

УДК 711.4.01

А.В. В'язовська,
Київський національний університет будівництва та архітектури**ЛАНДШАФТНИЙ ПІДХІД У МІСТОБУДУВАННІ**

В публікації простежено еволюцію містобудівних моделей: від стародавніх космічної та механічної до органічної, а також нової ландшафтної моделі, що вважається здатною функціонувати у складних реаліях сучасного міста. Ландшафтний підхід потребує нових засобів міського проектування, зокрема картографування (mapping) та поширеного планування (layering), що обумовлює комплексне застосування комп'ютерних САД технологій з геоінформаційними системами.

Ключові слова: ландшафтний підхід, урбанізм, інструменти планування

Розуміння урбанізованого середовища крізь призму ландшафту, ототожнення з ним, стає закономірним на початку ХХІ століття. Для найбільших міст і мегаполісів всього світу характерні процеси “розповзання” передмість, погіршення екології, припинення активності на виробничих територіях, необхідність зберігати ідентичність та індивідуальність місць. Відповідь на ці виклики бачиться в переході до ландшафтної містобудівної парадигми. Для розуміння основ і перспектив цієї тенденції необхідно звернутися до фундаментальних теорій, що виражають уявлення про те, що таке місто і як воно функціонує.

З моменту виникнення осмисленого планування міст та до середини ХХ століття, американським дослідником і архітектором Кевіном Лінчем було виділено три моделі градоустрою: космічну, механічну й органічну.[2] Перші міста були релігійними центрами – місцями, де священний ритуал пояснював випадковості світу природних сил і підпорядковував їх людським потребам. Ця схема мислення виходить із необхідності формування всякого постійного поселення як магічної моделі всесвіту. *Космічна модель* підтримує образ “кришталевого” міста: стабільне, ієрархічно організоване, воно є мікрокосмом, в якому кожен елемент магічно вбудований в ідеально організоване ціле. Якщо тут і можлива зміна, то це ритмічно впорядкований цикл, який сам залишається незмінним. Найбільш розповсюджені різновиди цієї інтерпретації міста належать китайській і індійській культурам. Абсолютно іншим є уявлення про місто як про свого роду машину. Машина також складається із стійких елементів, але ці елементи рухаються і тягнуть за собою інші. Всі елементи автономні в тому, що не відноситься до способу їх з'єднання. Регулярне планування римського військового табору досить відоме. Решітки

північноамериканських міст, структурна побудова яких слідувала з правил земельної спекуляції, є іншим відомим прикладом того ж жанру. *Механічна модель* не зводиться до використання регулярної сітки (прямокутні решітки були важливою особливістю і магічної моделі давніх китайців); скоріше її характеризує погляд на ціле, частини та їх функціонування. [2] Ця концепція знайшла відображення у теорії функціоналізму, де основою містобудування став принцип жорсткого функціонального зонування міської території. Той самий принцип раніше розроблявся радянськими архітекторами, до чого їх підштовхувала жорстка економія початкової соціалістичної індустріалізації. У 1930 році вийшла в світ книга Н. Мілютіна “Соцмісто”, в якій він зробив спробу з’єднати ідею раціонального планування міських зон з ідеєю розвитку міста, розростання його в часі. Ідея уподібнення міста виробничому конвеєру була доведена Мілютіним до абсолюту.[1] Хоча місто виявилось “розумнішим” і складнішим за схему, функціоналізм став найбільш впливовою містобудівною концепцією XX століття. Третя нормативна теорія істотно молодше за перші дві, але і вона налічує пару століть розвитку. Вона полягає в спробі побачити в місті організм – уявлення, що виникає в XVIII і XIX столітті у зв’язку з розвитком біології. Проте, якщо місто визнати організмом, у нього мають бути характерні ознаки, що відрізняють живі істоти від механізмів. Організм – завжди відособлена індивідуальність, що володіє певними межами та розмірами. Нормальні для організму ритмічність та циклічність процесів можна зрозуміти лише як динамічне ціле. Дерево, а не машина, служить найбільш характерним зразком. Органічна модель має розвинену форму у плануванні фінського міста Тапіола, в англійських містах Бедфорд парк і Хемпстед Гарден. Проте, міста все ж не є організмами, так само, як вони не є машинами. Вони не зростають самі і не змінюють себе самі, вони не відтворюються і не відновлюються. Не є вони і автономними від оточення. У них немає чітко диференційованих частин, які можна було б уподібнити органам живої істоти.[2] У 1965 році американський архітектор Крістофер Александер у своїй статті “Місто не дерево” виступив з жорсткою критикою механістичного та ієрархічного підходу до проектування, запропонувавши перехід до складнішої містобудівної структури “напіврешітки”: “Місто не є, не може і не має бути деревом. Під деревом мається на увазі ієрархічний шаблон мислення. Напіврешітка, або мережа (semi-lattice) – інший, складніший, шаблон мислення. Щоб співвіднести ці абстрактні шаблони з природою міста, я позначу просту відмінність. Міста, розвиток яких проходив більш-менш спонтанно протягом багатьох років, я називаю природними. А міста або їх частини, навмисно створені проектувальниками, – штучними. Дуже багато містобудівників сьогодні прагнуть досягти фізичних характеристик минулого,

замість того, щоб шукати абстрактний принцип міського порядку, властивий історичним містам. Я вважаю, що організація природного міста має структуру мережі, але наші штучні міста ми організовуємо у вигляді дерева”. [3]

Головними характеристиками сучасного міста стають плюралістичність та багат шаровість. Чисельні зони накладаються і перетинаються одна з одною, створюючи нові ареали життя і активності. Зонування з функціонального стає культурним, екологічним, історичним, візуальним. Очевидно, що місто – це не дерево і не об'єкт. Місто – це багат шарова структура, “мережа” ландшафтів. Ця ідея знайшла віддзеркалення в містобудівній теорії ХХІ століття під назвою “ландшафтний урбанізм”. Один з її засновників, Джеймс Корнер, що застосував тотожність “місто як ландшафт”, сприймає місто у вигляді екосистеми, геоморфології, а Рем Кулхаас в книзі “S, M., L, XL” писав, що американська Атланта - це рідкий, тонкий килим поселень, свого роду суперматістська композиція невеликих полів. Її найсильніші контекстні дані є рослинними і інфраструктурними: ліси і дороги. Атланта - це не місто, це ландшафт. Головна композиційна ознака ландшафту - простір, поверхня, фон.

Ландшафт негеометричний, ірраціональний, асиметричний, є топологічною даністю, не має чітких кордонів. Характер читання ландшафту – силует і панорама. Дійсно, ці характеристики ідеально підходять для опису міста.

Ландшафтний підхід, а також реалії сучасних міст вимагають удосконалення інструментів містобудівного проектування, тоді як розвиток комп'ютерних CAD і GIS систем надає новий рівень технічних можливостей. Якщо місто – це ландшафт, то працювати з ним необхідно за допомогою карти, а не закінчених креслень. На зміну традиційним планам приходить картографування (mapping), площинне та об'ємне, роль якого дослідницька й операційна. Карта, на відміну від кальки, простого віддзеркалення ситуації або процесів, - це продукт креативної діяльності, який пропонує нові концептуальні конструкції для кращого розуміння міського середовища. Вона забезпечує достатню гнучкість для управління динамічними процесами міських територій. Ефективним методом роботи стає “пошарове планування” (planning-by-layers, layering). Існує чотири групи основних тематичних рівнів проектування територій. Первинний, або природний рівень, включає геологічну будову поверхні Землі, гідрологічні умови і екологію. Вторинний, або людський, є результатом діяльності людей, адаптації місцевості відповідно до своїх потреб. Це каркас (транспортна інфраструктура) і тканина (будівлі і “порожнечі”) міста. Третинний, або естетичний рівень, – це результат творчої діяльності архітектора. Він може включати музику, літературу, метафори, абстракції, філософію. Четвертинний, або рівень архетіпов, – комбінація всіх останніх

шарів. Це стійкі шаблони проектування, такі як типологія поселень, будівель, садів, традиційні співтовариства рослин.[4] Системи CAD (англ. computer-aided design) дозволяють створювати геометричні шари, а GIS (гео-інформаційні системи) – використовувати тематичні карти. Вживання цих технологій комплексно робить об'єктивнішим ухвалення планувальних рішень, а також дозволяє створювати окремі спеціальні карти для різних груп інтересантів у місті, наприклад, для літніх людей і людей з обмеженими можливостями. У цих інструментах закладений успіх розумного планування, оскільки проектування міських територій лежить в області екології, економіки, соціології, перспективного використання, і не вирішується повноцінно прийняттям лише архітектурних та інженерних рішень.

Література:

1. Линч К. “Совершенная форма в градостроительстве” /Пер. с англ. В. Л. Глазычева; Под ред. А.В. Иконникова. – М.: Стройиздат, 1986 – 264 с., ил. - стр. 74-96
2. Гутнов А., Глазычев В. “Мир архитектуры. Лицо города” – М.: Молодая гвардия, 1990.
3. Alexander C. A City is not a Tree//Theories and Manifestoes of contemporary architecture/Ed. By C. Jencks and K. Kropf. – ACADEMY EDITIONS, 1997. – с. 30
4. Turner T. City as Landscape. - E&FN Spon, 1996, - с. 56

Аннотация:

В статье прослежена эволюция градостроительных моделей: от древних космической и механической до органической, а также новой ландшафтной модели, которая представляется способной функционировать в сложных реалиях современного города. Ландшафтный подход требует новых инструментов городского проектирования, в частности картографирования (mapping) и послойного планирования (layering), что обуславливает комплексное использование компьютерных CAD технологий с гео-информационными системами.

Ключевые слова: ландшафтный подход, урбанизм, инструменты планирования

Abstract:

The evolution of the city planning models have been observed in the article: from cosmic and mechanic to organic, and new landscape model, which seem appropriate for operation in complex contemporary city's realities. Landscape approach demands new instruments of urban planning, such as mapping and layering, what cause integrated use of CAD technologies with geo-informational systems.

Key words: landscape approach, urbanism, planning instruments