

НОВЫЙ СУБЪЕКТ В ПОСТРОЕНИИ СОВРЕМЕННОГО АРХИТЕКТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

УДК 72.012:004

DOI: 10.24412/1998-4839-2021-2-9-16

Н.Л. Павлов*Московский архитектурный институт (государственная академия), Москва, Россия*

Аннотация

Определен новый субъект построения архитектурного пространства – человек в процессе его взаимодействия с гаджетом и создаваемым им виртуальным пространством. Представлены исторические этапы развития такого взаимодействия. Отмечена специфика восприятия окружающего пространства человеком с гаджетом и необходимость системной разработки этой темы с последующим введением ее в проектную и образовательную практику.¹

Ключевые слова: архитектурное пространство, система человек-гаджет, личное пространство человека, виртуальное пространство

A NEW SUBJECT IN THE CONSTRUCTION OF MODERN ARCHITECTURAL SPACE

N. Pavlov*Moscow Institute of Architecture (State Academy), Moscow, Russia*

Abstract

A new subject of building architectural space is defined – a person in the process of his interaction with the gadget and the virtual space created by it. The historical stages of the development of such interaction are presented. The specifics of the perception of the surrounding space by a person with a gadget and the need for systematic development of this topic with its subsequent introduction into project and educational practice are noted.²

Keywords: architectural space, human-gadget system, personal space of a person, virtual space

К концу XX века два общемировых фактора радикально повлияли на новые тенденции в построении архитектурного пространства. Первый фактор в своей основе экономико-социальный – возникновение и бурное распространение по всему миру общества потребления. Так, в конце XX века в нашей стране на смену общества созидания пришло общество потребления, изменившее большинство социальных и культурных критериев.

Второй фактор в своей основе технологический – возникновение и самое широкое распространение информационных технологий и, соответственно, «информационного» общества, изменивших сначала отдельные формы, а за тем и всю систему человеческого общения. В архитектурном сообществе это явление сначала вызвало попытку сугубо

¹ **Для цитирования:** Павлов Н.Л. Новый субъект в построении современного архитектурного пространства // Architecture and Modern Information Technologies. – 2021. – №2(55). – С. 9–16. – URL: https://marhi.ru/AMIT/2021/2kvart21/PDF/01_pavlov.pdf DOI: 10.24412/1998-4839-2021-2-9-16

² **For citation:** Pavlov N. A New Subject in the Construction of Modern Architectural Space. Architecture and Modern Information Technologies, 2021, no. 2(55), pp. 9–16. Available at: https://marhi.ru/AMIT/2021/2kvart21/PDF/01_pavlov.pdf DOI: 10.24412/1998-4839-2021-2-9-16

информационного толкования смысла и формы самой архитектуры, а в архитектурной практике это явление привело сначала к некоторой растерянности и, соответственно, к разным формам эклектики («цитирования»), а затем и к разным попыткам смены системы критериев.

В настоящей статье рассмотрена роль новых форм общения в построении архитектурного пространства. Если представить эти формы общения как локальные схемы, то выявится серия структур с новым содержанием, представляющим в архитектурном пространстве принципиально нового субъекта – «homo gadgetus».

Рассмотрим историю вопроса.

В архитектурном пространстве традиционный субъект может быть представлен несколькими пространственными схемами:

1. Личное индивидуальное пространство человека (рис. 1).

Человек в любом состоянии пребывает в своем личном пространстве. Человек – существо общественное, и его личное пространство вступает в разные виды взаимодействия с окружающим пространством, с личным пространством других людей и с разными формами общественного пространства.

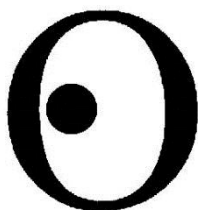


Рис. 1. Личное пространство человека

2. Пространство пары: мужчина–женщина (рис. 2).

Личное пространство человека периодически выступает в составе природной пары: мужчина–женщина. В схеме мужчина–женщина роль физического, тактильного посредника выполняют руки. Кроме тактильного присутствуют прямой визуальный и звуковой контакт.

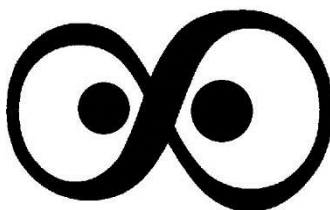


Рис. 2. Пространство пары: мужчина – женщина

3. Пространство пары: взрослый–ребенок (рис. 3).

Личное пространство человека периодически выступает в составе природной пары: взрослый–ребенок. В схеме взрослый–ребенок роль физического, тактильного посредника выполняют руки, конфетка, игрушка. Кроме тактильного присутствуют прямой визуальный и звуковой контакт.

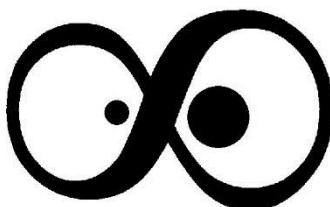


Рис. 3. Пространство пары: взрослый – ребенок

4. Пространство круга людей (рис. 4).

Личное пространство человека в разных вариантах плодотворно сочетается с личным пространством других людей и образует пространство с общим смысловым центром – общественное пространство.



Рис. 4. Пространство круга людей с общим смысловым центром

Во второй половине XX века появляется новая схема взаимодействия *человек–гаджет* (рис. 5). На начальной стадии гаджет-игрушка находится в личном пространстве человека. Эта специфическая визуальная игрушка проходит эволюцию³. Изображение на ее экране постепенно разворачивается в пространственную структуру: смена кадров – линейная одномерная схема – плоская двумерная схема – глубинная схема – пространственная трехмерная схема [2].

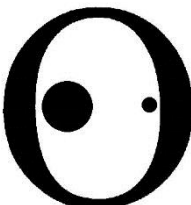


Рис. 5. Человек – гаджет-игрушка

В конце XX века схема становится троичной (рис. 6). В этой схеме сам гаджет выполняет уже не просто роль объекта внимания человека (игрушки). Гаджет становится средством связи. Он начинает играть роль посредника между человеком в личном пространстве и другим человеком, представленным в зарождающемся виртуальном пространстве: сначала с помощью текста (плеер), затем в виде речи (телефон) и, наконец, визуально (смартфон).

³ В историческом процессе возникает новый вариант развития известной темы *homo-ludens* – человек играющий Й. Хейзинга [1].

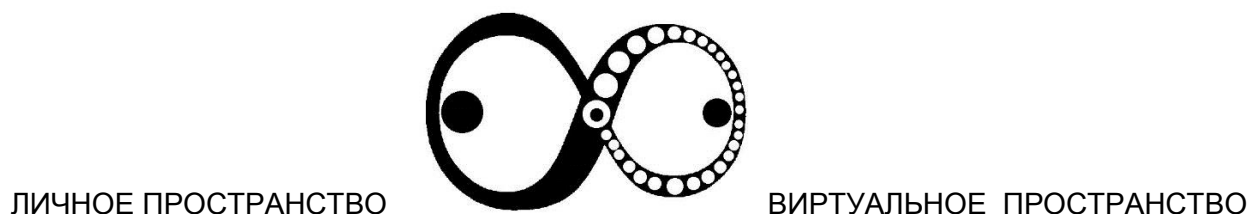


Рис. 6. Человек – гаджет – человек в виртуальном пространстве

В XXI веке троичная схема продолжает свое разворачивание. Гаджет становится техническим посредником в общении между человеком и группой, а так же между всеми членами группы (рис. 7). Но в отличие от традиционной схемы общения круга людей в реальном пространстве, виртуальный «круг» общения проектируется в виде отдельных кадров на плоский мультиэкран гаджета.

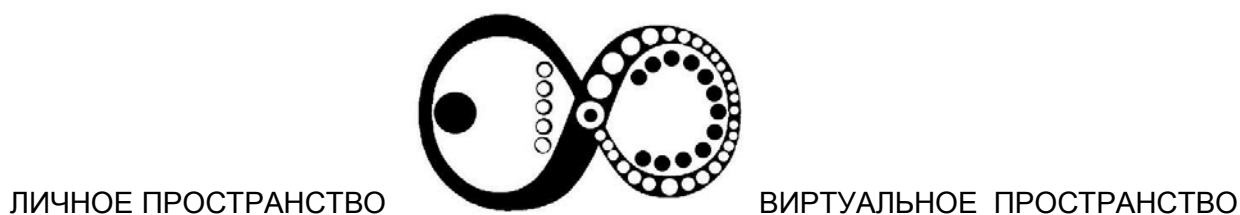


Рис. 7. Человек – гаджет – группа людей в виртуальном пространстве

Наконец, виртуальное пространство разворачивается во всей возможной полноте (для данного этапа развития технологии). Оно становится «самодостаточным», обретает собственный смысл, собственные законы развития и собственные законы общения (рис. 8)⁴.

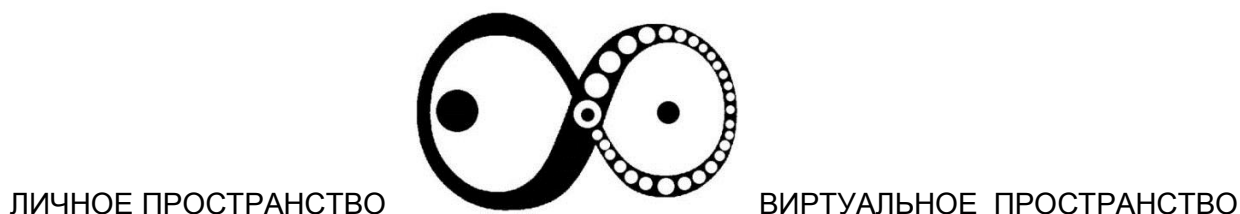


Рис. 8. Человек – гаджет – виртуальное пространство

Во многих случаях внимание человека и его интересы смещаются в сторону виртуального пространства (рис. 9). В некоторых случаях виртуальное пространство начинает доминировать в сознании человека и «поглощает» его. Для такого человека виртуальное пространство становится главной реальностью.

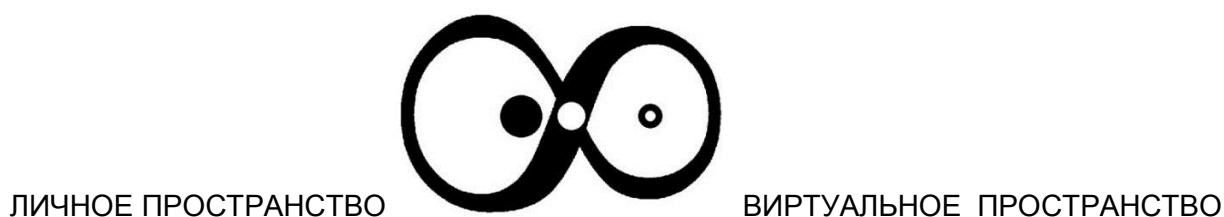


Рис. 9. Внимание человека полностью погружено в виртуальное пространство

⁴ Здесь еще раз надо отметить важность игрового компонента. См. сноску 1.

Личное пространство человека, пространство системы мужчина–женщина и взрослый–ребенок легко раскрываются в окружающее пространство (рис. 10).

Совершенно очевидно, что каждая из приведенных схем демонстрирует разные степени открытости и (или) пространственной отчужденности таких традиционных субъектов. Человек в своём личном пространстве, равно как и системы мужчина–женщина, взрослый–ребенок в принципе открыты в окружающее пространство. Их отчуждение от окружающего пространства происходит эпизодически в процессе общения между собой.

С учетом этого явления в традиционных культурах за многие тысячелетия выработались соответствующие нормы и архитектурные приемы организации пространства.

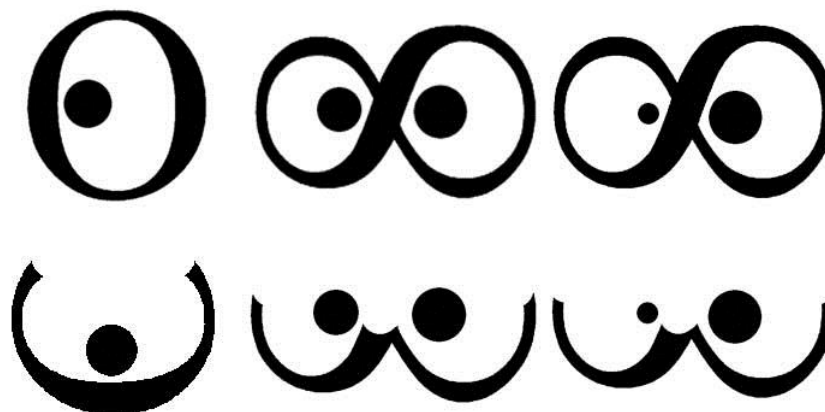


Рис. 10. Homo sapiens – традиционный субъект архитектурного пространства

У нового субъекта архитектурного пространства, которого мы условно назвали *homo gadgetus*, партнер прямого общения физически отсутствует (рис. 11). Здесь также очевидны различные степени отчуждения человека от окружающего пространства.

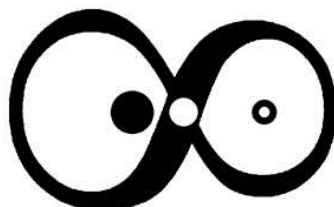


Рис. 11. Homo gadgetus – новый субъект архитектурного пространства

Но такое отчуждения происходит не из-за эпизодического личного общения человека: мужчины и женщины, взрослого и ребенка или встреченного знакомого, которое выступает как частичное и кратковременное отвлечение от окружающего. В новой ситуации отчуждение происходит из-за погружения человека через гаджет в виртуальный мир. В этом случае степень отчужденности возрастает на порядки и по своему характеру, и по длительности самого отчуждения. Такие различные степени отчужденности мы наблюдаем ежедневно: дома, в учебном заведении, на работе, на улице.

У этого нового субъекта иные параметры восприятия пространства и, соответственно, – иные приемы размещения и движения в нем. Для примера можно привести очевидное явление. Мы можем наблюдать, что у человека, разговаривающего на ходу по сотовому телефону, резко сужается угол прямого восприятия: глаза устремлены в одну точку на мыслимого собеседника, а периферическое восприятие почти полностью отсутствует.

Человек со смартфоном, планшетом или ноутбуком представляет замкнутую пространственную структуру. Его внимание сосредоточено в виртуальном пространстве. Он не воспринимает окружающее пространство и не реагирует на происходящее вокруг него, тем более, если он пользуется наушниками. В публичном общественном пространстве такие люди интуитивно стремятся обособиться и обычно сосредотачиваются на его периферии (рис. 12).



Рис. 12. В свободно спланированном пространстве офиса, проектного или исследовательского учреждения формируются рабочие ячейки, способствующие сосредоточению внимания на компьютере и обеспечивающие различные варианты визуальной изоляции

В модулях орбитальной станции рабочее место перед экраном компьютера или другого прибора нередко фиксируется креслом с пристяжными ремнями или штангами и фиксаторами для ног (рис. 13).

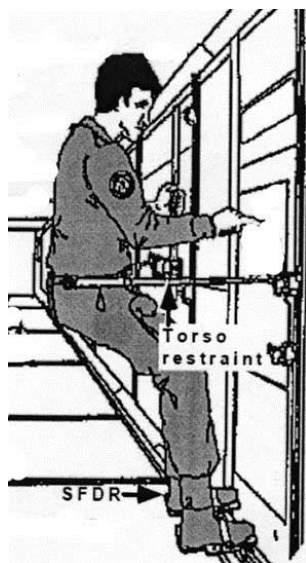


Рис. 13. Рабочее место на орбитальной станции

Интересно, что именно в учебном заведении возникает целая система принципиально новых мест для личной и коллективной работы студентов с гаджетами (рис. 14). Сами

рабочие места и выделенные для них зоны характеризуются разной степенью визуальной изоляции и разными вариантами группирования в общественном пространстве университета. [4]

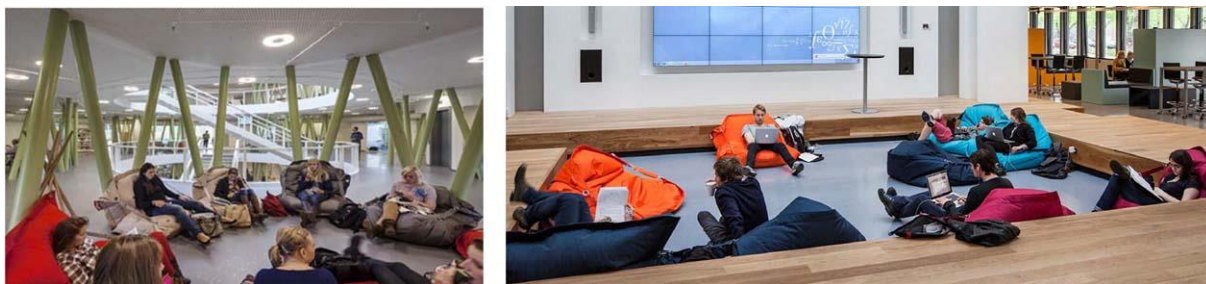


Рис. 14. Места для работы с гаджетами в общественном пространстве современного европейского университета

Очевидно, что такое принципиальное изменение пространственного восприятия необходимо учитывать при проектировании жилого, рабочего и общественного пространства и, конечно, пешеходных коммуникаций как в пространстве здания, так и в пространстве города, хотя бы из соображений безопасности.

В этой ситуации принципиально меняется характер рабочего пространства и пространства обучения.

Сегодня архитекторы работают над построением такого пространства эмпирически. Постепенно складывается система специфических архитектурных приемов, учитывающих специфику разных форм проявления в архитектурном пространстве его нового субъекта. Очевидно, что этот опыт требует осмысления, систематизации и введения его в учебные программы исследования и проектирования.

Источники иллюстраций

Рис. 1-11. Выполнены автором специально для этой статьи.

Рис. 12. – URL: <https://www.mebler.ee/wp-content/uploads/2019/09/RAND-1-scaled.jpg>

Рис. 13. [3].

Рис. 14. [4].

Литература

1. Павлов Н.Л. Традиционное архитектурное и современное «виртуальное» пространство // Архитектура и строительство России. 2012. – № 12. – С.20–23.
2. Палей Е.С. Влияние современных информационных технологий на архитектурную композицию общественных пространств университетского // Современные технологии и методики в архитектурно-художественном образовании. Новосибирск 21–22 сентября 2016г. – Новосибирск: НГУАДИ, 2016. – С. 176–178.
3. Туманов А.В. Основы компоновки бортового оборудования пилотируемых космических аппаратов / А.В. Туманов, В.В. Зеленцов, Н.Л. Павлов, Г.А. Щеглов // Под ред. Г. А. Щеглова. – Москва: Издательство МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2020. – 755 с.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры / Пер., состав. и вступ.сл. Д.В. Силеверстова. – Москва: ПРОГРЕСС ТРАДИЦИЯ, 1997. – 416 с.

References

1. Pavlov N.L. *Tradicionnoe arhitekturnoe i sovremennoe «virtual'noe» prostranstvo. Arhitektura i stroitel'stvo Rossii* [Traditional architectural and modern «virtual» space. Journal Architecture and Construction of Russia]. 2012, no. 12, pp. 20–23.
2. Palej E.S. *Vliyanie sovremennykh informacionnykh tekhnologij na arhitekturnuyu kompozitsiyu obshchestvennykh prostranstv universitetskogo kampusa. Sovremennye tekhnologii i metodiki v arhitekturno-hudozhestvennom obrazovanii, Novosibirsk 21-22 sentyabrya 2016g.* [The influence of modern information technologies on the architectural composition of the university public spaces. Modern technologies and techniques in architecture and art education. Novosibirsk September 21-22, 2016]. Novosibirsk, NGUADI, 2016, pp. 176–178.
3. Tumanov A.V., Zelencov V.V., Pavlov N.L., Shcheglov G.A. *Osnovy komponovki bortovogo oborudovaniya pilotiruemykh kosmicheskikh apparatov* [The basics of the onboard equipment layout for manned spacecraft.]. Moscow, Publishing House of Moscow State Technical University named after N.E. Bauman, 2020, 755 p.
4. Hejzinga J. *Homo ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo ludens. Articles on the history of culture]. Moscow, 1997, 413 p.

ОБ АВТОРЕ

Павлов Николай Леонидович

Доктор архитектуры, профессор кафедры «Советская и современная зарубежная архитектура», Московский архитектурный институт (государственная академия), Москва, Россия
e-mail: pavlovn@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

Pavlov Nikolay

Doctor of Science in Architecture, Professor of «Department of Soviet and Contemporary Foreign Architecture», Moscow Institute of Architecture (State Academy), Moscow, Russia
e-mail: pavlovn@mail.ru