

ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ УРБАНИСТИКИ

ББК 85.118.2

С. С. Касаткина

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОЙ СРЕДЫ ГОРОДА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Рассматриваются возможности проектирования историко-культурного пространства города. Актуальность проблемы связана с цифровизацией социокультурной реальности России, в том числе по направлению создания комфортной городской среды. Автор раскрывает практики формирования виртуальной и дополненной реальности городов в условиях информационного общества.

Ключевые слова: историко-культурное пространство, проектирование городской среды, информационно-технологические ресурсы города.

The article considers the possibilities of designing the historical and cultural space of the city. The urgency of the problem is connected with the digitalization of the Russian economy, including the direction of creating a comfortable urban environment. The author reveals the practices of formation of virtual and augmented reality of cities in the information society.

Key words: historical and cultural sphere, urban environment planning, information and technological resources of the city.

Проектирование историко-культурного пространства является эффективным инструментом активации потенциала многих территорий, особенно городских. Сохранение исторического наследия и формирование инноваций в культурной сфере определяют уникальные возможности модернизации городов. Размышления о вопросах воображаемого пространства в рамках информационного общества раскрываются в работах Э. Сойи (Соджи) [15], Д. Н. Замятина [7], С. Б. Веселовой [3], О. В. Воличенко [4], О. Е. Железняк [6], И. А. Добрицыной [5], Р. Порозова [13], О. В. Строевой [16] и др. Работа с дополненной и воображаемой реальностью города актуальна в данное время в условиях развития цифровой культуры. Целью исследования является рассмотрение возможных направлений взаимодействия с городским пространством, характеристика элементов проектной деятельности в сфере историко-культурного наследия городов в частности.

Обычно урбанистические программы предусматривают изменения физического поля города в виде преобразования исторической части и создания новых участков городской среды. В мировом информационном пространстве появилась возможность проектировать историко-культурный потенциал

© Касаткина С. С., 2019

как путем интеграции городских ресурсов в Интернете, так и с помощью новых технических средств. Это альтернативный способ модерации развития города в дополненной и виртуальной реальности, уверенно входящий в мировую и российскую практику.

Под историко-культурным потенциалом городской среды понимается «совокупность средств, источников, запасов и возможностей, которые, с одной стороны, находятся в природе и аккумулируются обществом в форме материальных и духовных результатов человеческого труда, а с другой стороны, сохраняются в качестве культурных ценностей и объектов культурного наследия» [14]. Историко-культурный потенциал городов помимо его материального формата дополняется визуальным, контекстуальным и психофизическим восприятием среды посредством информационных возможностей. В практику внедряются как *виртуальная*, так и *дополненная* реальность, где первая представляет собой искусственный мир, воспринимаемый органами чувств и генерируемый компьютером как аналог материальной реальности, а вторая раскрывается как сфера дополнительных возможностей осознания реальных объектов с помощью техники.

Управление использованием историко-культурных возможностей города благодаря информационным ресурсам — одна из серьезных задач современного общества. Мировая практика восприятия городской среды в контексте инновационных цифровых технологий развивается в широком спектре: от визуализации города в любительском ключе (фото, видео обывателей) до создания проектов по продвижению сложных городских активов. Историко-культурное наследие города, заложенное в его концепцию, является одним из оснований постижения образа города. Часто знакомство с элементами города происходит через поиск информации о них, а затем погружение в реальность городской жизни. В оборот входят городские порталы, приложения и устройства, раскрывающие интеллектуальную инфраструктуру города. Города постепенно приобретают смарт-функции, становятся доступнее и удобнее для работы, отдыха, жизни в целом. Однако с философской точки зрения, информатизация городов имеет свои риски. Одним из них является потеря индивидуального восприятия города. Нельзя не согласиться с А. Кардаш в том, что «информационное влияние становится бесшумным орудием, невинным и этичным способом искоренения индивидуализма. Борясь с проявлениями однозначного зла и радикализма, человечество одновременно лишает себя права на конфликтность и негатив как на предтечи более серьезных проступков» [8]. Бодрийяр Ж. предостерегает, что естественная среда, в том числе городская, может стать «помойкой» истории, «фаст-фудом медиа» [2].

История и культура города давно являются излюбленным объектом мировых разработчиков приложений для всех интересующихся, а особенно — туристов. «Власти городов мира наперебой внедряют различные решения для маршрутизации туристических потоков: проводят по улицам линии, организывают экскурсии, составляют карты. А тем временем технологии плавно подготовились к тому, что турист поднимет смартфон и увидит перед собой маршрут со всеми пояснениями. Это работает именно так — просто и интуитивно» [10]. В эпоху информационной цивилизации востребована популяризация достопримечательностей не только в объективной реальности, но и в виртуально-дополненной сфере. В связи с этим мотивация людей к посещению музеев и других культурных объектов происходит активнее. Повышаются возможности эффективного продвижения

услуг в историко-культурной и туристической отрасли, что означает их поддержку и перспективное развитие. С помощью интернет-индустрии и смарт-технологий можно управлять туристическими потоками, развивать брендинг и маркетинг территорий. Проектирование развитием городского пространства посредством дополненной и виртуальной реальности — эффективный способ активации интереса к историко-культурному наследию региона, к проблемным вопросам, к перспективным инициативным проектам, к формированию имиджа территории в целом.

Проектирование городского пространства не обходится без практики социального исследования. Оно раскрывается в процедуре гуманитарной экспертизы, связанной с оценкой эффективности социальной действительности посредством прагматичных критериев результативности. Изменения в проектируемой историко-культурной среде города обычно сопряжены с темой сохранения территорий в их исторической аутентичности, при необходимости — реставрации, а также с созданием гармоничного культурного единства концептуальной основы и реальных физических изменений. При всех проектных изменениях возникает тема сохранения идентичности города. Любые трансформации городского пространства должны опираться на исторический базис, устойчивые социокультурные коды, согласованность с уже существующей культурной средой. Современные информационные технологии способны интегрировать историко-культурные тексты с физическим пространством города, имеющим искажение исторической действительности, в логике «потока» информации. По мнению Е. Г. Кривых, «трансформации визуального восприятия города соответствует так называемая «нелинейная архитектура», основывающаяся на представлении о самоорганизующейся архитектурной форме: логика ландшафта, определявшая первичные архитектурные коды, ушла в прошлое. Логике потока соответствуют формы, подобные мультимедийным образам, порождающим постоянную смену впечатлений при восприятии. Целостность подобных архитектурных объектов не имеет устойчивого, статичного характера, образуется на основе динамичного интерактивного взаимодействия смыслов, заложенных создателями, проектировщиками, и значений, придаваемых реципиентами, в качестве которых выступают обитатели, горожане» [9]. В мировой практике применяется проектирование пространства в логике «потока» информации. Примерами подобной работы с городским пространством можно назвать проект в Перми — «Атлас пермского значимого», где пользователи могут самостоятельно идентифицировать уже имеющиеся метки среды, либо предлагать новые места через администратора [1]. Создатели этого ресурса позиционируют смысл своего проекта как общегородской эксперимент в виде интерактивной карты Перми для выявления эмоционального отношения горожан к публичным местам, памятникам, зданиям, административным районам. Данная дополненная реальность города формируется «снизу» благодаря интересам жителей города и востребована ими в повседневном мире.

Другим примером использования гаджетов в историко-культурной практике проектирования города можно назвать работу с информационными «потоками» туристического характера. Пространственная специфичность города воплощает в себе помимо свойств физической окружающей среды его «геоисторию», то есть, зависимость от предшествующей истории конкретной территории. В городах рождается виртуальная реальность. «Виртуальные реальности города — это культурно-символические реальности, которые

не имеют жестко заданной связи со своим материальным референтом. Виртуальная реальность является социально производимой, сконструированной реальностью: по сути, она создается людьми в ходе символического взаимодействия. Виртуальные города могут сколь угодно отличаться от действительной городской материальной среды и находиться в каких угодно отношениях подобия с геоисторией городского пространства. Процесс их формирования можно назвать виртуализацией города. Рассмотрение виртуальных городов по сути представляет собой постановку вопроса: «что еще есть в городе, кроме самого города?». Если принять за точку отсчета, за исходную реальность города его материальное окружение (*built environment*), то вопрос стоит в том, какие еще плоскости города воспринимаются как реальные, но не имеют при этом (прямого) референта в форме материального окружения» [12]. Виртуальная реальность города наслаивается на объективную и реализует разные функции проектирования историко-культурной среды. Среди значимых функций виртуальных форм видения города стоит перечислить информационную, познавательную, просветительскую, социокультурную, интегрирующую, коммуникативную, рекреационную и т. д.

Виртуальные карты городов, «панорамы улиц», планы застройки в виртуальном формате представляют собой презентацию реальных явлений, востребованных в практической жизни. Они служат опорой в навигации виртуальных онлайн прогулок, выступают полноценной заменой спутниковых и печатных карт, дают полный обзор нужного места в городе. С помощью дополненной реальности реализуется проектирование историко-культурного концепта города. К примеру, используя познавательные игры-квесты об истории города, можно раскрыть его потенциал и обогатить возможности городских исследований. Пешеходные квесты с помощью мобильного приложения позволяют познакомиться с городами, увидеть достопримечательности с редких ракурсов, рассмотреть произведения местных мастеров, посетить исчезнувшие памятники, узнать тайны и легенды города [11]. Существуют приложения для смартфонов и планшетов, например, *Yarvitto*, *Travelry* и многие другие, предлагающие материалы путеводителей по многим городам мира [17, 18]. Турист выбирает экскурсию и отправляется гулять, в то время как приложение направляет его, рассказывает все о местах, которые он посещает, показывает фотоматериалы и карту без подключения к Интернету. Дополненная реальность в туристической сфере в мировой практике — обыденная реальность. Для российских городов подобные продукты существуют в ограниченном формате, в основном для крупнейших городов страны. Поэтому одним из перспективных направлений проектирования историко-культурного пространства отечественных городов можно назвать расширение ресурса путеводителей высокого качества в контексте мобильных приложений.

Среди разных информационно-технологических ресурсов восприятия историко-культурной среды можно составить их своеобразную типологию, преднамеренно исключив традиционные классические средства массовой информации — радио, телевидение, прессу. Во-первых, существуют городские информационные ресурсы сети Интернет (официальные и неофициальные). На данный момент в России активно используются ресурсы официальных страниц субъектов федерации и городских порталов, где, как правило, есть разделы, посвященные историческому описанию городов, культурному своеобразию. Большие возможности в поиске информации о событиях

культурной жизни города раскрываются интернет-локациями музеев, библиотек, выставочных залов, творческих объединений и других субъектов социокультурной сферы. Контент туристических компаний вносит колорит в понимание частных коммерческих предложений при знакомстве с городом. Паблики социальных сетей, пользовательские каналы YouTube, сайты с отзывами о работе городских объектов создают источник неформальной информации о культурных и социальных особенностях города, где в комментариях можно узнать «из первых уст» общественное мнение по любому обсуждаемому вопросу. Данная рефлексия со стороны горожан иногда служит поводом для корректировки текущей городской политики. Во-вторых, можно выделить авторские ресурсы о городе. Они могут располагаться как в Интернете, так и вне его пределов. В многообразии авторских ресурсов, способствующих интерактивному постижению города, включаются путеводители, аудио и видео лекции о городе, методические материалы педагогического характера, научные труды, экскурсионные материалы, разные курсы о городской уникальности, произведения художественной литературы краеведческой направленности, экспозиции выставок, творческие встречи (их содержательный компонент) и т. д. В большинстве случаев информация о перечисленных способах реализации интеллектуальной среды города распространяется, активно используется посредством техногенных возможностей и сохраняется благодаря им. В-третьих, информационно-технологичным ресурсом являются геолокационные объекты города. Это городские технологические устройства всеобщего пользования, в ходе которого определяется географическое расположение объекта, может быть доступна дополнительная информация о нем (исторические сведения и пр.). К примеру, во многих современных городах распространены QR-коды на архитектурных памятниках, в экспозициях музеев и других объектах культуры. С помощью геолокационных ресурсов города возможна реконструкция исторических мест и событий, создание дополненной и виртуальной реальности в условиях конкретной местности, а также другие практики городской культурной жизни.

Проектирование городского пространства с помощью элементов виртуальной реальности, практических кейсов геолокации, исследования ресурсов сети Интернет и авторских материалов о городе является важным форматом работы с городской средой. Эффективное применение перечисленных источников позволяет создавать уникальные проекты, направленные на развитие всех сфер городской жизни, особенно в историко-культурном плане. Глубокое изучение городской истории с помощью оцифрованных материалов библиотек и архивов, исследование художественного поля города с помощью виртуальных экскурсий по экспозициям художественных музеев, знакомство с городской повседневностью посредством экскурсионных маршрутов через ресурсы смартфона не заменят глубину ощущений от реального посещения города, но помогут составить впечатление о его потенциалах и разобраться с инфраструктурой городской среды. Многие российские города нуждаются в расширении контента официальной информации об их историко-культурных возможностях, в популяризации авторских материалов о городе в действующем правовом режиме защиты интеллектуальной собственности, в привлечении внимания горожан к объектам городской культуры посредством физической, виртуальной и дополненной реальности.

Библиографический список

1. Атлас пермского значимого. URL: <http://permcitymap.ngo-orpi.ru/map?fbclid=IwAR3UW17PZRuEiyfZXdsmPszlWYFRh3Qu7gGqA0qyer2Hz-LtAcDDjXGGTN4> (дата обращения: 25.01.2019).
2. *Бодрийяр Ж.* Город и ненависть. URL: http://www.ruthenia.ru/logos/number/1997_09/06.htm (дата обращения: 23.01.2019).
3. *Веселова С. Б.* Город. Между архитектурным пространством и информационной сетью. Екатеринбург : Издательские решения, 2015. 310 с.
4. *Воличенко О. В.* Творческие концепции новейшей архитектуры. Бишкек : Кыргызский государственный университет строительства, транспорта и архитектуры, 2013. 312 с.
5. *Добрицына И. А.* От постмодернизма к нелинейной архитектуре: архитектура в контексте современной философии и науки. М. : Прогресс-Традиция, 2004. 470 с.
6. *Железняк О. Е.* Город: мифология места и виртуальная реальность // Вестник Иркутского государственного национального университета. 2011. № 7 (54). С. 210—214.
7. *Замятин Д. Н.* Гуманитарная география: основные направления, категории, методы и модели // Культурная и гуманитарная география. 2012. Т. 1, № 1. URL: http://www.intelros.ru/pdf/Kult_Geo/2012_1/28-55-1-pb.pdf (дата обращения: 24.01.2019).
8. *Кардаш А.* Урбанизм как источник ненависти — «Город и Ненависть Бодрийяра» // HiSocrates. Философия в сети. URL: <https://hisocrates.com/neotericus/urbanizm-kak-istochnik-nenavist/> (дата обращения: 23.01.2019).
9. *Кривых Е. Г.* Проектирование пространства в глобальном городе: гуманитарные технологии // Вестник МГСУ. 2014. № 4. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_21420321_31536996.pdf (дата обращения: 25.01.2019).
10. *Лисовицкий А.* Дополненная и виртуальная реальность в умных городах: как это может быть // Голографика. 18.08.2017. URL: <https://holographica.space/articles/ar-vr-smart-cities-11731> (дата обращения: 25.01.2019).
11. Обзорный квест по Риму. Вечный город: путешествие сквозь время. URL: <https://wowitaly.ru/product/obzorniy-kvest-po-rimu/> (дата обращения: 25.01.2019).
12. *Покровский Н. Е., Харламов Н. А., Сивак Е. В., Коновалова И. В., Попов Д. С.* Визуальный анализ виртуальной реальности. М. : ГУ-ВШЭ. URL: <https://www.hse.ru/data/079/907/1224/Publ.02-Pokrovsky.pdf> (дата обращения: 23.01.2019).
13. *Порозов Р.* Виртуальное пространство современного города // Вопросы культурологии. 2008. № 4. С. 70—71
14. *Расулева Ю., Баймуратов Р., Мухамадуллина М.* Активация культурно-исторического потенциала городской среды // Архйорт. 2015. № 1. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_26320178_18832681.htm (дата обращения: 24.01.2019).
15. *Сойя Э.* Постметрополис. Классические исследования городов и регионов // Логос. 2003. № 6 (40). URL: <http://www.geogr.msu.ru/cafedra/segzs/uchd/plan/Postmetropolis%20Soja.pdf> (дата обращения: 23.01.2019).
16. *Строева О. В.* Город как виртуальное пространство // География искусства: инсайт-аут. М., 2018. С. 246—252
17. Travelry. URL: <http://mytravelry.com/ru/app/> (дата обращения: 25.01.2019).
18. YARVITTO. URL: <https://www.yarvitto.com/#ekskursion> (дата обращения: 25.01.2019).