

—
STUDIA
URBANICA

Микроурбанизм: город в деталях

Центр независимых
социологических
исследований

Институт гуманитарных
историко-теоретических
исследований Высшей
школы экономики

МИКРОУРБАНИЗМ

ГОРОД В ДЕТАЛЯХ

Сборник статей
под отв. ред.
О. Бредниковой,
О. Запорожец



Новое
литературное
обозрение

2014

УДК 316.334.56

ББК 60.546.21

М59

Центр независимых социологических исследований
Институт гуманитарных историко-теоретических исследований
им. А.В. Полетаева НИУ ВШЭ.

В работе использованы результаты проекта
«Конструирование прошлого и формы исторической культуры
в современных городских пространствах»,
выполненного в рамках Программы фундаментальных исследований
НИУ ВШЭ в 2014 году

Рецензенты:

Нерийс Милерюс, PhD, доцент кафедры философии
философского факультета Вильнюсского университета
Елена Омельченко, доктор социологических наук, директор Центра
молодежных исследований, заведующая кафедрой социологии
НИУ ВШЭ (Санкт-Петербург)

Редактор серии О. Паченков

М59 Микроурбанизм. Город в деталях / Сб. статей; под отв. редакцией О. Бредниковой, О. Запорожец. — М.: Новое литературное обозрение, 2014. — 352 с.: ил. (Серия STUDIA URBANICA)

ISBN 978-5-4448-0178-9

Эта книга посвящена современному городу и вдохновлена им. Под общей обложкой собрана богатая мозаика исследовательских подходов и сюжетов, пытающихся ухватить изменчивость, множественность и неоднозначность городской жизни. Это разнообразие объединяет *микроурбанизм* — подход, предлагающий «близкий взгляд» на город: возможность разглядеть его через мелочи и детали. С их помощью раскрывается насыщенная повседневность города и привлекается внимание к его главным действующим лицам — обывателям, которые своими повседневными действиями, чувствами, настроением создают город, его значимые места и маршруты. Наряду с привычными, но еще не вполне знакомыми персонажами — пассажирами общественного транспорта, участниками свадебных процессий и вездесущими туристами, книга представляет читателю и относительно новых участников жизни города — открывателей заброшенных пространств, слушателей плеера, граффити-райтеров, продавцов и покупателей блошиных рынков и многих других. Насыщенный эмоциями и динамичный город создается живым языком исследователя.

УДК 316.334.56

ББК 60.546.21

© Авторы. 2014

© ООО «Новое литературное обозрение». 2014

Спасибо... (Благодарности)	8
<i>Ольга Бредникова, Оксана Запорожец</i> Микроурбанизм. Ловушка для города	13

1

Проживая город. Мультисенсорность городских опытов

Егор Шевелев

Город (без) человека: практики освоения пустых и заброшенных пространств	43
---	----

Полина Могилина

История одного маршрута	64
-----------------------------------	----

Александра Иванова

Сумчатые. Хореография пассажиров городского транспорта	70
---	----

Екатерина Бунич

По городу с плеером	94
-------------------------------	----

2

“Занимательное градостроение”: пространства и опыты

Андрей Возьянов

“Коробка для звуков?” О саундскейпе городского двора	111
--	-----

<i>Олег Паченков, Лилия Воронкова</i> Блошиный рынок как “городская сцена”	132
<i>Ольга Ткач</i> Свадьба в большом городе: на прогулке	170
<i>Ольга Бойцова</i> Турист на фоне города	210

3

Нелинейное прошлое города

<i>Роман Абрамов</i> “Забытые в прошлом”: освоение заброшенных пространств и феномен нового городского туризма	231
<i>Анна Желнина</i> “Железо, слюда, апатиты и россыпи судеб людских...” Прошлое и настоящее в заполярном индустриальном городе	256

4

Городские связки: собирая городской пазл

<i>Лейсан Халиуллина</i> Из точки А в точку Б... ГИБДД и городские дороги	281
<i>Екатерина Лапина-Кратасюк</i> “Интерактивный город”: сетевое общество и публичные пространства мегаполиса.	300

Наталья Самутина

Пружинки Гамбурга: граффити-райтер Oz
и невидимое сообщество видящих 316

Сведения об авторах 346

“Интерактивный город”: сетевое общество и публичные пространства мегаполиса

В описаниях общества конца XX — начала XXI века упоминация “информационного”, “ сетевого”, “интерактивного” города играют важную роль¹, но только первое из трех определений было разработано и включено в научный глоссарий². В целом же социокультурные изменения, характерные для современных мегаполисов, и новые формы организации городского пространства чаще всего маркированы прилагательным “глобальный” (реже — “мировой”) город. Есть ли необходимость в этой ситуации вводить еще и понятия “интерактивного города”³ и “ сетевого города”? Открывают ли они какие-либо новые познавательные перспективы или являются пустым умножением сущностей, бесплодной попыткой прикладывать еще модные, но уже не первой свежести эпитеты к любому социологически значимому термину⁴?

Понятие “интерактивный” или “сетевой”⁵ город заимствовано у теоретиков, для которых сетевое общество определяется прежде

1. Статья подготовлена в рамках научно-исследовательского проекта “Интерактивный город: коммуникативные практики, пространства, медиа” Школы актуальных гуманитарных исследований Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ.
2. Castells M. The Informational City: Information technology, Economic restructuring, and the Urban-regional process. Blackwell Publishers, 1989.
3. Например, понятие “интерактивный город” легло в основу названия летней школы, посвященной роли арт-интервенций в ресемантизации городского пространства, а также является названием сообщества в фейсбуке, объединяющего участников grassroots- инициатив по изменению облика Москвы.
4. Интересно, что словосочетание “интерактивный город” часто используется в названиях строительных и риелторских фирм, а также других компаний и бизнес-инициатив.
5. Термины “интерактивный” и “сетевой” не отражают всей сложности современных коммуникативных процессов, о чем будет сказано далее, но продолжают выступать в качестве основных маркеров медиасистемы XXI века.

всего через изменившийся тип социокультурной коммуникации, а не через совершенствование технологий и драматическое увеличение объемов информации. Хотя последнее очевидно связано с первым, в рассуждениях некоторых теоретиков сетевого общества, например Яна ван Дейка, отрицается технологический детерминизм. Специфика общества рубежа XX и XXI веков связана с размыванием границ между создателем и потребителем сообщений, официальным и “низовым”, децентрализацией системы принятия решений: все это рассматривается как ответ общества на коммуникативные провалы второй половины прошлого столетия. Аналогичные процессы характеризуют и городскую жизнь. Взаимосвязь виртуального и физического, утрата городскими планировщиками монополии на организацию городского пространства, усиление роли сообществ позволяют развиваться *insurgent planning* — “планированию снизу”¹, основанному на инициативах горожан. Это, в свою очередь, изменяет всю городскую политику.

Как минимум две исследовательские конвенции делают небезопасным понятие “интерактивный город”: понимание *города как Сети* и установка на позитивные изменения городского пространства, производимые коллективным действием самоорганизующихся (или “самопрограммирующихся”) сообществ: *инициативы grassroots*.

Первая — город как Сеть, — с одной стороны, продолжает начатое еще Маршаллом Маклюэном размывание границ понятия “город”², превращения “городского” из конкретного пространственного объекта в форму медиакommunikации. Но что более важно, указывает на город как на феномен, выходящий за пределы своих физических границ, продолжающийся в онлайн-дискус-

1. См., например: *Mirafab F. Insurgent Planning: Situating Radical Planning in the Global South // Planning Theory. 2009. № 8. P. 32—50; Ulloa I.C. Unravelling Spaces of Representation through Insurgent Planning Actions // Planum. The Journal of Urbanism. 2013. № 26. Vol. 1. P. 2—12.*
2. Я имею в виду снятие классической оппозиции между “городом” и “деревней” (Г. Зиммель) в понятии “глобальная деревня”.

Раздел 4

сиях и фантазиях о нем¹, которые благодаря сетевому качеству имеют тенденцию быстро и неподконтрольно воплощаться в материальном мире.

Вторая конвенция, составляющая понятие “интерактивный город”, обязана своим возникновением общему рационализму и оптимизму² теорий сетевого общества, основанных на вере в научный прогресс, “прямую” демократию, когда каждый готов и может быть причастен к изменениям. Коммуникация в этом случае весьма оптимистически оценивается как беспрепятственная.

Несмотря на общий эволюционистский характер теорий сетевого общества, проблемы города в них определяются вполне традиционно, в формате бинаризов. Город — это пространство свободы и меритократии или же жесткая конструкция, трансформирующая любого, кто в нее попадает, согласно безжалостным законам производительности? Это подвижная среда, совершенствуемая ее обитателями, или опасная, антиэкологичная, наполненная мусором и злоумышленниками клоака, управляемая теми, чья единственная цель — удержание власти?

В своей статье я предлагаю сконцентрировать внимание на оптимистических сценариях, признавая при этом правомочность сомнений в их реалистичности. Рассмотрим, как актуализировано пространство города в теориях сетевого общества, каким образом понятия теории новых медиа могут быть применимы к описа-

1. Например, эта тенденция отражена в цитате с сайта Мосгорчат (<http://mosgorchat.ru/>). Авторский стиль полностью сохранен: “...соотношение онлайн-офлайн меняется самостоятельно в зависимости от различных условий — солнечной или дождливой погоды, наконец. <...> Два города: город реальный и город виртуальный — продолжение реального городского пространства. В городе реальном общение, скамеечки, велосипеды и прочие прелести — все это под солнышком, в выходной день (в целом, все как сегодня). В городе виртуальном — все то же самое. Под покровом ночи, рано утром перед самими мероприятиями, в пасмурную погоду и в будни”.
2. Разоблачения “обратной стороны Сети” к началу второго десятилетия XXI века сложились в систему серьезных аргументов в работах Ю. Хабермаса, Э. Гидденса и др., но создатели сетевых теорий, например М. Кастельс или Я. ван Дейк, неохотно включают критику в концепции сетевого общества, рассматривая последнее как способ разрешения давних социальных проблем за счет освобождения интеллекта и снятия ограничений на коммуникацию.

нию форм активности горожан. Может ли подобная методология способствовать не только пониманию особенностей функционирования и воспроизводства пространства современного города, но и изменению роли горожан в определении и перенаправлении этих процессов? В каких формах возможна сегодня децентрализованная система принятия решений в процессе городского планирования?

Проблема пространства в теориях сетевого общества: город как сеть

С возникновением глобальной сети дискуссии о “конце эпохи расстояний” («the death of distance») и “времени без времени” («timeless time») возобновились¹, но уже в конце девяностых эти положения начинают подвергаться сомнениям, так как накопленные факты не позволяют довольствоваться упрощенной гипотезой победы “сетевого” над “физическим” и перемещения общества в виртуальное пространство.

Ян ван Дейк пишет: “Сейчас много говорят о конце эпохи расстояний и двадцатичетырехчасовой экономике. Тем не менее действительно ли пространство и время в сетевом обществе больше не значимы? <...> Я отстаиваю прямо противоположную точку зрения: в определенном смысле важность этих базовых категорий возрастает (перевод автора. — Е. Л.-К.)”². Соглас-

1. Гипотеза об определяющем значении виртуального и, следовательно, об уменьшении значимости физических составляющих человеческой онтологии, времени и пространства кажется принадлежащей именно теориям сетевого общества. В действительности же, наиболее абстрактные и общие идеи такого рода появляются в до-сетевую эпоху. Так, кроме уже упоминавшихся ранее рассуждений Маклюэна, можно вспомнить понятие “отделения от времени и пространства” (“time-space distantiation»), предложенное Энтони Гидденсом в середине восьмидесятых годов. См.: *Giddens A. The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration. Cambridge: Polity, 1984. Idem. Modernity and Self— Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity, 1991. 233 p.*
2. *Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. Sage Publications, 2006. P. 156.*

Раздел 4

но утверждениям ван Дейка, социализация и индивидуализация пространства оказываются в ряду ключевых характеристик сетевого общества, так как «технологическая возможность пересекать пространство и время («bridging space and time») вынуждают людей (и позволяют им) быть более избирательными в выборе координат, чем когда-либо еще в человеческой истории (перевод автора — *Е. Л.-К.*)»¹.

Любопытно, что именно единое пространство оказывается главным условием исторических протоформ сетевой коммуникации в немного спекулятивном разделе «Краткая история человеческой сети» книги ван Дейка «Сетевое общество».² Увлеченный идеями антропоцентричности сети, автор развивает гипотезу о том, что сеть является наиболее органичным типом социальной связи, которая существовала с момента появления общества как такового. Именно утрата людьми единого пространства привела к лавинообразному развитию массмедиа и бюрократии, что, с точки зрения автора, исторически неизбежно, но в социокультурном отношении является деградацией. Таким образом, развитие и быстрое укоренение сетевых технологий было лишь ответом на потребность общества в возвращении ему «горизонтальных» коммуникаций. Ван Дейк отказывается и от скрытого технологического детерминизма, и от явного эволюционизма теорий постиндустриального общества, он описывает Сеть в амбивалентных категориях — через совмещение значений «архаики» и «будущего», «крайнего индивидуализма» и «общинности» и т.д. Точно так же, как для Мануэля Кастельса самой объемной составляющей «культуры Интернета» являются «виртуальные общины», а Маршалл Маклюэн предлагает описывать современный мир как «глобальную деревню» и т.п.

Воздействие сетевой культуры на пространство физического обитания человека достаточно точно описывается такими по-

1. Ibid. P. 157.

2. Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. Sage Publications, 2006. P. 21.

нениями до-сетевой эпохи, как, например, “отделение общества от географии” (“the detachment of society from geography”¹). Речь здесь прежде всего идет о том, что пространства обитания человека становятся все менее “естественными”, в них все меньше природных характеристик, факторов климата и ландшафта. Так, в случае конкретного примера “ сетевого города” его места — моллы, парки, транспортные развязки — буквально сконструированы по образу и принципу Сети.

Единого и точного определения Сети как культурного феномена на сегодняшний день не существует, но можно тем не менее выделить ряд ключевых ее характеристик, концептуализируемых в работах разных авторов.

Наиболее часто упоминаемое свойство Сети — это *горизонтальный* характер ее организации. Определение “горизонтальный” относится прежде всего к социальной структуре и содержит в себе оппозицию понятию “вертикаль власти”. Горизонтальной называют коммуникацию, свободную или освобождающуюся от бюрократических посредников. Еще в 1973 году Дэниел Белл, рассуждая о постиндустриальном обществе, писал о профессиональном академическом сообществе, дискуссия в котором определяется только научной ценностью высказывания и модерируется не администраторами, но профессионалами. Белл полагал, что все постиндустриальное общество должно быть построено по модели научного сообщества.

Во второй половине 90-х годов М. Кастельс переформатировал эту идею для своего определения сетевого общества. Горизонтальность дополняется в нем информационным и медийным компонентами. Развивая эту идею уже в 2010-е и рассуждая о последствиях распространения сетевого общества, Кастельс пишет: “Новая система, глобальный информационный капитализм и его социальная структура, сетевое общество выявили некоторые исторически необратимые черты, такие как логика глобального сетевого

1. *Burgers J. De Schaal van Solidariteit: Een studie naar de sociale constructie van de omgeving. Leuven: Acco, 1988. Цит. по: Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. Sage Publications, 2006. P. 159.*

Раздел 4

общества, основанная на цифровой «сетеизации» всех ключевых форм человеческой деятельности...»¹ (перевод автора. — Е. Л.-К.). То есть любые социальные процессы или институты, согласно этой логике, представляют собой варианты *networking*'а и могут быть визуализированы в образах горизонтальной поверхности, на которой децентрализованно расположены точки (узлы, майлстоуны), соединенные как устойчивыми линиями, так и постоянно меняющимися потоками. Это неизбежно порождает ассоциации с картами, фотографиями со спутников, визуальными образами на навигаторах, которые и сами по себе являются цифровой «сетеизацией» человеческой деятельности. Таким образом, для обозначения компьютерных процессов, социальных феноменов и географических объектов начинают использоваться сходные визуальные метафоры, что доказывает все более глубокое проникновение понятия «Сеть» (или «*networking*», если сделать акцент на процессе) в самые разные познавательные процедуры.

Несколько иначе распространение сетевых и компьютерных визуальных метафор можно объяснить с точки зрения другого исследователя цифровой культуры Льва Мановича. Для него сближение в описании физических, социальных и компьютерных феноменов репрезентирует приход «*software culture*», и, таким образом, «Сеть» — не центральное понятие, характеризующее ключевые социальные последствия «информационального капитализма», а лишь одно из частных проявлений «культуры компьютерного программирования». Развивая концепцию «*cultural transcoding*»², предложенную в работе 2001 года «Язык новых медиа», Манович в статьях последних лет и книге «*Software takes command*»³ говорит об усвоенной «логике программ», которая

1. Castells M., Caraca J., *Aftermath C.G. The Cultures of the Economic Crisis*. Oxford University Press, 2012. P. 2.
2. «Суммируя, можно сказать, что компьютерный слой и культурный слой влияют друг на друга. Если использовать еще один концепт теории новых медиа, они взаимопроникают. Результатом этого соединения является новая компьютерная культура: смесь человеческих и компьютерных значений, традиционных способов моделирования мира, присущих культуре, и собственно компьютерных средств репрезентации» (перевод автора. — Е. Л.-К.). (Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2001. P. 46).
3. Manovich L. *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic, 2013.

и является, по его мнению, ключевым принципом, отличающим цифровую культуру от культуры предыдущих периодов истории¹: “Таким образом, пришло время обновить «Понимание медиа» Маршала Маклюэна. Сегодня сообщением является не средство коммуникации, но программное обеспечение. Постоянно расширяющиеся возможности выражения мыслей и чувств и возможности коммуникации и есть для нас сегодня содержание медиа” (перевод автора. — Е. Л.-К.).

Определяя изменение системы социальной коммуникации как ключевую причину возникновения сетевого общества и солидаризуясь в этом с Я. ван Дейком и М. Кастельсом, Л. Манович тем не менее центральным фактором социальных и культурных изменений считает “программируемость” любого артефакта и процесса, объявляя, таким образом, своеобразную цифровую форму технологического детерминизма концептуальным основанием изучения современного общества. Включая идеи Л. Мановича в наше определение Сети, мы не можем ограничиться только упоминанием изменения направления коммуникации (от вертикального к горизонтальному). Технологическое, электронное, цифровое измерение, а также участие в технологическом программировании коммуникации все большего числа “бывших простых пользователей” является ее уникальной составляющей, а не просто современным воплощением архаических форм. Соответственно и “программное”, и “программируемое” измерение городской географии также является необходимым элементом определения “интерактивного города”².

В символических значениях репрезентаций мы также постоянно видим визуальное сближение между образами микросхем, сетевых графиков, цифровых потоков и географическими городскими объектами. В качестве небольшого отступления приведу

1. “Thus, it’s time to update *Understanding Media*. It is no longer the medium that is the message today. Instead, «the software is the message». And continuously expanding *what* humans can express and *how* they can communicate is now our content” (Manovich L. Software is The Message // *Journal of Visual Culture*. Spring 2014).
2. Подробнее об этом см.: McQuire S. *The Media City. Media, Architecture, Urban Space*. London: Sage Publications Ltd., 2008.

Раздел 4

пример из области популярного кинематографа. Проблема визуализации компьютерного мира — того, что происходит внутри программы, — является одним из симптомов прихода “software culture”. В фильме “Трон” (реж. Стивен Лисбергер) 1982 года происходящее внутри компьютерной программы представлено в визуальных метафорах городского пространства и транспортных развязок (эта эстетика на новом технологическом уровне повторена в сиквеле “Трон: Наследие”, 2010, реж. Дж. Косински). Аналогичным образом в “Матрице” 1999 года (реж. Э. и Л. Вачовски) и сиквелах этого фильма мир компьютерной программы визуализирован в образах постиндустриального города, в то время как “реальный” город показан как подземный муравейник. Из недавних примеров можно упомянуть анимационный фильм “Ральф” (2012, реж. Р. Мур), в котором процессы, протекающие в программах, показаны с помощью образов движущихся поездов и сложных железнодорожных развязок.

Обратная визуальная метафора в популярном кинематографе — представление городского пространства будущего в метафорах Сети: гибкие структуры, раскрывающиеся и перестраивающиеся во всех направлениях, как, например, в фильме Стивена Спилберга “Особое мнение” (2002).

В то же время семантика слова “Сеть” (от которого сегодня уже сложно отказаться), используемого для обозначения организующей структуры сетевого общества, немного обманчива: она подчеркивает лишь горизонтальный характер коммуникации, но отнюдь не ее поли-(интер)активность. Принципиальная *изменчивость, многомерность, перестраиваемость* Сети — ее главные характеристики. Их хорошо иллюстрируют социокультурные дефиниции WEB 2.0, в которых Сеть второго поколения определяется через исчезновение разницы между отправителем и получателем сообщений. Таким образом, основные свойства Сети соотносятся с дефинициями “конвергентного общества” и “культуры участия”, введенными в научный язык Генри Дженкинсом¹.

1. Jenkins G. Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York University Press, 2006.

Сеть отрицает центрирующую структуру, но предполагает наличие зон наиболее интенсивной коммуникации, которые можно назвать узлами *Сети*. Узловые точки сетевого пространства города поливалентны — они представляют собой как пространства публичной сферы, так и наиболее интенсивные пространства потребления.

Все приведенные выше характеристики Сети показывают, что сетевой принцип укоренился в культуре гораздо раньше возникновения собственно сетевых технологий коммуникации, хотя с их появлением началось обратное воздействие этого принципа на городское пространство. Так, многие исследователи новых медиа, например, Соня Ливингстон, отрицают новизну этого феномена, утверждая, что ключевые принципы Сети развивались на протяжении всего XX века.

Наиболее ярким примером прямого воплощения метафоры Сети в городском пространстве является Манхэттен, созданный отнюдь не в сетевую эпоху. Параллельные авеню Манхэттена пересекаются под прямым углом последовательно пронумерованными улицами. Эта очевидная визуальная метафора Сети, организуемая карту Манхэттена, создает основу для одной из самых рациональных схем городской навигации (последняя в терминологии сетевого города синонимична коммуникации). Любопытно, что Люк Бессон в 1997 году в фильме “Пятый элемент” создал образ “трехмерного” Манхэттена, актуализировав вертикальное измерение Сети. И все-таки, несмотря на прямое воплощение метафоры Сети в городском пространстве, организация Манхэттена воплощает лишь несколько свойств сетевой культуры: в основном децентрализацию, доступность и снятие ограничений на коммуникацию. Другие важные свойства Сети, такие как перестраиваемость, постоянная креативная ресемантизация и т.п., воплощены на других уровнях городского пространства Нью-Йорка, но не задаются непосредственно сетевым образом карты самого большого его острова. Потоки пешеходов, взаимодействия горожан в парках, которые, кажется, расположены в самых неожиданных местах Манхэттена (пирс, заброшенная линия легкого метро

Раздел 4

и т.д.), и даже знаменитая нью-йоркская привычка переходить улицы на красный свет — в большей степени отражают особенности сетевого города.

К примерам распространения идеи “сетевого города” можно отнести особое внимание городских архитекторов к авторазвязкам, под- и надземным линиям и формам транспорта, а также задаваемой ими особой инфраструктуре и культуре, когда транзитные пространства — остановки, вагоны, платформы, лифты — становятся полем, перенасыщенным информацией и постоянно создающим поводы для различных видов деятельности и коммуникации. Так, одной из первых сетей (стабилизирующих город-связок) становится система линий метрополитена. О сложном многоуровневом переплетении города и Сети свидетельствует и тот факт, что классическая схема лондонского метро создана под влиянием схемы электроцепи, являющейся прототипом цифровой коммуникации.

Активно изучаемым, но от этого не менее интересным примером реализации сетевых метафор в физическом пространстве являются мегамоллы, количество которых, например в Москве, увеличивается невероятным образом. Молл — “узел Сети” — и есть физическое воплощение интернет-браузера, с присущими последнему порнографической моделью визуального потребления, разрушением нарративной формы и логотипизацией как основным принципом коммуникации: “В магазине перед нами «галерея предпросмотра»”¹. Четкие границы молла — когда он вынесен в отдельное внегородское пространство — создают пространственный аналог ситуации полного погружения, эскапистского ухода в мир анимированных картинок и открывающихся в бесконечность окон. С другой стороны, слияние молла и города (городских коммуникаций) — когда, например, входом в магазин служит один из выходов метро — подобно стиранию границ между онлайн- и офлайн-мирами, о котором выше гово-

1. Горных А., Усманова А. Эстетика Интернета и визуальное потребление: к вопросу о сущности и специфике Рунета // Control+Shift. Публичное и личное в русском Интернете. М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 287.

рилось как об одной из ключевых характеристик пространства в ситуации сетевого общества. Одним из наиболее интересных примеров перенесения логики интернет-браузера в городское пространство является для меня деловой центр Бостона, где во время дождя можно пройти очень приличное расстояние по моллам и стеклянным галереям, не выходя при этом на “улицу” (т.е. в пространство, где конкуренция за взгляд потребителя заметно ниже). Ты лишь с удивлением замечаешь, что отель сменился кафе, кафе — моллом, молл — импровизированным выставочным залом и опять моллом. “И именно в этом «безрассудном порядке» возможно схватить рациональность Интернета как формы — не столько разновидности, сколько порождающей модели — визуального потребления. Не тот ли самый навык доминирует в нашей повседневности потребления, когда с рассеянным возбуждением, скользя по витринам и бесконечным рядам товаров, мы выбираем то то, то — это?”¹

Основной для общества тип медиа и логика горожан — в том числе и тех, кто принимает решения, связанные с планами “больших пространств”, — явления одного порядка. Любопытно наблюдать, как вертикальная логика небоскребов Бостона размывается горизонтальными переходами, в определенном смысле визуально символизируя конвергенцию массмедиа и сетевых медиа. Во многом понятие “cultural transcoding”, которое Лев Манович вводит в качестве одного из пяти принципов культуры новых медиа, подходит и для описания трансформаций городского пространства в сетевую эпоху: “Результат этого взаимодействия — новая компьютерная культура: соединение человеческих и компьютерных значений, традиционных способов моделирования мира в культуре и компьютерных средств его репрезентации” (перевод автора. — *Е. Л.-К.*)².

Примером такого взаимного воздействия является влияние способов видения пространства, доступных через Сеть, на плани-

1. Там же.

2. *Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2001. P. 46.*

Раздел 4

рование городов. Так, в многообещающем, но пока не опубликованном исследовании Скотта Крича “Мир в миниатюре”¹ рассматривается влияние Google maps на восприятие и трансформацию городского пространства.

И все же наиболее важно, с моей точки зрения, проследить, как принципы сетевого общества влияют на трансформацию “малых” городских пространств: именно здесь мы можем увидеть, как логика WEB 2.0 (стирание границ между создателем и потребителем сообщений), а также изменившиеся представления граждан о собственной свободе слова и действия и степени участия в принятии общественно значимых решений воплощаются в физическом мире.

Формы проблематизации городского пространства: инициативы grassroots

Город всегда был если не центральным, то неизбежным объектом изучения для теоретиков сетевого общества. Первоначально он рассматривался как “пространство информационного взрыва”, порождающее постиндустриальное общество, но и растворяемое последним. М. Кастельс писал: “Один из основных мифов футурологии в отношении эпохи Интернета — это миф об отмирании городов. Зачем сохранять эти нескладные, перенаселенные, отвратительные создания из нашего прошлого, когда мы располагаем технической возможностью работать, жить, общаться друг с другом <...> на вершинах наших гор, в нашем тропическом рае или в нашем маленьком домике в прерии?”² Но вместо отмирания мегаполисов мы наблюдаем все более обширную урбанизацию, причем наименее урбанизированные регионы мира демонстрируют самую высокую скорость роста городов³.

1. *Krzych S. The World in Miniature. Доклад в рамках ReSet Seminar on Media and Philosophy (1—13 August 2012). Akbuk, 2012.*
2. *Кастельс М. Галактика Интернет. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. С. 259.*
3. Там же.

Главный аргумент в пользу того, что Сеть не уничтожает города, а, наоборот, способствует их росту, связан с понятиями креативного класса, “информационных специалистов”, которые и создают “культуру Интернета”¹.

Город становится не только средой обитания, но и главным объектом приложения сил креативного класса, который в достаточно короткое время способен изменить город в соответствии со своими ценностями и образом жизни. Так, Ян Ван Дейк пишет о том, что возникновение метафоры “город как Сеть” означает не только интерес к технологическим свойствам городских сред обитания, но и прежде всего внимание к “бытийным” и физическим свойствам города, быстро меняющимся под влиянием нового типа социальной коммуникации. Метонимически можно связать интерес городских исследователей к изучению “невидимых сетей” города: миграций микробов, конфигураций труб, подземных пространств метро² с сетевым способом порождения коммуникации, характерным для 2000-х и 2010-х.

Например, рассуждая о “социализации и индивидуализации пространства”, Ван Дейк пишет о том, как ценности и установки сетевой коммуникации меняют форму домашнего приватного пространства, его расположение и отношение к другим объектам города. Любопытно, что, согласно результатам исследования, сетевая коммуникация, создающая возможности 24-часовой экономики и работы вне офиса, не уничтожает приватную жизнь, а, напротив, подчиненное “работе на дому” домашнее пространство становится гиперсемантизированным, начинает расширяться, становится более индивидуализированным, подвижным, поливалентным. Ван Дейк говорит о возникновении “культурной тенденции проводить больше времени дома, в кругу семьи”³ (перевод автора. — Е. Л.-К.).

Стремление к социализации и индивидуализации пространства распространяется за пределы дома, начинает проявляться

1. Там же. С. 52—82, 259—277.
2. Трубина Е. Город в теории: опыты осмысления пространства. М.: Новое литературное обозрение, 2011. С.149.
3. Van Dijk J. Op. cit.

Раздел 4

в инициативах улучшения облика двора, района и, наконец, всего города за счет специфических форм присвоения пространства, характерных для сетевого общества.

Так, наиболее известный пример снова из Нью-Йорка. Парк Хай-Лайн, первая часть которого была открыта в 2009 году, возник благодаря инициативам активистов (правда, нью-йоркцы говорят “очень богатых активистов”), не позволивших разобрать заброшенную и запущенную линию легкого метро и задумавшим превратить ее в один из самых необычных городских парков. Хай-Лайн не только визуально напоминает фрагмент фантастического сетевого города: зеленая полоса, протянувшаяся на полтора километра на десятиметровой высоте. Пространство Хай-Лайн конструирует антропологический проект участника, знакомого с нормами интерактивной культуры: парк открыт любым формам креативного переосмысления, он и представляет собой принципиально незаконченный проект, включаться в который может любой посетитель.

Формы проблематизации городских пространств могут быть самыми разными: но в них всегда искусство, гражданская активность и архитектурное (конструкторское) решение соединяются в одной плоскости. Например, способом такого взаимодействия могут быть “интервенции”, описанные в книге Джейн Ринделл “Art&Architecture: a Place Between”¹.

Таким образом, интерактивная коммуникация устанавливает совершенно новые правила для публичного пространства, наделяя его свойствами Сети, делая его подвижным, легко перестраиваемым, поливалентным и многофункциональным. Такое пространство не просто интерактивно, оно приобретает характеристики WEB 2.0: активный процесс переосмысления и трансформации среды обитания, включенность городских жителей в процесс принятия решений становятся нормами повседневности. С этой точки зрения такие явления современной городской жизни, как работа вне дома и офиса, моделируемость публичных

1. Rendell J. Art&Architecture: a Place Between. L.; N.Y.: I.B. Tauris, 2006.

пространств, их ежедневные трансформации (что возможно лишь при использовании специальных материалов и конструкторских решений), а также городские собрания политического и неполитического свойства, стрит-арт, постоянное переосмысление взаимодействий Города с природой на экспериментальных пространствах парков, уже давно являются не курьезными единичными девиациями или скандальным протестом против официального городского плана, но скорее частью культуры сетевого, интерактивного города.

Сведения об авторах

Роман Абрамов, доцент кафедры анализа социальных институтов НИУ ВШЭ (Москва), старший научный сотрудник Института социологии РАН (Москва).

Ольга Бредникова, научный сотрудник Центра независимых социологических исследований (Санкт-Петербург).

Ольга Бойцова, сотрудник Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН (Санкт-Петербург).

Екатерина Бунич, магистрантка факультета социологии НИУ ВШЭ (Москва).

Андрей Возьянов, соискатель факультета антропологии Европейского университета (Санкт-Петербург).

Лилия Воронкова, координатор Art-Science проектов Центра независимых социологических исследований (Санкт-Петербург).

Анна Желнина, старший научный сотрудник Центра молодежных исследований НИУ ВШЭ (Санкт-Петербург), доцент кафедры социологии НИУ ВШЭ (Санкт-Петербург).

Оксана Запорожец, ведущий научный сотрудник Института гуманитарных историко-теоретических исследований им. А.В. Поletaева НИУ ВШЭ (Москва), доцент кафедры анализа социальных институтов факультета социологии НИУ ВШЭ (Москва).

Александра Иванова, магистрантка факультета психологии Южного федерального университета (Ростов-на-Дону).

Екатерина Лапина-Кратасюк, исполнительный директор Центра гуманитарных исследований РАНХиГС (Москва).

Полина Могиллина, магистр культурных исследований (Оломоуц, Чехия).

Олег Паченков, директор Центра прикладных исследований (ЦПИ) Европейского университета, научный сотрудник Центра независимых социологических исследований (Санкт-Петербург).

Наталья Самутина, ведущий научный сотрудник Института гуманитарных историко-теоретических исследований им. А.В.Полетаева НИУ ВШЭ (Москва), руководитель Центра исследований современной культуры, доцент кафедры анализа социальных институтов факультета социологии НИУ ВШЭ (Москва)

Ольга Ткач, научный сотрудник Центра независимых социологических исследований (Санкт-Петербург).

Лейсан Халиуллина, доцент кафедры социально-политических дисциплин Института экономики, управления и права (Казань).

Егор Шевелев, младший научный сотрудник НИИ ИПМИ (Институт политических и медиаметрических наук) (Ростов-на-Дону).

МИКРОУРБАНИЗМ. ГОРОД В ДЕТАЛЯХ

Ответственные редакторы
О. Бредникова, О. Запорожец

Дизайнер
Д. Черногаев

Литературный редактор
Е. Чикадзе

Фотография на обложке
Е. Викулина

Корректоры
О. Косова, О. Семченко

Компьютерная верстка
С. Пчелинцев

Налоговая льгота —
общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2;
953000 — книги, брошюры

ООО РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«НОВОЕ ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ»

Адрес издательства:
129626, Москва,
абонентский ящик 55
тел./факс: (495) 229-91-03
e-mail: real@nlo.magazine.ru
Интернет: <http://www.nlobooks.ru>

Формат 60×90/16
Бумага офсетная № 1
Печ. л. 22. Тираж 2000. Заказ №
Отпечатано в ОАО «Издательско-полиграфический комплекс
«Ульяновский Дом печати»»
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14