, монокълът, револверът, средновековната реликва са подравнени в един порядък и се съхраняват в един и същи склад¹⁸. Автентичността и произходът, твърди Рожек, не означават нищо за посттуристите, защото техният свят има смисъл само когато тези фрагменти от миналото си взаимодействат с други, създавайки нова реалност – варварска идея, която всеки отхвърля на теория, но с готовност приема на практика. Реконструкциите на градове, селища, общности представляват канибализирана версия на историята, която е проектирана за максимално увеличаване на туристическия поток¹⁹.

Като следствие от туристическото варварство, изчезва темата за добрия вкус, за знанието при конструирането и при посещението на туристическия обект – експонатите се натрупват хаотично, без никаква претенция за познания. По определението на Джон Ъри²⁰, туристическите обекти днес са места за консумация. Колкото по-еднообразни и клиширани са, толкова по-лесно разпознаваеми ще бъдат в света на скорострелно циркулиращата информация. Забързането на времето води до клиширане и уеднаквяване на пространството.

Разпадането на наратива на множество свободни от връзки помежду им сюжети, загубата на интереса към автентичността за сметка на селфи пърформанса в социалните мрежи, изискването да си на няколко места по едно и също време – всички тези характеристики на посттуризма могат да се интрпретират като кризи, които маркират

¹⁷ Larsen, Jonas. *Ordinary Tourism and Extraordinary Everyday Life: Re-thinking Tourism and Cities. Tourism and Everyday life in the city*. London: Routledge, 2019.

¹⁸ Baricco, Alessandro. *Barbarii. Eseu despre mutație*. București: Humanitas, 2009 (цит. по Solomon, Adrian.

“Authenticity and Simulation in Post-tourism”. *Sinergy* vol 11, no 1 (2015), 50 - 51).

¹⁹ Rojek, Chris. “Cybertourism and the Phantasmagoria of Place”, *Destinations. Cultural Landscapes of Tourism*, ed. Ringer, Greg. London, New York: Routledge, 2003.

²⁰ Urry, John. *Consuming Places*. London, New York: Routledge, 2002.

промяна в отношението към времето: днес дистанцията между опит и очакване е почти напълно заличена.

(Пост)пандемичен (пост)туризъм²¹

Пародийният поглед на посттуриста и игровото отношение (туризъмът като безкрайна игра) изглеждат адекватен начин за реакция на противоречието между императивите за ускоряване и за забавяне. Пандемията от КОВИД-19 постави нови перспективи пред туризма. Още преди нея Джон Ъри и Джонас Ларсен отбелязваха, че в резултат от климатичните промени предстои пътуванията на далечни разстояния да се тълкуват като знак за нисък социален статус, подобно на тютюнопушенето²². Кризата с пандемията и карантината затвориха света за месеци до степен на пълен застой. Единственият възможен вариант за пътуване и посещение на забележителности беше дигиталният туризъм. Наред с това, дистанционната работа разруши почти напълно опозицията между работно и свободно време, което постави на дневен ред въпроса възможно ли е изобщо днес да се пилее времето.

Новата, извънредна ситуация несъмнено ще доведе до нови тенденции в туризма, в естеството на туристическия поглед и консумацията на места. От една страна, принудата за виртуален туризъм и предозирането с (безплатни) онлайн културни забележителности вероятно ще доведе до носталгия по аурата на оригинала, до копнеж по фланьорството из непознати земи. От друга страна, императивът за социална дистанция вероятно ще промени отношението към масовия туризъм: телата на другите туристи ще се възприемат като потенциално опасни, местната кухня ще изглежда застрашаваща, самото пътуване на далечни разстояния ще изглежда рискован акт.

В тази връзка, не е толкова трудно да допуснем възможността за бум на локални симулирани паркове, подобни на замъка в Равадиново, напомнящи на декорирането на действителността с екзотични елементи, посредством технологията на добавената реалност – като модни форми на туризъм. Липсата на автентичност ще бъде

²¹ Тази последна кратка част е добавена, разбира се, след конференцията в Априлци през 2019 г.

²² Urry, John, Jonas Larsen. *The Tourist Gaze 3.0*, 3rd edn. London: Sage Publications, 2011.

компенсирана от идеята за приказност, прекъсваща усещането за риск и пренасяща ни в илюзорно спокойствие. Копнежът на (пост)епидемичния (пост)турист ще бъде не да укроти скоростта на живота, а да замени мъчително забавеното от карантина и изолация време с времето, стопирано от вълшебство и детинска наивност.

Библиография

Агасински, Силвиан. *Минувачът във времето. Модерност и носталгия*, прев. Георги Цанков. София: Лик, 2001.

Ангелов, Ангел. *Анти/Модерност: образи на екзотичното и на земния рай в Европа през XIX век*. София: 2017.

Рушкоф, Дъглас. *Шок от настоящето. Когато всичко се случва сега*. София: Виа Летера, 2018.

Varicco, Alessandro. *Barbarii. Eseu despre mutație*. București: Humanitas, 2009.

Featherstone, Mike. "Localism, Globalism and Cultural Identity", *Identities: Race, Class, Gender and Nationality*, eds. Mendieta, Eduardo and Martin Alcoff, Linda. USA: Blackwell Publishers, 2003.

Larsen, Jonas. "Ordinary Tourism and Extraordinary Everyday Life: Re-thinking Tourism and Cities", *Tourism and Everyday life in the city*. London: Routledge, 2019.

Lash, Scott, John Urry. *Economies of signs and space*. London: Sage, 1994.

Rojek, Chris. "Cybertourism and the Phantasmagoria of Place", *Destinations. Cultural Landscapes of Tourism*, ed. Ringer, Greg. London, New York: Routledge, 2003.

Solomon, Adrian. "Authenticity and Simulation in Post-tourism". *Sinergy* vol 11, no 1 (2015).

Urry, John. *The Tourist Gaze*. London: Sage, 1990.

Urry, John. *Consuming Places*. London, New York: Routledge, 2002.

Urry, John, Jonas Larsen. *The Tourist Gaze 3.0*, 3rd edn. London: Sage Publications, 2011.