

ГОРОДСКИЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА: ЭВОЛЮЦИЯ ПРОБЛЕМАТИКИ (современный проектный контекст)

Ляпцев Николай Николаевич,

професор, кандидат архитектуры, зав. кафедры дизайна среды.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет.
Екатеринбург, Россия, e-mail: nic69400@yandex.ru,

Наумова Светлана Владимировна,

доцент, профессор кафедры дизайна среды.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет.
Екатеринбург, Россия, e-mail: svetnau@mail.ru

УДК 72.01; 72.02
ББК 85.110

Аннотация

Статья посвящена анализу эволюции проблематики общественных пространств в крупных промышленных городах. К урбанистическим проблемам, порожденным индустриализацией, добавились проблемы и вызовы постиндустриального периода. Проектирование городского пространства в традиционной парадигме оказывается неэффективным ввиду стремительно меняющегося проектного контекста. Проблематику современной ситуации, таким образом, необходимо исследовать в двух аспектах: как проблематику несоответствия урбанизированного пространства новым потребностям и как проблематику неэффективности применения проектного инструментария, сложившегося в уже уходящих реалиях. В статье определен круг проблем, относящихся к сфере интересов проектировщиков городской среды, спрогнозированы направления дальнейшей эволюции городских общественных пространств и сформулированы проектные ценности и ориентиры, которые могли бы стать основой для формирования новой проектной парадигмы.

Ключевые слова:

городская среда, городской интерьер, общественные пространства, проблемы урбанизации

Характер, структура и диапазон проблематики, с которой столкнулись современные города, различен и определяется размерами и численностью городов, их «специализацией», географическим положением, климатическими условиями, историей возникновения и развития, этническим и демографическим составом и т.д. Тем не менее, существуют общие для современных городских территорий проблемы, связанные с устареванием материальной структуры города, несоответствием ее новым социально-экономическим условиям; новым формам социальных практик, новым образам и стилям городской жизни. Для формирования целостного видения сложившейся ситуации необходимы: историко-генетический анализ современной урбанистической проблематики, исследование изменений в социуме, обусловленных новыми технологиями, в том числе цифровыми, а также последующее прогнозирование на их основе форм дальнейшей эволюции урбанизированных пространств. Поскольку наше исследование имеет прикладной характер, исключим из рассмотрения проблемы, средства решения которых находятся вне сферы компетенции субъектов проектного процесса: архитекторов и дизайнеров.

Проблематика, порожденная индустриальным прошлым урбанизированных пространств, достаточно хорошо изучена: ей посвящены исследования урбанистов (К. Линча, Ч. Лэндри, В. Глазычева), социологов (Дж. Голда, Р. Парка, Г. Зиммеля), психологов (П. Белла, Дж. Фишера и др) [1].

Проблематика, складывающаяся на современном, постиндустриальном этапе урбанизации, находится в разных культурных пространствах: от реструктуризации функций городских пространств до изменения характера социальных коммуникаций, способов восприятия информации, мышления; и, в конечном счете, до изменения «картины мира». Анализу практики реструктуризации функций городских пространств посвящены работы Ч. Лэндри («Креативный город»), В. Глазычева («Урбанистика»). Исследованию влияния цифровой среды на характер восприятия информации и мышления посвящена работа М. Кастельса «Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Архитектура конца истории», в которой автор не только анализирует влияние цифровых технологий на все сферы жизнедеятельности, но и предполагает, к каким изменениям они приводят в восприятии пространства, времени, и, в конечном итоге, в «картине мира». Выдвинутое М. Кастельсом предположение о том, что само явление культурной идентичности из материального пространства-времени (региональная идентичность) перейдет в виртуальную глобальную сеть, в которой и будет формироваться система ценностных ориентаций, ставит под сомнение концепцию проектирования в историко-культурологическом контексте, подразумевающем генерацию «памяти места». Следуя этой логике, можно предположить, что базовая потребность в самоидентификации, ранее интерпретированная К. Линчем и Д. Джекобс как потребность в «чувстве истории», «чувстве места» (в материальном пространстве-времени города), будет реализовываться в других формах (виртуальном пространстве-времени), трансформируясь в «чувство сообщества».

Актуальность и жизнеспособность урбанистической концепции можно определить, рассматривая ее в историко-генетическом ключе. В контексте статьи нас интересует два этапа развития социума: индустриальный и постиндустриальный.

Влияние индустриализации на урбанизированную среду детально изучается с 60-х гг. прошлого века, когда особенно остро встали проблемы экологической деградации и дегуманизации городской среды¹. В 60-х гг. XX в. складываются такие направления, как экоархитектура и экодизайн, которые позднее из направлений переросли в основания современной проектной парадигмы. Поскольку экология как дисциплина была основана биологами (термин «экология» был впервые введен в 1866 г. немецким биологом Эрнстом Геккелем, которого и считают основателем этой дисциплины), предметом ее изучения первоначально стало сохранение и восстановление природных ресурсов. Длительное время она оставалась в сфере интересов биологов, но постепенно ее границы расширились: появились такие области научных исследований, как геоэкология, гидроэкология, химическая экология, радиоэкология и т.д. В 1989 г. В.А. Филином был введен термин «видеоэкология», в 1997 г. появился термин «информационная экология» (и соответствующая область исследований), а ранее, в 60-х гг. XX в. Д.С. Лихачев ввел понятие «экология культуры».

Тем не менее, на практике под экологическим проектированием подразумевается, прежде всего, приоритет природоохранных (и природовосстановительных) задач. В рамках этого направления сложились концепция природоинтегрированной архитектуры, специализация ландшафтно-градостроительного проектирования, развиваются экотехнологии. Природа (прежде всего в ее ландшафтном воплощении) стала такой же общезначимой социокультурной универсальной ценностью, какой в первой половине XX в. был технический прогресс, повлиявший на идеологию и формообразование в футуризме, конструктивизме и других стилевых течениях. В результате «экологичность» как базовая ценность послужила катализатором утверждения «экостилья» как модного международного направления в формообразовании. Несмотря на то, что, казалось бы, экостиль должен иметь региональные разновидности в силу различий в природно-климатических и ландшафтных условиях, их практически нет: как правило, бионическое формообразование универсально и соотносится с идеей глобализации и

новых технологий. Ввиду этого современные версии экостиля называют «биотеком» или «эко-теком».

Намного более сложным и менее теоретически проработанным является понятие дегуманизации. Интуитивно под этим термином понимается обратный гуманизации процесс, т. е. образование негативно влияющих факторов как на отдельно взятого человека, так и на сообщество людей. В этом контексте гуманизация включает и экологическую составляющую, рассматриваемую прежде всего по отношению к человеку: необходимо сохранять и восстанавливать не природу вообще, а полезную для человека природу. Поскольку проблемы эти приходится исследовать в разных аспектах и привлекать для их исследования информацию и инструментарий из различных дисциплин, имеет смысл разграничить проблемы экологии и дегуманизации городской среды.

Предметом исследований социологов проблема дегуманизации городской среды стала в конце XIX в., когда в промышленных городах было отмечено возникновение и рост различного рода социальных патологий: преступности, психических заболеваний, наркомании, суицида. Вызваны они были, прежде всего, появлением маргинализированных слоев населения, лишившихся привычного образа жизни и ценностных ориентаций; но их обострению способствовало в том числе и низкое качество архитектурной среды; причем не только в эргономическом аспекте. Влияние эстетических и образных характеристик городского пространства на поведение (и самоощущение) человека впервые стало изучаться психологами и архитекторами после Второй мировой войны, когда именно в районах массовой типовой застройки был зафиксирован «невиданный» рост вандализма [1, с. 7]. Было выявлено, что монотонность и обезличенность приводят к отсутствию эффекта «присвоения» пространства, восприятию его как «чужого»; и, кроме того, «маркируют» человека, заставляя его чувствовать себя «деталью» общества как огромного промышленного механизма. Вандализм и граффити в этой ситуации явились средствами преодолеть обезличенность, «пометить», «присвоить» территорию. Рост девиантного поведения в массовой типовой застройке, созданной в соответствии с требованиями эргономики, привел к необходимости уничтожения целого квартала «Pruitt-Igoe», снесенного в Сент-Луисе (США) в 1972–1974 г. [2] В результате переосмысления негативного проектного опыта был констатирован тот факт, что образ среды задает пространство для самоидентификации: он определяет поведение человека, ту роль, которую человек будет играть в той или иной ситуации; ее эмоциональное прочтение.

Одновременно с обращением архитекторов и дизайнеров к вопросам психологии восприятия пространства (в 60-х гг. XX в.) в культурологии возникает направление, называемое экологией культуры. Понятие экологии культуры было введено Д.С. Лихачевым [3], который провел параллель между естественной природной средой и искусственной природой человека (культурой), в результате чего возникла возможность переосмысления принципов экологического проектирования с культурологических позиций. Это переосмысление привело к констатации таких проблем, как утрата культурной идентичности (вызванная в том числе процессами глобализации), размывание ценностных ориентиров и т. д. Большинство авторов, исследующих проблематику современного урбанизированного общества, отмечают важность создания ощущения «укорененности» человека в обществе, ощущения им «духа» места, его истории, своей истории – всего того, что входит в комплекс понятия «идентичность» (культурная, региональная, национальная и проч.)

Несколько ранее (в 1960 г.) К. Линч опубликовал работу «Образ города» [4], в которой, по сути, ставил (в несколько ином ракурсе) те же проблемы. В этой работе впервые со времени повсеместного утверждения парадигмы функционализма, принципиально игнорирующего прошлое, была констатирована необходимость бережного отношения к истории города как к

одной из базовых ценностей. «Автор убеждал читателя, что город, прежде всего, существует для человека, это его коллективная память, через материальную культуру среды человек включается в поток времени, связующий прошлое и настоящее». [1, с. 8] Здесь же К. Линч поднял проблему ориентации человека в пространстве города как базовой потребности и ввел свою классификацию городских пространств в контексте их семантики, как неких «маркеров», подсказывающих формы поведения. Таким образом, К. Линч одним из первых обратил внимание на потребность в самоопределении, нахождении своего места в пространстве-времени городской среды.

В 1961 г. вышла книга «Смерть и жизнь больших американских городов», написанная журналисткой Д. Джекобс. В этой, ставшей не менее популярной, чем работы К. Линча, книге, «она до основания разрушила миф о превосходстве новых районов. Жизнепригодными, утверждала автор, являются районы, в которых разнообразные функции создают разнообразные формы жизни» [2, с. 8].

В 1981 г. была опубликована монография К. Линча «Совершенная форма в градостроительстве», в которой акцент ставится уже на «взаимосвязи мира человеческих ценностей с пространственностью города» [5, с. 4], т.е. смыслообразованием в городской среде. Кроме того, К. Линч предложил три основные модели формообразования в истории градостроительства: город как магическая модель Вселенной (древние города), город как «машина для жилья» (Ле Корбюзье, «Лучезарный город», 1922) и город как «живой организм» (сформированной в XVIII в. и получившей развитие в трудах архитекторов, экологов, ландшафтных архитекторов) [5]. Несмотря на то, что третья модель легла в основу концепции органической архитектуры, сформулированной Л. Салливаном в 1890-е гг. и воплощенной в работах Ф.Л. Райта в 1920–1950-е гг., она не стала ведущей в градостроительстве, в котором до 60-х гг. XX в. доминировала парадигма функционализма. Концепция «город – машина для жилья» являлась точной проекцией культурного кода индустриального общества; поэтому проблематика экологии культуры была актуализирована несколько позднее, в период нарождающегося (и уживающегося с индустриальным) общества постиндустриального. Интересно, что сам К. Линч не отдает предпочтение ни одной из моделей, утверждая, что для каждой из них существует своя область применения (и, соответственно, свои границы).

На рубеже XX–XXI вв. потребность человека в «укорененности», т. е. в культурной самоидентификации, была признана базовой. В теоретической литературе закрепились такие понятия, как «память места» и «культурный код города»; в практике реновации утративших свою функцию промышленных территорий историко-культурная уникальность места использовалась как ресурс [6].

К факторам, усиливающим отчуждение человека от городского пространства, неприятия им как «своего», относят и нарушение сомасштабности зданий и территорий по отношению к человеку. С расцветом наружной рекламы к этому добавилось (помимо визуального и информационного загрязнения) нарушение масштабности самой архитектуры: человек оказался дезориентирован не только в пространстве (монотонность и обезличенность), времени (утрата «памяти места»), но и «масштабно».

Таким образом, проблематика, сложившаяся на индустриальном этапе развития социума, привела к формированию двух современных проектных ценностей и соответствующих им двум проектных «трендов»: экологическому проектированию и интеграции истории в современность. В соответствии с этим сменилась и доминирующая концепция: функционалистическую трактовку города как «машины – для жилья» «сместила» трактовка города как «живого организма» [6].

Что же касается тенденции гуманизации урбанизированной среды, то была констатирована необходимость формирования «очеловеченного слоя» городской среды (по В. Глазычеву, «городского партера»), включающего городское оборудование, малые архитектурные формы, арт-объекты и т.д. [7]. Именно в этом слое городской среды должна обеспечиваться комфортная реализация различных поведенческих сценариев, актуализированных современной культурой, и именно в нем возможно личностное «присвоение» городского пространства.

«Постиндустриальный» период эволюции представлен двумя ключевыми комплексами урбанистических проблем.

Первый, наиболее изученный теоретиками и освоенный практиками, касается утраты промышленными ранее городами промышленной функции, а их жителями – рабочих мест. Он проявился и был осознан в 80–90-е гг. XX в. в связи с переходом общества на постиндустриальную ступень развития: частичная или полная утрата промышленными городами своих функций привела к деактуализации (деградации) порожденной этими функциями городской структуры.

Второй комплекс проблем, связанный с цифровой революцией, пока не столь очевиден и слабо изучен.

Опыт реновации депрессивных территорий второй половины XX в. детально изложен в книге Ч. Лэндри «Креативный город», впервые опубликованной в 2000 г. Приведенные в ней примеры сводятся к следующим, по большей части, успешным, подходам к решению этой задачи:

1. Переориентация деятельности на культурную (развитие культурных индустрий и туризма).
2. Переориентация деятельности на инновационно-технологическую (развитие новых технологий) [6].

Необходимые для этого инвестиции предполагается привлекать средствами брендинга территории.

Результатом анализа эффективности применения различных стратегий рефункционализации депрессивных территорий стала сформулированная им концепция «креативного города», в которой, помимо методов и инструментария поиска и внедрения новой миссии и бренда города, Ч. Лэндри предлагает новое видение управленческой и социальной структуры города, предполагающее вовлечение жителей города в управление его развитием. Реализация этой концепции предполагает появление новых социальных практик [6].

Обратимся к вызовам цифровой революции.

К очевидным последствиям компьютеризации общества относятся изменения, произошедшие в структуре деятельности (появление возможности «удаленной» работы привело к тому, что фактор «места работы» частично утратил свое влияние); произошли изменения в способе ориентации на местности (с помощью гаджетов), характере рекламы и торговли (большая часть которых переходит в Интернет), характере получения информации и характере общения. Возможности, предоставляемые новыми технологиями, в середине 1990-х гг. привели к появлению концепции «умного» города, которая переросла в концепцию города «чувствующего» [8]. Архитектура всегда была и остается моделью-метафорой картины мира: как древнейший город был моделью-метафорой Вселенной в той или иной древнейшей картине мира, как представление о городе как «машине для жилья» являлось моделью-метафорой индустриального общества, так и современный город «стремится» соответствовать современному социально-культурному «сетевому» контексту. «Пространство есть выражение общества. Поскольку наши общества подвергаются структурной трансформации, разумно предположить, что в настоящее время возникают новые пространственные формы и процессы» [11, с. 384].

Визуальные образы виртуальной реальности воздействуют и на характер эстетических ожиданий: те образы, которые могут предложить в реальном мире проектировщики, оказываются менее выразительными и яркими, чем те, которые «потребляются» в виртуальных мирах.

Технологии дополненной реальности пока не входят в сферу интересов проектировщиков, игнорирование же этих стремительно развивающихся технологий может привести к непредсказуемым эффектам. Развиваются они в двух направлениях: одно подразумевает индивидуальное использование гаджетов; второе осуществляется в реальном пространстве с помощью технологии 3D-mapping (проецирования цифровых образов на реальные объекты) (рис. 1).



Рис. 1. Слева: навигация с помощью мобильного приложения [16]
Справа: 3d-mapping-спектакль на Дворцовой площади в день Эрмитажа[17]

Первое направление позволяет получать любую имеющуюся в приложении информацию о любом объекте (используется в навигации, рекламе, может быть использовано для погружения в культурно-исторический контекст места) и вывести компьютерную игру в реальное пространство. Еще не освоенным, но доступным для этой технологии остается совмещение виртуальных человеческих контактов с реальными.

Примеры использования технологии 3D-mapping пока ограничены пространством искусства: за счет реализации проекционных сценариев достигается артизация пространства (в том числе для воссоздания культурно-исторического контекста).

Изменению характера восприятия информации под воздействием развития медиатехнологий посвящены работы М. Маклюэна «Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего» (1962), «Понимание медиа. Внешние расширения человека» (1964), в которых автор декларирует завершение лингвоцентрической эпохи: вербальное восприятие информации (и мышления) уступает место симультанному невербальному восприятию разных потоков информации разными органами чувств [10]. Эти работы, написанные задолго до появления цифровых коммуникаций, признаны «провидческими» [12, с. 316]. Для проектировщиков это утверждение ценно тем, что традиционно используемые ими визуальные и тактильные средства контакта с адресатом с помощью современных технологий могут быть дополнены аудиальными (рис. 2).

Принцип интерактивности из цифрового пространства перешел в реальное проектирование. Так, в проекте «говорящих фонарных столбов» *Hello Lamp Post (The Playable City Award)*, «оставляя сообщения своих наблюдений и вопросов к уже существующим кодам-меткам уличной мебели, люди получают ответы от объектов с историями, которые другие люди оставили после себя» (рис. 2).

Между тем, М. Кастельс в изданной в 1996 г. книге «Информационная эпоха: экономика, общество и культура» высказывается шокирующе радикально. По его мнению, все сферы современного общества, включая урбанизированные территории, переорганизуются в сетевую структуру. Изменяется восприятие времени и пространства (как изменилось оно в индустри-



Рис. 2. Слева: интерактивные арт-объекты перед Центром CurvePerformingArts. Датчики движения приводят в действие различные свето-музыкальные сценарии [18].
Справа: Проект «говорящих фонарных столбов» HelloLampPost (The Playable City Award) г. Бристоль. [18]

альном обществе). «Если пространство потоков есть поистине господствующая пространственная форма сетевого общества, формы, функции, процессы и ценности архитектуры и дизайна должны будут, вероятно, определены заново в ближайшие годы. Я рискнул бы сказать, что на протяжении всей истории архитектура была "неудавшимся деянием" ("failed act") общества, опосредованным выражением глубоких тенденций. Эти тенденции не могли быть выражены открыто, но были достаточно сильны, чтобы быть отчеканенными в камне, бетоне, металле, стекле и в визуальном восприятии человеческих существ, которые должны были жить, торговать или молиться в таких архитектурных формах» [11, с. 391]

«... Возникновение пространства потоков размывает значимое отношение между архитектурой и обществом. Поскольку пространственные проявления доминирующих интересов имеют место во всем мире и во всех культурах, искоренение опыта, истории и конкретной культуры как основы значений ведет к общей, внеисторической и внекультурной архитектуре» [11, с. 391]

Таким образом, с точки зрения Кастельса, глобализация и «серфинговый» характер социальных коммуникаций должны нивелировать представление о городе как об источнике культурной идентификации, лежащее в основе современных проектных представлений о подходе к гуманизации городской среды. Подтверждением тому служат концептуальные проекты «городов будущего», в которых стили и образы по большей части не предопределены культурным контекстом места, а в основе концепции лежит синтез экологического проектирования (в его биологической интерпретации) и новых технологий, т.е. содержание культурного контекста на оси времени находится не в прошлом, а в настоящем и будущем; локальные ценности же заменены универсальными, «глобальными» (рис. 3).

Можно предположить, что при всей формальной обоснованности утверждений М. Кастельса, буквальная их интерпретация может привести к очередному витку «дегуманизации» заселенных человеком пространств.

«Качество жизни сильно связано с местом – как в смысле ландшафта и окружающей среды, так и в более личностном, субъективном ощущении "своего" места. Привязанность к конкретному месту играет важнейшую роль в чувственной системе ценностей. [...] она формирует жизненные смыслы. Эта привязанность является одной из важнейших потребностей человека [...]. Физические свойства места оказались поколеблены сегодня новыми реалиями виртуального пространства, которые позволяют в мгновение ока переноситься в далекие миры. Время и место функционируют в совершенно иных режимах, и всем нам придется рано или поздно с этим смириться» [6, с. 71–72]



Рис. 3. Слева: футурологический проект студии Vincent CallebautArchitectures «Зеленый Париж-2050» (The 2050 ParisSmartCity) [19]; справа: проект «умногоэкогорода» Масдара (ОАЭ, строится) [20]

Исторический опыт подсказывает, что «новый уклад обычно включает в себя и старый. Возникающая ныне постиндустриальная система существует бок о бок с предшествующим доиндустриальным и индустриальным укладами» [6, с.65].

И если утверждение о необходимости пересмотра проектной парадигмы в реалиях сложного взаимодействия виртуального и реального миров представляется правомерным, то игнорирование всей сложности структуры социальных взаимодействий, всего разнообразия образов жизни преждевременно.

Таким образом, современный проектный контекст может быть определен следующими факторами:

1. Сетевая форма организации, характерная для цифровой среды, стала распространяться на среду урбанизированную. Сетевая «распределенная» модель с наличием равноправных «узлов» (в той или иной степени иерархии) будет взаимодействовать с центрической моделью городской структуры. Это приведет к полицентризму и многофункциональности городских пространств, которые, тем не менее, предполагается сочетать с функциональной и различной дифференциацией. Интеграция уже сложившихся городских пространств в сетевую структуру подразумевает возможность их рефункционализации. Новый способ пространственной организации одновременно становится метафорой новой «картины мира».
2. В качестве наиболее актуальных проектных концепций для настоящего времени можно выделить две: концепцию «креативного города» и концепцию «чувствующего города». Пока они существуют декларативно, в концептуальном формообразовании же доминирует подход, основанный на двух базовых проектных ценностях: экологии и «умных», т.е. обеспечивающих возможность взаимодействия со средой, технологиях. Экологическая направленность, как правило, проявляется в интеграции ландшафтных образов в искусственную среду; но в ближайшем будущем не менее актуальным станет направление информационной экологии.

3. Проблема культурной самоидентификации через этот подход решается лишь частично: человек «находит» себя в мире природы, но не в социальном пространстве. Самоопределение в социуме может происходить как за счет новых социальных практик (Открытый международный конкурс ландшафтного дизайна, происходивший в Москве в 2017 г. со специально организованными площадками для непрофессиональных участников), так и за счет артизации пространства.
4. Артизация пространства, т. е. превращение его в объект искусства, как актуальное направление, отмечается и в теоретических исследованиях [12], и в проектной практике. Артизация происходит за счет наполнения городской среды арт-объектами и арт-событиями. В качестве арт-объектов могут выступать как традиционные объекты искусства, так и оборудование городской среды (технологии 3D-печати, позволяющие изготовление уникальных изделий, становятся все более доступными). Артизации пространства могут способствовать (и уже используются в этих целях) мультимедийные технологии. Артизация пространства позволяет ввести в пространство города измерение времени, насыщает его семантически, преобразует физическое пространство в пространство культуры. Концепция «креативного города» предполагает участие горожан в артизации среды.
5. Концепция «чувствующего» города подразумевает интерактивность городской среды, участие горожан в ее формировании. Интерактивность в контексте дизайна городской среды может реализовываться в трансформируемости как самих пространств, так и их оборудования с целью обеспечения различных поведенческих сценариев и достижения комфорта в различных погодных условиях. Через интерактивность может реализовываться потребность в «присвоении» городских пространств.
6. Проектирование городской среды уже не ограничивается функциональным проектированием и созданием визуальных образов, в нем используется аудиальное, кинестетическое и прочие способы чувственного восприятия и средства создания образа.
7. Дальнейшее развитие цифровых технологий приведет к наступлению «второй волны» дефункционализации деловых территорий (офисов). Утрата зданиями своих функций, а жителей города – рабочих мест снова актуализует проблему реновации территорий. Концепция «архитектуры как медиаоболочки», сформулированная Т. Ито для проекта медиатеки в Сендай [15], может стать не менее востребованной, чем бионическая архитектура.
Влияние технологий дополненной реальности на поведенческие сценарии требует отдельных исследований.
8. Произошли изменения в образе жизни и поведении горожан. Одновременно с развитием новых форм «виртуального» социального взаимодействия появились новые формы социальных практик (и новые формы досуга) в реальной городской среде: стрит-арт (графика, каллиграфия, музыка, танцы, цифровое искусство, театр), ландшафтный дизайн, развиваются городские виды спорта (паркур), новые формы игровой деятельности (квесты) и т. д. Одной из целей гуманизации городской среды является обеспечение и стимулирование творческой активности горожан.

Изложенные тезисы позволяют предположить, что в функциональном, формально-стилевом, композиционном и технологическом проектировании эффективным станет использование следующих «ориентиров»:

1. В качестве функциональных ориентиров предлагается рассматривать многофункциональность, ориентацию на креативные социальные практики, включение частных ландшафтных зон в пространства, стимулирующих коммуникации и творчество. Возможно создание специализированных «зон» дополненной реальности, в том числе для игр.

2. Формально-стилевые ориентиры имеет смысл рассматривать в метафорическом контексте. Актуальными темами для метафоризации на сегодняшний день являются живые организмы (развитие, фрактальность) и виртуальный мир (сетевая структура и интерактивность). Отсылка к региональной идентичности актуальна на макроуровне – как часть мировой культуры; на микроуровне она востребована только в контексте брендинга (с акцентуацией и неизбежным налетом китча).
3. Композиционные ориентиры: развитие городского пространства по вертикали (использование террас, крыш для рекреационной деятельности в реальных проектах и выход в многомерную сеть в концептуальных) приводит к тому, что зона восприятия человеком пространства расширилась, видовые точки уже не располагаются исключительно в традиционном пространстве «городского» партера, на «нижнем» ярусе (ранее первые два этажа городской застройки). Городской партер, «следуя» за человеком, становится многоярусным.

Вслед за характером восприятия информации изменяется характер восприятия композиции: визуальное восприятие дополняется аудиальным, кинестетическим и проч.; идеи интерактивности и трансформируемости выводят композицию в 4-мерное пространство-время, композиционная структура из моноцентрической, законченной превращается в «сетевую», полицентричную, незавершенную, развивающуюся. Приемы работы с такой композицией можно найти в режиссуре, медиасреде.

4. Технологические ориентиры: 3D-печать, использование экотехнологий (в том числе вторичное использование материалов и отходов), использование цифровых технологий (в том числе электронных датчиков, обеспечивающих интерактивность).

Проектный процесс. Сложившаяся ранее методика проектирования остается неизменной, но может измениться организация проектного процесса в направлении так называемой «партиципации», позволяющей вовлечь в проектирование горожан (на стадии исследования, проектного предложения, в качестве экспертов при выборе вариантов решения и т. д.). Разработка технологий партиципации требует отдельных исследований. Возрастает роль тактики адаптивного проектирования. Стремительное развитие технологий вызывает необходимость более активного взаимодействия с технологами, экотехнологами, инженерами. Возрастает роль «опережающего» концептуального проектирования, в котором проектировщики формируют «технические задания» экотехнологам и экоинженерам. «Вызовы нашего времени выводят на первый план такое качество, как пластичность, гибкость. И проявляться она должна не только на личном уровне, в каждом из нас, но и на уровне сообществ и правительств» [14].

Скорость эволюции состояния современной урбанистики требует большей мобильности проектного процесса и нового проектного инструментария. Создание его возможно на основе дальнейших исследований в обозначенных направлениях.

¹ Разумеется, комплекс проблем урбанизированной территории в индустриальном обществе намного шире: транспортная перегруженность, конфликт уже сложившейся планировочной городской структуры с изменившейся функциональной структурой и т.д., но они выходят за границы нашего исследования. Причины, обусловившие их возникновение, достаточно детально проанализированы в ряде работ, в том числе в работе Т.Н. Ковалевой [13].

Библиография:

1. Штейнбах, Х. Э., Еленский, В. И. Психология жизненного пространства (для психологов, архитекторов и дизайнеров) / Х. Э. Штейнбах, В. И. Еленский. – СПб: Речь, 2004. – С.162.
2. Малич, К. 5 ошибок архитектуры модернизма / К. Малич, 12.10.2016 [Электронный ресурс] – URL: <https://arzamas.academy/mag/354-modernism>

3. Лихачев, Д.С. Экология культуры [Электронный ресурс] / Д.С. Лихачев // Памятники Отечества. – 1980. – №2. – URL: <http://hram-puchkovo.me-ga.ru/articles/98/>
4. Линч, К. Образ города Пер. с англ. В. Глазычев / К. Линч. – М: Стройиздат, 1982. – С. 328.
5. Линч, К. Совершенная форма в градостроительстве. Пер. с англ. В. Глазычев / К. Линч. – М.: Строймздат, 1986. – С. 264.
6. Лэндри, Ч. Креативный город / Ч. Лэндри. – М.: Классика-XXI, 2011. – С. 399.
7. Глазычев, В. Урбанистика/ В. Глазычев. – М.: Европа, 2008. – С. 220.
8. Роджерс, Д. Урбанистическая эволюция. Города будущего останутся без чиновников / Д. Роджерс [Электронный ресурс] – URL: <http://city-smart.ru/info/112.html>
9. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. Пер. с англ. И. Тюрина / М. Маклюэн. – М.: Академический проект, 2018. – С. 444.
10. Маклюэн, М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / М. Маклюэн. – М.: Кучково поле, 2018. – С. 464.
11. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – С. 608.
12. Фатеева, Н. А. Арт-дизайн в контексте артизации современной культуры / Н. А. Фатеева, А. Б. Костерина // XXI век – век дизайна: Мат-лы Всерос. науч.-практ. конф. – Екатеринбург, 2014. – С. 167–173 [Электронный ресурс] – URL: <http://elar.rsvpu.ru/handle/123456789/866>
13. Ковалева, Т. Н. Социальные факторы дегуманизации современного городского пространства [Электронный ресурс] / Т. Н. Ковалева//Общество: философия, история, культура. 2014, № 2. С. 17–19. – URL: http://dom-hors.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/fik/2014-2/kovaleva.pdf
14. Границы города начали размываться. Интервью О. Матвеева с Габриэлем Лафранчи, директором городских программ в SIPPEC и основателем программы MetroLab в Массачусетском технологическом институте [Электронный ресурс] – URL: https://moslenta.ru/urbanistika/granicy-goroda-nachali-razmyvatsya.htm?utm_source=from_lenta
15. Ито, Т. Архитектура электронной эпохи / Т. Ито [Электронный ресурс] – URL:http://www.forma.spb.ru/magazine/articles/d_014/main.shtml
16. Постников, И. Лучшие приложения для дополненной реальности/ И. Постников// Setphone, 04.04.2018 [Электронный ресурс] – URL: <https://setphone.ru/prilozheniya/luchshie-prilozheniya-dlya-dopolnennoj-realnosti/>
17. Федорова, А. В день Эрмитажа на Дворцовой площади покажут 3D-mapping спектакль/ А. Федорова//Life, 29/11/2016 [Электронный ресурс]. – URL: https://life.ru/t/life78/938806/v_dien_ermitazha_na_dvortsovoi_ploshchadi_pokazhut_3d-mapping_spiektakl.
18. Топ-10 лучших проектов уличной мебели/ «Городские проекты И. Варламова и М. Каца», 14.02.2014 [Электронный ресурс]. – URL: https://city4people.ru/blog/blog_417.html.
19. Проект «Зеленый Париж — 2050» (The 2050 Paris Smart City)/ «Discovery. Живая планета» [Электронный ресурс]. 17.01.2015 – URL: <http://animalworld.com.ua/news/Projekt-Zelenyj-Parizh-2050-The-2050-Paris-Smart-City>; http://vincent.callebaut.org/planche-parissmartcity2050_pl56.html.
20. Авакян, А. Masdar City: первый в мире экогород будущего [Электронный ресурс] / А. Авакян. «Royal Design»,18.04.2018 – URL: <http://royaldesign.ua/ru/masdar-city-pervyi-v-mire-eko-gorod-buduschego.bX69f>

Статья поступила в редакцию 28.07.2018

Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-ShareAlike» («Атрибуция – На тех же условиях») 4.0 Всемирная.



URBAN PUBLIC SPACES: THE EVOLUTION OF THE PROBLEMS (the contemporary design context)

Lyaptsev, Nikolay N.,

PhD. Architecture), Professor at Spatial Design Subdepartment.
Ural State University of Architecture and Art.
Ekaterinburg, Russia, e-mail: nic69400@yandex.ru,

Naumova, Svetlana V.,

Associate Professor, Spatial Design Subdepartment.
Ural State University of Architecture and Art.
Ekaterinburg, Russia, e-mail: svetna@mail.ru

Abstract

The article analyzes the evolution of the problems of public spaces in large industrial cities. The urban problems generated by industrialization have had problems and challenges of the post-industrial period added to them. The design of an urban space in the traditional paradigm proves to be inefficient due to the rapidly changing design context. The problems of the current situation, therefore, need to be explored in two aspects: as problems of urban space mismatching the new needs, and as problems of inefficiencies in the application of design tools that was developed in the outgoing realities. The article defines the range of problems related to the sphere of interests of urban environment designers, predicts the directions for the further evolution of urban public spaces and formulates cultural values and reference points that could form a basis for the development of a new design paradigm.

Keywjrds:

urban environment, urban interior, public spaces, urbanization problems

References:

1. Steinbach, H.E., Yelensky, V. I. (2004) The Psychology of Living Space (for Psychologists, Architects and Designers). Saint-Petersburg: Rech'. (in Russian)
2. Malich, K. (2016) Five Mistakes of Modernist Architecture. 12.10.2016 Online. Available from: <https://arzamas.academy/mag/354-modernism>. (in Russian)
3. Likhachev, D.S. (1980) The Ecology of Culture. Online. Monuments of the Fatherland, No.2, Available from: <http://hram-puchkovo.me-ga.ru/articles/98/>. (in Russian)
4. Lynch, K. (1982) The Image of the City. Translated from English by V.Glazychev. Moscow: Stroyizdat. (in Russian)
5. Lynch, K. (1986) A Theory of Good City Form. Translated from English by V.Glazychev. Moscow: Stroyizdat. (in Russian)
6. Landry, Ch. (2011) The Creative City. Moscow: Klassika-XXI. (in Russian)
7. Glazychev, V. (2008) Urbanistics. Moscow: Europa. (in Russian)
8. Rogers, D. Urbanistic Evolution. The Cities of the Future will Remain without Officials. Online. Available from: <http://city-smart.ru/info/112.html> (in Russian)

9. McLuhan, M. (2018) *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Translated from English by I.Tyurin. Moscow: Akademicheskyy Projekt. (in Russian)
10. McLuhan, M. (2018) *Understanding Media. The Extensions of Man*. Moscow: Kuchkovo Pole. (in Russian)
11. Castells, M. (2000) *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Moscow: GU VShE. (in Russian)
12. Fateyev, N.A. (2014) *Art Design in the Context of Modern Culture Artization*. In: *21st Century – the Age of Design. Proceedings of the Research to Practice Conference*. Ekaterinburg, p. 167–173. Online. Available from: <http://elar.rsvpu.ru/handle/123456789/866> (in Russian)
13. Kovaleva, T.N. (2014) *Social Factors of Dehumanization of Modern City Space*. Online. In: *Society: Philosophy, History, Culture*, No. 2, p. 17–19. Available from: http://dom-hors.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/fik/2014-2/kovaleva.pdf (in Russian)
14. *City boundaries are getting blurred*. O.Matveyev interviews Gabriel Lafranchi, Director of city programs at CIPPEC and founder of MetroLab in Massachusetts Institute of Technology. Online. Available from: https://moslenta.ru/urbanistika/granicy-goroda-nachali-razmyvatsya.htm?utm_source=from_lenta (in Russian)
15. Ito, T. *The Architecture of Digital Era*. Online. Available from: http://www.forma.spb.ru/magazine/articles/d_014/main.shtml (in Russian)
16. Postnikov, I. *The Best Applications for Augmented Reality*. Setphone, 4/4/2018. Online. Available from: <https://setphone.ru/prilozheniya/luchshie-prilozheniya-dlya-dopolnennoj-realnosti/> (in Russian)
17. Fedorova, A. *On the Day of the Hermitage, a 3D-Mapping Performance Will Be Shown on the Palace Square*. Life, 29/11/2016. Online. Available from: https://life.ru/t/life78/938806/v_dien_ermitazha_na_dvortsovoi_ploshchadi_pokazhut_3d-mapping_spiektakl (in Russian)
18. *Top-10 best projects of street furniture*. «I.Varlamov and M.Katz's City Projects», 2/14/2014 Online. Available from: https://city4people.ru/blog/blog_417.html.
19. *Project «Green Paris — 2050» (The 2050 Paris Smart City)*. «Discovery. The Living Planet». Online. 1/17/2015 Available from: http://animalworld.com.ua/news/Projekt-Zelenyj-Parizh-2050-The-2050-Paris-Smart-City_a_radiant http://vincent.callebaut.org/planche-parissmartcity2050_pl56.html (in Russian)
20. Avakyan, A. *Masdar City: First Ever Future Ecocity*. Online. «Royal Design», 18.04.2018. Available from: <http://royaldesign.ua/ru/masdar-city-pervyy-v-mire-eko-gorod-budushego.bX69f> (in Russian)