

УДК 316.334.56:004.9

DOI 10.25688/2078-9238.2019.29.1.14

М.А. Проходская

Трансформация города: от реального к виртуальному

В статье затронута проблема понимания реальной и виртуальной сущности города. Показано, что происходящая трансформация города порождает новые формы его описания и исследования, ведущее место среди которых заняли методы компьютерного моделирования и прогнозирования.

Ключевые слова: город; смысл; компьютерное моделирование; компьютерное прогнозирование.

Осмыслить понятие «город» и сам феномен города и городского общественного пространства совсем не просто. Пройдя длительный путь эволюции и непрекращающихся трансформаций, современные города отличаются выраженной гетеротопией и неуловимостью их основополагающих смыслов. Они подвижны и изменчивы: с одной стороны, сохраняют административные границы, с другой — функционально выходят за их пределы, тем самым умножая и изменяя смыслы.

За последнее столетие не только возросло количество городов, но и изменилось их качество, плотность и предназначение. Современные города невозможно интерпретировать с полной мерой ясности, наделить какими-либо определенными смыслами. Во-первых, города сами производят смыслы, а во-вторых, городские жители лишь осмысливают город и себя в пространстве города. Поэтому концептуально и методологически трудно выделить оптимальный и единственно верный способ понимания и, соответственно, рассуждения о том, что есть город.

Город как технический объект рассматривали исследователи манчестерской школы городских исследований А. Янева [13] и С. Гай [10], развивая один из концептов акторно-сетевой теории. Эту идею рассматривал и В.С. Вахштайн [3], определяя город как порядок гетерогенных отношений между людьми и вещами, зданиями, местами. В социальной топологии города исследователь изучает «предел изменчивости» порядка отношений. Актуальным вопросом для социологов здесь становится дихотомия: обнаруживается ли в городах устойчивое ядро отношений порядка, формирующих город, или все-таки нет, так как современный город представляется пространством потоков, обладающих свойствами текучести и изменчивости. Изучение социальной топологии и той роли, которую цифровой город оказывает на взаимодействие людей, — задача не только социологов, но и философов.

Осмысление мира, наблюдение за изменениями среды, созданием разветвленных и сложных сетей дают основания предполагать, что новая городская реальность информационного общества представлена процессами виртуализации. Виртуальность осмысливали многие известные философы: Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Джеймисон, П. Вирильо, М. Постер, А. Крокер и др. Исследовали виртуальность в пространстве городских смыслов М. Кастельс, З. Бауман, В. Беньямин, Ж. Бодрийяр. Полагаем, что методологически при замещении реального опыта виртуальным возможны новые способы конструирования смысла понятия «город», а точнее, концепта.

Мы попытаемся репрезентировать новые оттенки смысла понятия «город» через его включенность в виртуальные практики и компьютерные игры.

Репрезентации городской реальности были рассмотрены в книге американского урбаниста К. Линча «Образ города» [5]. Исследуя город, наблюдатели на основе информации о нем создавали ментальные карты. По мнению Линча, люди формировали ментальные карты своего окружения, состоящие из пяти основных элементов, таких как пути, границы, районы, узлы, ориентиры. Можно допустить, что, являясь материальными объектами, данные элементы также формируют реальность города.

Замещает ли виртуальность подлинную реальность и в какой мере? П. Бергер и Т. Лукман вполне традиционно понимают под реальностью просто бытийность как существование независимо от нашей воли и желания, а под знанием — уверенность в том, что феномены являются реальными и обладают специфическими характеристиками [1: с. 9]. Как же одна реальность превращается в другую, виртуальную? Что в этом случае происходит?

На наш взгляд, внешние свойства городской материальности, выражаемые в городских дорогах, районах, границах, ориентирах, существующие объективно (не зависящие от воли субъекта), подменяются смысловыми конструктами, которые создаются сознанием с помощью интерактивных интерфейсов. Эта мысль находит свое отражение в семиотическом тезисе Ж. Бодрийяра о симуляциях и симулякрах [2: с. 16]. Симуляция есть исчезновение воспринимаемого (внешнего, вещи, к которой отсылает феномен) при сохранении восприятия (самого феномена). Можно сказать, что симулированное (симулятивное) принадлежит лишь символической реальности [10: с. 158]. Меняют ли виртуальные коммуникации наше восприятие города? Поглощает ли гиперреальность город или является способом еще одной его репрезентации?

Н. Харламов, рассматривая город как виртуальный объект, приходит к выводу, что виртуальные города — это, безусловно, символические образы, но через них осуществляется репрезентация подлинной городской среды. Но эта символика встраивается в опыт человека и дает переживание города и городской жизни. Порой символы не имеют прямой, непосредственной связи с материальным референтом и нередко могут его подменять, являясь симулякрами [8; с. 16]. Примерами таких симулякров может быть городская идентичность, дизайн-код города.

А.В. Панкратова отмечает: если код города — это архитектурно-художественная концепция размещения рекламно-информационных конструкций и вид коммуникации, то дизайн-код города сообщает нам о расположении отсутствия знаков. То есть код города выстраивает систему сообщений о визуальной пустоте, на месте которой могли бы быть симулякры третьего уровня, если бы от них не отказались при помощи симулякра четвертого порядка [6: с. 144].

Итак, происходит постепенное слияние подлинного, реального в традиционном смысле города со стремительно увеличивающимся количеством его символов и образов. Особенность и фундаментальная черта современной онтологии города в том, что виртуальность как пространство узловых точек современной урбанизированной мировой цивилизации соединяется с материальным основанием — вещной средой мирового города, а проживается все это — в третьем пространстве, которое мы бы условно обозначили как «человек – город». Интересно, что люди продолжают ориентироваться в новой гиперреальности и наделяют ее статусом нормальной реальности [8: с. 15]. Другими словами, человеку становится все сложнее различать, где заканчивается реальное пространство города и начинается виртуальное. Использование информационных технологий в повседневных взаимодействиях людей друг с другом и с городом постоянно продуцирует новые значения и затрудняет обнаружение существенных отличий новой гиперреальности.

Английский географ и урбанист Майкл Бэтти в статье «Вычисляемый город» отмечал: «...если ранее компьютеры считались исключительно инструментами для лучшего понимания городов, то теперь они сами становятся частью инфраструктуры, средствами управления, влияя на использование этой инфраструктуры в пространстве» [9: с. 159].

Компьютеры становятся все более значимой частью самой сущности города. Мы уже отмечали ранее, что современный город быстро трансформируется, но под влиянием цифровых технологий и электронных сетей трансформируется и поведение горожан, следом меняются и традиционные представления о том, что есть город. В этой связи становится актуальным изучение не только реальных городов, но и виртуальных, построенных из виртуальных систем, создаваемых компьютерами.

Итак, в предметном поле изучения М. Бэтти выделим следующие модели:

– реальные города, их модели и планы, конструируемые при помощи компьютеров, включающие в себя жителей, архитектуру, транспортные сети, коммуникации, датчики и т. д.;

– абстрактные города — имитации на компьютерах. В этом случае компьютер используется для анализа и моделирования, изучения рутинных и нестандартных городских практик;

– виртуальные города — в этой модели компьютеры используются для покупок и продаж, для отдыха и работы, в полной мере задействованы все компьютерные сети [9].

В 1997 г. возникла концепция Geospatial Web (Геолокационной сети), представленная доктором Чарльзом Херрингом в его статье «Архитектура киберпространства: пространственность интернета». При помощи спутниковых технологий, синхронизации сетевой адресации, времени и местоположения Geoweb позволила использовать местоположение для самоорганизации всех данных, связанных с геопропространственной информацией, доступной через Интернет. Благодаря этой идее возникли и начали развиваться такие популярные геолокационные сервисы, как Google Earth, Word Wind, Google Maps, Live Search Maps, Yahoo Maps, Open Street [11].

Вследствие применения виртуальных технологий города получили возможность репрезентации в реалистичных макетах. Так, в 2014 г. творческое агентство Steelblue разработало модель города Сан-Франциско из фотополимера. Трехмерная, детально проработанная модель была создана на основе большого количества разнородных данных топографических карт, трехмерного сканирования, коллекции фотографий и архивных архитектурных проектов [7]. Как следствие, благодаря компьютерному моделированию абстрактных городов градостроители, например, теперь могут видеть детально все нюансы своей деятельности и, следовательно, более тщательно анализировать и планировать ее.

Благодаря наличию большого количества интерактивных устройств у граждан и развитой системы геопозиционирования город позволяет оставлять метки в среде развитых городских информационных технологий. Профессор социологии культуры и исторической антропологии в Свободном университете Берлина Д. Кампер отмечает, что всякий так называемый меченый материал — условие памяти события, повторяемое переживание его позволяет гармонизировать ритм микро- и макрокосмоса [4: с. 266].

Профессор Технического университета Берлина М. Лев считает, что в каждом городе возникают определенные запасы знаний, основанные на привычном опыте. Внутренняя логика захватывает скрытые структуры городов как локально устоявшиеся, оперативные процессы чувственного восприятия наряду с их физическими, материальными проявлениями. Но стоит заметить, что реальный опыт человека все чаще вытесняется искусственно воспроизводимыми алгоритмами и моделями. Появляется возможность осмысления и репрезентации новых городов как своего рода программных приложений или виртуальных миров [12].

Итак, отметим главное, что изменилось в изучении городов. Конечно, сам объект изучения, т. е. город. Произошла очевидная трансформация современных городов в сторону слияния традиционной городской среды и виртуальной. Город уже нельзя рассматривать, как раньше — как только реальный город со всеми компонентами и атрибутами городской среды и общественных городских пространств. Теперь это город, функционирующий и проявляющий свои свойства одновременно в двух реальностях: традиционной и виртуальной.

Следовательно, преобразовались и усложнились исследовательские методы, ведущими стали методы компьютерного моделирования и прогнозирования, в некоторых обстоятельствах даже компьютерные игры можно включить в арсенал исследовательских методов.

Литература

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Прогресс, 1995. 235 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2017. 240 с.
3. Вахитайн В.С. Почему город — это технический объект? [Электронный ресурс]. URL: <https://postnauka.ru/video/29572> (дата обращения: 10.01.2019).
4. Ивонтьева А., Верещагин О. Дискурсы «мышления тела» в философской антропологии Д. Кампера // Приоритетные направления развития науки и образования. 2015. № 3 (6). С. 265–268.
5. Линч К. Образ города. М.: Самиздат, 1982. 328 с.
6. Панкратова А.В. Симулякр четвертого порядка как итог процесса симуляции // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2014. № 11 (49): в 2 ч. Ч. I. С. 142–145.
7. Самая масштабная трехмерная модель города, распечатанная на 3D-принтере [Электронный ресурс]. URL: <https://itnan.ru/post.php?c=2&p=270456> (дата обращения: 02.11.2018).
8. Харламов Н. Виртуальные города: большой город в эпоху технической воспроизводимости [Электронный ресурс]. URL: http://www.sociolog.net/virt_NHarlamov.pdf (дата обращения: 10.09.2018).
9. Batty M. The computable city // International Planning Studies. 1997. № 2. P. 155–173.
10. Guy S., Coutard O. STS and the City. Politics and Practices of Hope // Science, Technology and Human Values. 2007. № 32. P. 713–734.
11. Herring Charles. An Architecture for Cyberspace: Spatialization of the Internet [Электронный ресурс]. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/874b/cf20687cfa34e43fb8d808afb533d3d622fe.pdf> (дата обращения: 10.09.2018).
12. Low M. The City as Experiential Space: The Production of Shared Meaning // International Journal of Urban and Regional Research. 2013. Vol. 37.3. P. 894–908.
13. Yaneva A. Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design // Social Studies of Science. 2005. № 35. P. 15–38.

Literatura

1. Berger P., Lukman T. Social'noe konstruirovanie real'nosti. M.: Progress, 1995. 235 s.
2. Bodriyyar Zh. Simulyakry' i simulyacii. M.: Postum, 2017. 240 s.
3. Vaxsh tajn V.S. Pochemu gorod — e'to texnicheskij ob''ekt? [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://postnauka.ru/video/29572> (data obrashheniya: 10.01.2019).
4. Ivont'eva A., Vereshhagin O. Diskursy' «my'shleniya tela» v filosofskoj antropologii D. Kampera // Prioritetny'e napravleniya razvitiya nauki i obrazovaniya. 2015. № 3 (6). S. 265–268.
5. Linch K. Obraz goroda. M.: Samizdat, 1982. 328 s.

6. *Pankratova A.V.* Simulyakr chetvertogo poryadka kak itog processa simulyacii // Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy' teorii i praktiki. 2014. № 11 (49): v 2 ch. Ch. I. С. 142–145.

7. Samaya masshtabnaya trexmernaya model' goroda, raspechatannaya na 3D-printere [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://itnan.ru/post.php?c=2&p=270456> (data obrashheniya: 02.11.2018).

8. *Xarlamov N.* Virtual'ny'e goroda: bol'shoj gorod v e'poxu texnicheskoj vosproizvodimosti [E'lektronny'j resurs]. URL: http://www.sociolog.net/virt_NHarlamov.pdf (data obrashheniya: 10.09.2018).

9. *Batty M.* The computable city // International Planning Studies. 1997. № 2. P. 155–173.

10. *Guy S., Coutard O.* STS and the City. Politics and Practices of Hope // Science, Technology and Human Values. 2007. № 32. P. 713–734.

11. *Herring Charles.* An Architecture for Cyberspace: Spatialization of the Internet [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/874b/cf20687cfa34e43fb8d808afb533d3d622fe.pdf> (data obrashheniya: 10.09.2018).

12. *Low M.* The City as Experiential Space: The Production of Shared Meaning // International Journal of Urban and Regional Research. 2013. Vol. 37.3. P. 894–908.

13. *Yaneva A.* Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design // Social Studies of Science. 2005. № 35. P. 15–38.

M.A. Prohodskaya

Transformation of the City: from Real to Virtual

The article touches upon the problem of understanding of the real and the virtual nature of the city. It is shown in the article that the ongoing transformation of the city creates new forms of their descriptions and study which occupied the leading place among the methods of computer modeling and computer forecasting.

Keywords: city; meaning; computer simulation; computer prediction.