



УДК 72.01
ББК 85.11

ВИЗУАЛЬНО-КИНЕСТЕТИЧЕСКАЯ ЭКОЛОГИЯ ПУБЛИЧНЫХ ПРОСТРАНСТВ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА ¹

Янушкина Юлия Владимировна

Кандидат архитектуры, доцент кафедры урбанистики и теории архитектуры
Волгоградского государственного архитектурно-строительного университета
iulia.ianoosh@gmail.com
ул. Академическая, 1, 400074 г. Волгоград, Российская Федерация

Аннотация. В статье анализируются актуальные проблемы формирования публичных пространств, связанные с экологией визуально-кинестетического восприятия. Акцент делается на взаимосвязях внутреннего мира человека и архитектуры современного города.

Ключевые слова: архитектурное формообразование, видеоэкология, городская среда, дигитальная архитектура, медиатехнологии, неоурбанизм.

Визуальные образы городской среды – неотъемлемая часть повседневной жизни, до конца неосознаваемая, но, тем не менее, активно влияющая на психоэмоциональный комфорт человека. Сегодня уже никому не надо доказывать, что положительная эмоциональная реакция на окружение снижает уровень стресса, и наоборот, перенасыщенность рекламной информацией, неудобное функциональное зонирование публичных пространств, отсутствие или неэстетичный вид городской мебели действует разрушительно. Причем не только на психику, но и на тело.

Стремительный рост урбанизации, обусловленный научно-техническим прогрессом, привел к тому, что среда многих городов уже не в состоянии удовлетворить многие биологические и социальные потребности человека. В современных мегаполисах остро ощущается нехватка мест, способствующих восстановлению эмоционального равновесия или пробуждающих креативность. Все это заставляет задуматься об экологии визуально-кинестетического восприятия, о том, как связаны между собой внутренний мир современного человека и городское пространство.

Самая большая ценность города – люди, живая тусовка улиц и площадей. Чем больше

избыточное разнообразие публичных микропространств, насыщение их поведенческими предложениями и визуальными образами, тем полнокровнее городская жизнь. Публичные пространства представляют собой узлы наибольшей социальной активности, а их образы являются важными структурно-формирующими элементами городской среды [10].

Увлечение идеями рационализма и теорией урбанизации в XX в. не позволяло уделять должное внимание решению проблем, связанных с организацией полноценной городской среды. В архитектурном проектировании акцент делался на создании выхолощенной рациональной формы, вне всяких контекстуальных связей, а в градостроительном проектировании на равномерном перераспределении социальных благ. Например, предлагавшие новое видение развития городов и широко популяризовавшиеся в печати проекты «Лучезарного города» для Парижа (1922) Ле Корбюзье или «Вертикального города» для Берлина (1924) Людвиг Гильберсаймера. Если в проекте Ле Корбюзье планировка нового города еще выстраивалась согласно принципам композиционной иерархии эпохи классицизма, а также использовался ограниченный типологический набор зданий, то в проекте Людвиг

Гильберсаймера гомогенность городской среды была доведена до своего крайнего выражения. В «Вертикальном городе» типология и зонирование в традиционном смысле не предусматривались. Все многообразие городской жизни распределялось по вертикали, фиксируясь в одном бесконечно повторяющемся типе здания. Гильберсаймер был искренне убежден, что рост социальной мобильности в современном мегаполисе значительно снижает требования к организации пространства. Следует сказать, что проект Гильберсаймера оказал плохую услугу всему «урбанистическому» направлению [2, с. 105].

В общих чертах новая парадигма градостроительного планирования основывалась на принципах жесткого функционального зонирования, отсутствия пространственных границ и полной интеграции перемещений и коммуникаций. Основной формой человеческого общежития стала субурбия – пригородные зоны, состоящие только из дорог и однотипного жилья – зоны, не обремененные памятниками и символическими пространствами, и, соответственно, не позволяющие реализовать одну из важнейших психологических потребностей человека в самоидентификации и общении.

Как отмечал Анри Лефевр, «в новых городских ансамблях отсутствие спонтанной и органичной общественной жизни доходит до полной «приватизации» существования» [9, с. 23]. Новые городские ансамбли уничтожили улицу как публичное пространство, превращая ее в промежуток между различными функциональными зонами и погружая человека в визуальную гомогенную среду. Концентрация на организации глобальных процессов и их унификации отодвинула на задний план проблемы, связанные с созданием визуально благоприятной для человека среды.

Разочарование в архитектурно-градостроительной парадигме модернизма нашло яркое отражение в ряде сардонических проектов 1960–1970-х годов. Такие проекты, как «Компьютерный город», «Плаг-ин-сити» (1964) группы «Аркигрэм», «Архитектурная модель тотальной урбанизации» (1969) группы «Суперстудио» или «Безостановочный город» (1970) группы «Архизум» оказали значительное влияние на архитектуру конца XX – начала XXI века. В этих проектах в яркой об-

разной форме отразились все негативные последствия урбанизации. Так, идея производства бесконечности посредством бесконечного повторения, заявленная в проектах «Аркигрэм», доводится до полного абсурда в проектах групп «Архизум» и «Суперстудио». Эти проекты задумывались авторами как своего рода сеанс шоковой терапии, в преувеличенно гротескной форме показывая, как мало места остается для человека в современном городе; бесконечное повторение мегаструктур, в пустынных пространствах которых происходит уничтожение не столько архитектурной формы, сколько разрушение индивида.

Как одну из первых попыток архитектурно-теоретического выхода из кризиса тотальной урбанизации, стирающей все различия, можно рассмотреть проект Рэма Колхаса «Город плененного земного шара» (1972). В этом проекте планировочная решетка или любая другая система деления территории описывает архипелаг из многих «городов внутри города». Каждый «остров» волен развиваться в соответствии со своими особыми ценностями, воплощая собственную модель мироздания в типе квартала-анклава. Причем внешняя оболочка отдавалась на откуп одному только формализму, а начинка – одному только функционализму. Таким образом, как утверждал автор, «не просто раз и навсегда разрешается противоречие между формой и содержанием, но возникает город, в котором построенные на века каменные монолиты прославляют непостоянство метрополиса» [7, с. 313]. По мнению Рема Колхаса, подобный подход позволяет обеспечить бесконечное разнообразие формальных решений, обеспечив при этом функциональную эффективность машины для жизни.

Рэм Колхас входит в число самых влиятельных личностей в мировой архитектуре. Его книга «Нью-Йорк вне себя. Ретроактивный манифест Манхэттена» (1978) считается одной из самых значительных книг об архитектуре и устройстве городов, написанных в XX веке. С этим нельзя не согласиться, поскольку озвученный им принцип «лоботомии» – разделения формы и функции – по сути, узаконил принцип полной творческой свободы в архитектуре, в крайней своей форме перерастающий в ситуацию архитектурного «бес-

предела». Наиболее известные архитектурные стили конца XX в. – постмодернизм, деконструктивизм, да и новейшая дигитальная архитектура в своей основе опираются именно на данное положение. Современная архитектура демонстрирует множество зданий, подчиненных лишь требованиям формальной новизны и противостоящих городу как сложному целому.

Исходя из вышеизложенного можно констатировать, что визуально-кинестетическая экология публичных пространств на сегодняшний день сталкивается с двумя основными проблемами.

Первая проблема заключается в борьбе с градостроительным наследием эпохи модернизма, когда типизация коснулась не только жилой архитектуры, но и публичных пространств города. Как правило, эти пространства выстраиваются с использованием преувеличенных масштабов, а большинство архитектурных сооружений, формирующих их границы, имеет минималистскую детализацию, затрудняющую пространственные оценки. Лишаясь индивидуальности и будучи не соразмерны человеческому телу, публичные пространства порождают чувство пустоты и отчужденности. В нашей постсоветской действительности они преимущественно наполняются торговыми точками непрезентабельного вида и хаотично загромождаются рекламными конструкциями. По мере такого «оживления» пространственная структура публичных пространств становится все менее эффективной с точки зрения обеспечения визуально-психологического комфорта.

Вторая проблема, которую следует рассмотреть в рамках визуально-кинестетической экологии, связана с тем, что большинство объектов современной архитектуры являются случайными порождениями компьютерных программ или их авторы целенаправленно провоцируют тревожные состояния. Непонимание и чувство тревоги сигнализируют о потере человеком связи со своим окружением. Архитектурные ньюсмейкеры часто отказываются от деталей масштабных человеку и нарушают композиционные законы тектоники, используя различные антигравитационные эффекты, крупные нависающие формы из стекла и бетона, формы текучей или складчатой геометрии. В подобных визуальном аг-

рессивных сооружениях посетители нередко страдают от тошноты и головокружения. Эти сооружения создаются как пространственные аттракционы, правда, с той только разницей, что не оставляют права выбора, пользоваться ими или нет. В данном аспекте такое явление в современной архитектуре, как использование цифровых медиатехнологий, имея в виду их мобильность, можно считать не только более экономичным, но и более гуманным.

Следует сказать, что в условиях интенсивного развития исторических центров крупных городов новое строительство очень часто носит деструктивный характер. Одна из главных причин этого явления – пластическая чужеродность новых зданий по отношению к своему окружению. Для решения этой проблемы все чаще обращаются к усложнению архитектурной пластики, отсылающей к традиционным градостроительным кодам. Такие ключевые понятия, как «образ города» и «дух места», постепенно возвращаются в профессиональный архитектурный дискурс, побуждая к переосмыслению сущностных различий между городом как формой человеческого общежития и урбанизацией как процессом перераспределения потоков человеческих ресурсов. Все более очевидной становится потребность в усилении физической и ментальной соразмерности современных публичных пространств человеку.

Общеизвестно, что большинство зданий доиндустриальной эпохи строилось с учетом принципа универсальной масштабной инвариантности. Их тектонический строй в отличие от большинства современных зданий учитывал соразмерность человеческого тела с его окружением. Сенсорные системы человеческого организма эволюционировали, настраиваясь на природные формы, с учетом их размера, пропорциональной, цветовой и структурной организации. Например, золотое сечение, с помощью которого отстраивалась архитектурная гармония, или фракталоподобное формообразование [1, с. 485].

Человеческий организм восстанавливается только тогда, когда воспринимаемая им визуально-кинестетическая информация обрабатывается без напряжения, а это происходит только в состоянии резонанса с пространственным окружением. Осознание этой связи ис-

торически закреплялось в «домодернистской» архитектуре. Пребывание в подобной среде способствует снижению стресса и концентрации внимания. Но большинство современных градостроительных решений, в угоду технико-экономическим требованиям, не учитывают эту естественную человеческую потребность – находиться в состоянии резонанса со своим пространственным окружением. Это снижает визуально-экологическую эффективность публичных городских пространств, а потому требует грамотного профессионального вмешательства, особенно в процесс формирования предметно-пространственной среды и наполнения ее деталями. В архитектурном проектировании постепенно складывается новое направление – неурбанизм, на сегодня практически игнорируемое в сфере архитектурного образования и градостроительного планирования. Теоретики неурбанизма опираются на математическую теорию сложности и концепцию биофилической связи всего живого [12, с. 39]. Суть их работы сводится к возрождению структурно-типологических шаблонов человеческой среды обитания, таких как язык паттернов Кристофера Александра, исторические типы Леона Крие, градостроительные коды Андре Дуани и Элизабет Плейтер-Жиберк и др.

Мы можем констатировать, что принципы и приемы организации городских пространств в XX в. претерпели ряд значительных изменений. Сначала модернисты отказались от деталей, визуально резонирующих со структурой человеческого восприятия, и провозгласили смерть улице в лице Ле Корбюзье. Затем постмодернисты 1970-х гг. вернулись к их использованию вне всякой контекстуальной логики. Несмотря на то что постмодернизм положил начало формированию среднего подхода на уровне крупных масштабов, в том числе и градостроительном, их произведения обладают слабо упорядоченным характером. В лучшем случае это иронический парадокс какого-либо исторического стиля для «посвященных» или пастиш, в худшем – имитация без понимания пространственно-смысловых законов, порождающих упорядоченную сложность прототипов. Сегодня деконструктивисты и мастера дигитальной архитектуры попирают законы гравитации и погружают нас

в мир виртуальной реальности. Все чаще эти приемы эгоцентричного перформанса, выражающие состояние потерянности современного человека, балансирующего на грани реального и виртуального, переносятся в область проектирования городских пространств. Архитектурные ньюсмейкеры, используя новейшие материалы и цифровые технологии, словно испытывают на прочность наш зрительный анализатор с вестибулярным аппаратом, заставляя погрузиться в призрачный мир собственных ощущений. В этом делириуме не остается места для «другого» и, по большому счету, нет необходимости в публичных городских пространствах.

Виртуализация архитектуры размывает границы реальности и, нарушая законы гравитации, уничтожает человеческую телесность. Но выражает ли это процесс становления нового сознания? Для изучающих архитектуру ясно только то, что, в конечном счете, уничтожение границ реальности ведет к уничтожению архитектуры в ее традиционном понимании.

Создание архитектурной формы всегда было связано с полаганием идеи предела, отграничением порядка от хаоса [13, с. 30, 229]. Современный урбанизированный город не имеет границ, его пространство растекается, и как пространственно-смысловая целостность он предстает лишь в сознании – на уровне образных схем, или, как все чаще говорят, в рамках визуальной антропологии «городских карт памяти» [14, с. 11–12]. Все новое и необычное познается через пережитый пространственный опыт, а абстрактные понятия проще всего усваиваются через метафорическое соотнесение с собственным телом и его возможностями [5, с. 140; 7, с. 358–359]. Следовательно, создание архитектурных произведений, противоречащих пространственному опыту, разрушает наши познавательные механизмы? Связи человека с миром, формировавшиеся тысячелетиями, сегодня если не разрушаются, то претерпевают серьезные трансформации. Доминирующими формами жизни становятся социотехнические гибриды «человек-автомобиль», «человек-телефон», «человек-оружие», «человек-компьютер» [3, с. 100]. Архитекторы экспериментируют в этом направлении довольно давно – «Расширитель сознания» (1967) группы «Хаус Рюкер» или «Ав-

тосреда» (1972) группы «Аркигрэм», но широко доступными новые технологии стали только в последние годы. Происходит изменение человеческой телесности и мировоззрения и соответственно социально-пространственных практик.

В настоящее время при анализе социально-пространственных практик наиболее активно эксплуатируются метафоры сетей и потоков [3]. В принципе архитектура эксплуатирует эти метафоры со времен архаики [13, с. 201], но сегодня они используются в основном для теоретизирования в рамках дигитального формообразования. Современные архитекторы активно осваивают виртуальную реальность и визуальные медиа, перенося акценты в проектировании на интерактивные взаимодействия и как бы пытаются через интерактивность восстановить биофизическую связь человека со своим окружением. По сравнению с авангардными архитекторами начала XX в. они прекрасно осознают, что архитектура не только организует жизнь социума, определяя поведение людей и подчиняя их своей власти. Город перестал быть программируемой машиной для жизни, а стал трактоваться как процесс ее самоорганизации, сеть интерактивных взаимодействий. Пришло осознание того, что архитектор, в принципе, лишь оформляет, придает форму тому, что создается самими пользователями, именно они насыщают архитектурное пространство содержанием. В этом контексте интересно появление новых инструментов освоения городского пространства с помощью локативных медиа и различных форм городской интервенции типа «Сделай-сам-урбанизм». Правда, здесь тоже есть подводные камни – возможность проявления экстремистских или безумных фантазий, да и просто появление объектов низкого художественного качества. Как пишет известный архитектурный критик А.Г. Раппопорт: «Сближение искусства с медиальным миром устраняет критицизм и ставит на его место скандальность, сенсационность и простую финансовую раскрутку» [11].

Рассмотрим еще одну проблему в контексте проявления господства сетевых структур – процессы глобализации, отражающиеся в унификации архитектурно-градостроительных ре-

шений. Глобализация приводит к стиранию культурных различий и к утрате понимания духа места. Современная архитектура городских центров становится символическим выражением навязываемого сетевыми элитами унифицированного мирового стиля жизни [6, с. 343–350]. Город теряет свою индивидуальность, а воспроизводство публичных пространств происходит на уровне объектов, ориентированных преимущественно на процесс потребления товаров и услуг, в виде сопутствующей функции. Эти пространства, призванные служить престижу сетевых элит, не масштабны человеку и проектируются начиная с Виктора Грюэна так, чтобы человек терял в них ориентацию и становился более внушаемым. Средовые сценарии, предлагаемые подобными объектами, задают жесткую поведенческую программу, лишая человека права выбора. Организация пространства подчиняется не эстетической, а потребительской логике восприятия. Таким образом, уже не человеческие потребности формируют среду, но среда формирует потребности. Визуальным медиа в этом процессе сегодня отводится главная роль.

Любой структурный компонент городской среды может быть использован в качестве подосновы для рекламы или видеомэппинга. Если реклама, в том числе и цифровая, воспринимается сегодня как неотъемлемая, хоть и навязчивая, часть публичных пространств, то видеомэппинг – проецирование объемных изображений на поверхности сложной формы – представляет собой относительно свежее явление в индустрии 3D-развлечений. Видеомэппинг – активно развивающаяся технология формирования дополненной реальности, идея которой корнями уходит в 1960-е годы. В приложении к городским пространствам видеомэппинг в полной мере реализует метафору подвижной, изменчивой архитектуры, трактующей пространство как сетевую структуру.

Активное вторжение визуальных медиатехнологий в архитектуру уводит в сторону от проблемы архитектурного формообразования. Новые технологии требуют серьезного осмысления, поскольку скорость воплощения технологических идей опережает развитие техник проектного мышления. Ситуация напоминает состояние дежавю – еще не преодолено «засилье “пустых”, “молчащих” или го-

ворящих “не о том” архитектурных форм, столь свойственное модернизму» [4, с. 10], а нас уже сносит потоком дигитального формобразования. Думается, что наряду с интерактивностью современных публичных пространств необходимым условием совершенствования визуально-кинестетических качеств среды должна стать преемственность сложившихся архитектурных традиций, а со стороны архитекторов главным средством достижения комфортности публичных пространств – продуманный комплекс мер по созданию качественного городского дизайна, ориентированного на получение обратной связи с потребителями этой среды. Главное, чтобы при этом не происходило подмены политики формирования полноценных публичных пространств, стимулирующих человеческую креативность, политикой банального благоустройства.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Статья написана при финансовой поддержке гранта РФФИ № 14-13-34501г(р).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бабич, В. Н. О фрактальных моделях в архитектуре / В. Н. Бабич, А. Г. Кремлев // Архитектон: известия вузов. – 2010. – № 30. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: http://archvuz.ru/2010_2/2. – Загл. с экрана.
2. Бунин, А. В. История градостроительного искусства. В 2 т. Т. 2 / А. В. Бунин, Т. Ф. Саваренская. – 2-е изд. – М. : Стройиздат, 1979. – 411 с.
3. Вахштайн, В. С. Возвращение материального. «Пространства», «сети», «потоки» в акторно-сетевой теории / В. С. Вахштайн // Социологическое обозрение. – 2005. – Т. 4, № 1. – С. 94–115.
4. Капустин, П. В. Утопия в эволюции архитектурного проектирования. Часть III. «Изображая утопию» / П. В. Капустин // Архитектон: известия вузов. – 2012. – № 37. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://archvuz.ru/sites/archvuz.ru/files/pdf/37Art1pp5-12Kapustin.pdf>. – Загл. с экрана.
5. Кассирер, Э. Философия символических форм : Язык. Т. 1 / Э. Кассирер. – М. ; СПб. : Университетская книга, 2002. – 272 с.
6. Кастельс, М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М. : Изд-во ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
7. Колхас, Р. Нью-Йорк вне себя: Ретроактивный манифест Манхэттена / Р. Колхас. – М. : Strelka Press, 2013. – 336 с.

8. Лакофф, Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: Что категории языка говорят нам о мышлении / Дж. Лакофф. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 792 с.

9. Лефевр, А. Идеи для концепции нового урбанизма / А. Лефевр // Социологическое обозрение. – 2002. – Т. 2, № 3. – С. 19–26.

10. Пучков, М. В. Город и горожане: Общественные пространства как модератор поведения людей / М. В. Пучков // Архитектон: известия вузов. – 2014. – № 45. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: http://archvuz.ru/2014_1/4. – Загл. с экрана.

11. Раппапорт, А. Г. Еще раз об академичности / А. Г. Раппапорт. – 2009. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: http://papardes.blogspot.ru/2009/08/blog-post_21.html. – Загл. с экрана.

12. Салингарос, Никос А. Антиархитектура и деконструкция: Триумф нигилизма / Никос А. Салингарос. – 2014. – 204 с. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://utsa.academia.edu/NikosSalingaros>. – Загл. с экрана.

13. Элиаде, М. Избранные сочинения : Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское / М. Элиаде. – М. : Ладомир, 2000. – 414 с.

14. Ярская-Смирнова, Е. Р. «Город затейный...» : Калейдоскопическое жизненное пространство / Е. Р. Ярская-Смирнова, П. В. Романов // Визуальная антропология: городские карты памяти. – М. : Вариант, ЦСПГИ, 2009. – С. 7–14.

REFERENCES

1. Babich V.N., Kremlev A.G. O fraktalnykh modelyakh v arkhitekture [On Fractal Models in Architecture]. *Arkhittekon: izvestiya vuzov*, 2010, no. 30. Available at: http://english.archvuz.ru/2010_2/2.
2. Bunin A.V., Savarenskaya T.F. *Istoriya gradostroitel'nogo iskusstva. V 2 t. T. 2* [History of Town-Planning Art. In 2 vols. Vol. 2]. 2nd ed. Moscow, Stroyizdat Publ., 1979. 411 p.
3. Vakhshayn V.S. Vozvrashchenie material'nogo. "Prostranstva", "seti", "potoki" v aktorno-setevoy teorii [The Return of the Material. "Spaces", "Networks", "Streams" in Actor-Network Theory]. *Sotsiologicheskoe obozrenie*, 2005, vol. 4, no. 1, pp. 94-115.
4. Kapustin P.V. Utopiya v evolyutsii arkhitekturnogo proektirovaniya. Chast III. "Izobrazhaya utopiyu" [Utopia in the Evolution of Architectural Design. Part 3. Depicting Utopia]. *Arkhittekon: izvestiya vuzov*, 2012, no. 37. Available at: <http://archvuz.ru/sites/archvuz.ru/files/pdf/37Art1pp5-12Kapustin.pdf>.
5. Kassirer E. *Filosofiya simvolicheskikh form: Yazyk. T. 1* [The Philosophy of Symbolic Forms: Language. Vol. 1]. Moscow, Saint Petersburg, Universitetskaya kniga Publ., 2002. 272 p.

6. Kastels M. *Informatsionnaya epokha: Ekonomika, obshchestvo i kultura* [The Information Age: Economy, Society and Culture]. Moscow, Izd-vo GUVShE, 2000. 608 p.

7. Kolkhas R. *Nyu-York vne sebya: Retroaktivnyy manifest Mankhettena* [Delirious New York: A Retroactive Manifest of Manhattan]. Moscow, Strelka Press Publ., 2013. 336 p.

8. Lakoff Dz. *Zhenshchiny, ogon i opasnye veshchi: Chto kategorii yazyka govoryat nam o myshlenii* [Women, Fire, and Dangerous Things: What Language Categories Reveal Mind]. Moscow, Yazyki slavyanskoy kultury Publ., 2004. 792 p.

9. Lefevr A. *Idei dlya kontseptsii novogo urbanizma* [The Ideas for the New Urbanism Conception]. *Sotsiologicheskoe obozrenie*, 2002, vol. 2, no. 3, pp.19-26.

10. Puchkov M.V. *Gorod i gorozhane: Obshchestvennyye prostranstva kak moderator povedeniya lyudey* [City and Citizens: Public Spaces as a Moderator of Human Behaviour]. *Arhitekton:*

izvestiya vuzov, 2014, no. 45. Available at: http://english.archvuz.ru/2014_1/4.

11. Rappaport A.G. *Eshche raz ob akademichnosti* [Once Again on the Academicism]. 2009. Available at: http://papardes.blogspot.ru/2009/08/blog-post_21.html.

12. Salingaros Nikos A. *Antiarkhitektura i dekonstruktsiya: Triumf nihilizma* [Anti-Architecture and Deconstruction: Triumph of Scepticism]. 2008. Available at: <http://utsa.academia.edu/NikosSalingaros>.

13. Eliade M. *Izbrannye sochineniya: Mif o vechnom vozvrashchenii; Obrazy i simvolyy; Svyashchennoe i mirskoe* [Selected Works: Myth on the Eternal Return; Images and Symbols; the Sacred and the Secular]. Moscow, Ladomir Publ., 2000. 414 p.

14. Yarskaya-Smirnova E.R., Romanov P.V. "Gorod zateynny...": Kaleydoskopicheskoe zhiznennoe prostranstvo ["Amazing City...": Kaleidoscopic Living Space]. *Vizualnaya antropologiya: gorodskie karty pamyati* [Visual Anthropology: Urban Memory Cards]. Moscow, TsSPGI Publ., 2009, pp. 7-14.

VISUAL AND KINESTHETIC ECOLOGY OF PUBLIC SPACES IN MODERN CITIES

Yanushkina Yuliya Vladimirovna

Candidate of Architecture, Associate Professor, Department of Urban Studies and Architectural Theory,
Volgograd State University of Architecture and Civil Engineering
iulia.ianoosh@gmail.com
Akademicheskaya St., 1, 400074 Volgograd, Russian Federation

Abstract. The article deals with the development of public spaces, connected with ecology of visual and kinesthetic perception, since rethinking urban heritage of the modernism era before the invasion of new media technologies requires serious reflection. The emphasis is on the interactions of the inner world of man and the architecture of the modern city. Visual images of the urban environment actively influence on psycho-emotional state of the person. Most of the modern urban planning decisions do not take into account the natural human need to be in a state of resonance with its environment. This reduces the social effectiveness of public urban spaces and requires a competent professional intervention, especially in the process of forming the subject-spatial environment and filling it with details.

Key words: architectural formation, visual ecology, urban environment, digital architecture, media technologies, neo-urbanism.