

УДК 008**Влияние массовой культуры на трансформацию городского пространства в цифровую эпоху****Белько Татьяна Васильевна**

Доктор технических наук, профессор,
профессор кафедры «Дизайн и искусство»,
Поволжский государственный университет сервиса,
445017, Российская Федерация, Тольятти, ул. Гагарина, 4;
e-mail: belko@tolgas.ru

Литаврина Анастасия Владимировна

Аспирант,
Поволжский государственный университет сервиса,
445017, Российская Федерация, Тольятти, ул. Гагарина, 4;
e-mail: e_lita@mail.ru

Аннотация

Городское пространство является отражением массовой культуры современного общества. В нем массовая культура формирует среду с четко выраженным набором устойчивых мировоззренческих стереотипов, создающих определенный образ города. *В статье выявлены новые цифровые форматы - экранно-коммуникативные средства, виртуальная мобильность, использование «умных» технологий, планирование зон публичности и приватности в современных городских пространствах; показаны объекты городской среды, изменившие свой образ в цифровую эпоху; описан характер функционирования и самоощущения человека в новом городском пространстве современного мира. В настоящее время существуют потребность исследования современного городского пространства, наполненного новыми элементами эпохи цифровых медиа, которые образуют ранее не известные грани сложного образа города и по-другому структурируют городское пространство, для дальнейшей работы архитекторов и дизайнеров в городской среде.*

Для цитирования в научных исследованиях

Белько Т.В., Литаврина А.В. Влияние массовой культуры на трансформацию городского пространства в цифровую эпоху // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 3А. С. 185-194.

Ключевые слова

Массовая культура, городская среда, мировоззрение общества, культура, цифровые технологии.

Введение

Культура повседневной жизни, состоящая из периодически меняющихся ценностных предпочтений общества, олицетворяет феномен массовой культуры современного пространства. Массовая культура — это компонент целостной культуры, произведения которой за внешним невзыскательным слоем несут живые человеческие чувства и эмоции, помогающие обществу расслабиться и отстраниться от обыденных проблем. Данное явление имеет высокую коммуникативность, оказывает влияние на многие формы социального сознания, выражая в своем теле как историческую правду, так и иллюзии, способствуя либо пробуждению мысли, либо распространению суеверия. «Современная эпоха манифестирует расширение пространства культуры. Это происходит в социальном контенте, в личных связях и отношениях, в образе и стиле жизни. Научно-технические открытия стимулируют технологические изменения в производстве, социальной сфере, культурном производстве, а также развитие нового информационного мышления, существенно расширяющего пространство культуры, все более трансформирующегося в медиaprостранство культуры» [Туркина, Антонова, 2019, с. 34]. Повсеместная массовая цифровизация, активный рост популярности мессенджеров и различных платформ и, как следствие, возрастающие коммуникативные потоки, а также стремление современного общества наращивать не только физический, но и виртуальный опыт — все это трансформирует образ массовой культуры, переводя его в цифровой формат.

Орнатская Л.А. говорит о том, что «мир как целое перестал быть для человека туманным образом или логической конструкцией. Он явился ему на экране суммой живых картинок и заговорил на разных языках, изменив его представление о пространственно-временных связях: пространство и время предстали перед ним как нечто относительное, подвижное, шаткое, лишенное постоянных измерений... Ключевым стало выдвижение на первый план культуры игры — зрелища идет в паре с уменьшающимся значением труда» [Орнатская, 2001].

Мы можем наблюдать, как город следует по новой траектории развития, в ходе продвижения по которой он внедряет современные информационно-коммуникационные технологии во все сферы жизни общества. Благодаря этому движению происходит реструктуризация городской среды. Цифровые технологии в городской системе нашли отражение в таких понятиях как «цифровой город», «информационный город», «цифровая среда». Мы можем наблюдать, что цифровая трансформация городской среды в настоящей действительности — это сложный процесс, достаточно многогранный, необычный и разнонаправленный.

Цель данного исследования проанализировать влияние массовой культуры на городское пространство в цифровую эпоху. Перед нами стоят следующие задачи: выявить новые цифровые форматы, отражающие влияние массовой культуры на город; показать объекты городской среды, изменившие свой образ в цифровую эпоху; описать характер функционирования и самоощущения человека в новом городском пространстве современного мира.

В городском пространстве массовая культура формирует среду с четко выраженным набором устойчивых мировоззренческих стереотипов, создающих определенный образ города, некий характер общей модели поведения и неявный кодекс миропонимания окружающего пространства. Соединяя физическое и виртуальное в единое целое, она создает собственный мир, свою современную мифологию, представляя собой при этом естественный продукт нынешней цивилизации. В структуре города массовая культура служит своеобразным

посредником между традиционной народной культурой и общепринятым «высоко элитарным» искусством. Она задает культурной традиции определенный ракурс современного прочтения, создавая «культурно-смысловые перекрестки», во внутренней структуре которых рождаются новые идеи, образы, формы городской среды.

Массовая культура подвержена влиянию сложившихся социокультурных стереотипов, сформированных в следствии восприятия мира массовым сознанием, и порожденных отчасти средствами массовой информации. Стремительное развитие средств массовой информации изменило направление движения целостной культуры, активно поспособствовало предоставлению в общество произведений, содержащих ту систему ценностей, которая отвечает уровню развития данной аудитории и соответствует вкусам и интересам широких масс.

«Современное восприятие мира происходит на качественно новой основе – многомерном восприятии мира с помощью электронно-коммуникативных средств, то есть замещении печатно-книжных знаков радиотелевизионными средствами коммуникации. Это приводит к относительно быстрому и легкому приобщению масс к достижениям культуры, формируя определенные идеалы и принципы проживания» [Туркина, Антонова, 2019, с. 32-33].

Экранно-коммуникативные средства стали важным цифровым форматом, отражающим влияние массовой культуры на город, его общий образ в современном мире. Ярким примером экранной культуры современности является город Мадрид в Испании. В Мадриде, на площади Кальяо (Plaza del Callao) расположен кинотеатр Callao, который оборудован широкоформатными LED-панелями, заменившими печатные рекламные плакаты и транслирующими различную рекламную информацию. Здание, спроектированное в 1926 году архитектором Луисом Гутьерресом Сото (Luis Gutiérrez Soto), является одним из величайших образцов архитектуры ар-деко и расположено в исторической части города. На рисунках 1,2,3 отоброжен процесс трансформации облика здания кинотеатра в разные временные периоды.



Рисунок 1 - Здание кинотеатра Callao, первоначальный вид



Рисунок 2 - Здание кинотеатра Callao с печатной наружной рекламой на фасаде



Рисунок 3 - Здание кинотеатра Callao, современный вид с цифровыми экранами

Это хороший пример сочетания современных цифровых технологий и классической архитектуры исторической городской среды. Данные широкоформатные панели стали частью большого проекта Circuito Gran Vía, который взял на себя маркетинг цифровых рекламных экранов группы кинотеатров и театров Мадрида. Это крупнейшая широкоформатная цифровая сеть в городской среде Испании, которая дает возможность управления 15 экранами общей площадью 460 квадратных метров и открывает большие возможности развития городского пространства в цифровую эпоху. Экраны расположены также на здании театра Lope de Vega в количестве 6 штук: 3 у входа и 3 под внешним навесом. Театр Rialto и театр Coliseum тоже имеют на фасаде цифровые экраны, по 3 на каждом. В данные цифровые экраны включены новые функции, такие как повышенная реалистичность, 3D-эффекты, интерактивность с социальными сетями, мобильный ретаргетинг, организация прямых трансляций, синхронизация с другими экранами. Экраны служат витриной для демонстрации различных цифровых эффектов и высоко интерактивных технологий дополненной реальности, а все проекты, транслируемые на экранах достаточно динамичные и разносторонне направленные. Можно сделать вывод, что современная проекционная инфраструктура активно входит в городскую среду, наполняя ее новыми качествами, меняя парадигму современной наружной рекламы.

Культура городского цифрового пространства в Мадриде нашла свое отражение и в уличной мебели, в качестве видео ряда с 3D-эффектом на экранах интерактивных панелей. В этом и еще шести городах Испании активно распространился дизайн данного инновационного 3D-творчества в формате рекламы автомобильной продукции.

Другой пример применения цифровых экранов в городской среде – офисное здание на площади Тверская Застава, 2, в Москве. На рисунке 4 представлен фасад здания в разные временные промежутки. Рисунки 5,6 отражают влияние современных цифровых технологий на городскую среду и образ здания, расположенного в данном городском пространстве. Здесь экран транслирует различную информацию без использования дополнительно специальных эффектов.



Рисунок 4 - Здание бизнес-центра, площадь Тверская Застава, 2

Городская среда – это отражение массовой культуры, развивающейся в обществе, позволяющая нам оценить уровень модернизации пространства, в котором мы живем. Долгое время во всем мире архитекторы и дизайнеры выстраивали городское пространство, используя определенные принципы и правила. Они создавали образ города, применяя монументальные средства, прочеркивающие выразительность объектов и целостность городской среды. К таким средствам относились: декоративное искусство, знаки, изображения, текст, скульптуры; они

были единственным способом передачи информации. Немаловажным являлось формирование коммуникации в городском обществе. Памятники ранее служили одним из первых средств массовой коммуникации. В дальнейшем, большую роль в развитии города сыграло появление прессы, радио, телевидения, другими словами «аудиовизуальных медиа».

«Важнейшим изменением современного города является вплетение в его пространство скоростных интерактивных сетей. Так как цифровые медиаресурсы в современном мире больше не имеют ограничений, классическое городское пространство уступает место «радикально открытым» пространственным ансамблям, которые способствуют социальному общению» [Кандалова, 2022].

Цифровая эпоха значительно изменила город, внося новые элементы (стационарные и временные) в его структуру. Стационарные – это, в первую очередь, медиаэкраны, медиафасады, информационные медиаобъекты. К временным относятся медиа и световые перформансы, инсталляции дополненной реальности. Все большее значение для городской среды приобретает **виртуальная мобильность** как новый цифровой формат перехода от «пространства мест» к «пространству потоков».

К следующему новому цифровому формату можно отнести **цифровые «умные» технологии**, которые стали проникать в малые архитектурные формы города, такие как остановки общественного транспорта, за которыми сегодня закрепилось название «Умные остановки» (рисунок 5). Данный объект совмещает внутри себя различное оборудование, образуя единый сложный аппаратно-программный комплекс. Этот комплекс оснащен интеллектуальной информационной системой. Он обеспечивает комплексное информирование, связанное с изменениями тарифов, маршрутов движения, расписания. Сенсорный экран отображает информацию о работе транспортного комплекса города, дает возможность ознакомиться с новостной лентой, раскрывающей главные события города.



Рисунок 5 - Остановочный павильон «Умная остановка», Нижний Новгород

Навигационные сенсорные экраны, проекторы и USB разъемы сегодня начинают проникать и в тело вело парковок, скамеек, урн, детских игровых комплексов. Городская среда постепенно наполняется технологиями Wi-Fi, 4G, Bluetooth. Система измерения уровня мусора Pragmatic Levels и программное обеспечение Pragmatic Pixel, встроенные в городские урны, трансформируют привычный образ данных объектов, отвечая современным реалиям городской жизни. USB порты, активно внедряясь в городскую систему, позволяют повысить

коммуникативные качества окружающей среды. На рисунках 6 и 7 приведены примеры внедрения новых технологий в систему малых архитектурных форм



Рисунок 6 - Уличная интерактивная панель, передающая видео ряд с 3D-эффектом на экране, Испания



Рисунок 7 - Умная мебель с сенсорным экраном

Отныне в жизни большого культурно-исторического и социально-пространственного организма города разделение между реальным и виртуальным миром больше не релевантно. В нынешних условиях твердое городское пространство, тело города должно быть уже менее твердым, более мобильным, гибким и изменчивым, для того чтобы подстроиться под высокотехнологичный и пронизанный большим количеством гаджетов мир.

Стремительный рост взаимосвязи архитектуры и медиа изменил принципы формирования городской среды. Сегодня в архитектурной среде города активно проектируется новый формат пространства, который определяет дальнейшее направление во взаимоотношениях между обществом и городской средой. На процесс создания данного формата влияет целый комплекс цифровых технологий. Световая реклама, мигающие надписи, прожекторы – все это лишь декоративные средства для формирования архитектурной среды, позволяющие выйти на новый уровень полезного функционирования цифровых возможностей.

В разговоре о новом формате речь идет и о планировании **зон публичности и приватности** в современных городских пространствах, а также возможном стирании границ между ними. Таким образом, в связи с изменением структуры города, были переосмыслены, десемантизированы архитектурные объекты, иными словами, в городском мире появился обновленный тип – «креативный класс», который описывал Ричард Флорида. В современном публичном пространстве работа теперь может плавно переходить в досуг и обратно в работу. Это пространство требует уже других, особых условий, при наличии которых человек может и отдыхать, и работать одновременно. В данной среде люди активно коммуницируют друг с другом, но при этом существует возможность быть наедине с самим собой.

В процессе планирования и реновации города архитекторы и дизайнеры стремятся включить цифровые технологии в создаваемые ими публичные пространства, которые будут отвечать требованиям современного жителя. Эти концепции отличаются от тех, что были вчера, теперь они должны соответствовать образу жизни современного человека – «пользователя виртуального мира», который переносит опыт коммуникации в сети на физическое пространство. Поэтому при изучении города сегодня необходим глубокий анализ практик нового «городского пользователя». «В результате мы оказались в мире, который живет совсем в иной пространственно-временной логике, что, в свою очередь, влечет за собой изменение образа того пространства, в котором ежедневно оказывается современный человек» [Маевская, www...]. Поэтому цифровой город строится не на унификации, а на исключениях, на его индивидуальных особенностях. Здесь важен каждый отдельный человек, вступающий в сложную систему взаимоотношений с городской материей, который с помощью современных технологий начинает изучать, осваивать, переосмысливать это пространство. Происходит формирование новых культурных смыслов современного окружения. Масштабность и глубина современных социокультурных трансформаций просматривается в феноменах, наблюдаемых каждый день нами на уличных пространствах, но которым мы не придаем особого значения, по причине быстроты изменений окружающей реальности.

Заключение

Важно понимать, что современные социокультурные трансформации в виде цифровизации, распространения медиакультуры способствуют процессу пространственно-временных изменений городской культуры. Несмотря на то, что человечество меняет свой образ жизни в сторону виртуальной реальности и цифровых технологий, городское пространство также трансформируется под новые запросы общества, преобразая собственный облик, наполняя свою среду новыми смыслами, решая новые задачи.

Библиография

1. Туркина В.Г., Антонова Е.Л. Массовая культура в ее современных феноменах / В.Г. Туркина, Е.Л. Антонова // Наука. Искусство. Культура. Вып. 3(23), 2019 г. – С. 28-44.
2. Орнатская Л.А. Массовая культура и «дух эпохи» // Серия «Symposium», Российская массовая культура конца XX века., Выпуск 15/ Материалы круглого стола 4 декабря 2001 г. Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. С. 129.
3. Кандалова, А.Д. Трансформация городского пространства в сетевую эпоху // Градостроительство и архитектура. Самарский государственный технический университет. том 12, №1. 2022. С. 34-40.
4. Маевская, М.Е. Новые способы формирования образа города в цифровую эпоху // <https://archi.ru/elpub/92121/novye-sposoby-formirovaniya-obraza-goroda-v-cifrovuyu-epokhu>
5. Красильникова, М.Б. Пространственно-временное измерение русской культуры переходных эпох: монография /

- М.Б. Красильникова / Рубцовский индустриальный институт. – Рубцовск, 2013. – 187 с.
6. Михайлова, А.А., Хвалей, Д. В., Михайлов А.С. Цифровое пространство города: факторы неоднородности // Псковский регионологический журнал. 2022. №3 С. 115-131.
7. Шугуров, П.Е. Городская культура в контексте тенденций массовой культуры // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2018. №43. С. 82-89.
8. Шугуров, П.Е. Современное городское искусство в России // МНИЖ. 2017. №06 (60). С. 26-29.
9. Багаутдинов, А.М. Массовая культура в информационном обществе / Багаутдинов А.М., Ситкин А.М. // Социально-гуманитарные знания. 2013. № 10.
10. Познин, В.Ф. Экранное творчество: современные тенденции // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2008. – No. 7. – С. 425-428.

The influence of mass culture on the transformation of urban space in the digital age

Tat'yana V. Bel'ko

Doctor of technical science, professor,
Professor of chair «Design and art»,
Volga Region State University of Service,
445017, 4, Gagarina str., Tolyatti, Russian Federation;
e-mail: belko@tolgas.ru

Anastasiya V. Litavrina

Postgraduate student,
Volga Region State University of Service,
445017, 4, Gagarina str., Tolyatti, Russian Federation;
e-mail: e_lita@mail.ru

Abstract

City space is a reflection of the mass culture of modern society. In it, mass culture forms an environment with a clearly expressed set of stable worldview stereotypes that create a certain image of the city. The article identified new digital formats - screen -communicative means, virtual mobility, the use of “smart” technologies, planning of publicity and privacy zones in modern city spaces; The objects of the urban environment that changed their image in the digital era are shown; The nature of the functioning and self -awareness of man in the new urban space of the modern world is described. Currently, there is a need to study the modern urban space, filled with new elements of the digital media era, which form the previously unknown facets of the city’s complex image and structure urban space differently for the further work of architects and designers in the urban environment.

For citation

Bel'ko T.V., Litavrina A.V. (2024) Vliyanie massovoi kul'tury na transformatsiyu gorodskogo prostranstva v tsifrovuyu epokhu [The influence of mass culture on the transformation of urban space in the digital age]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (3A), pp. 185-194.

Keywords

Mass culture, urban environment, worldview of society, culture, digital technologies.

References

1. Turkina V.G., Antonova E.L. (2019) Mass culture in its modern phenomena. *Science. Art. Culture*. Vol. 3(23), pp. 28-44.
2. Ornatskaya L.A. (2001) Mass culture and the “spirit of the era”. *Series “Symposium”, Russian mass culture of the late twentieth century.*, Issue 15 Materials of the round table December 4, St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society, P. 129.
3. Kandalova, A.D. (2022) Transformation of urban space in the network era *Urban planning and architecture. Samara State Technical University*. Volume 12, No. 1, pp. 34-40.
4. Mayevskaya, M.E. New ways to form the image of a city in the digital era. <https://archi.ru/elpub/92121/novye-sposoby-formirovaniya-obraza-goroda-v-cifrovuyu-epokhu>.
5. Krasilnikova, M.B. (2013) Spatio-temporal dimension of Russian culture of transitional eras: monograph. *Rubtsovsky Industrial Institute*. Rubtsovsk, 187 p.
6. Mikhailova, A.A., Khvalei, D.V., Mikhailov A.S. (2022) Digital space of the city: factors of heterogeneity. *Pskov Regional Journal*. No. 3 P. 115-131.
7. Shugurov, P.E. (2018) Urban culture in the context of trends in mass culture *Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts*. No. 43. pp. 82-89.
8. Shugurov, P.E. (2017) Contemporary urban art in Russia. *MNIZH*, No. 06 (60), pp. 26-29.
9. Bagautdinov, A.M. (2013) Mass culture in the information society. *Social and humanitarian knowledge*. No. 10.
10. Poznin, V.F. (2008) Screen creativity: modern trends. *Bulletin of the University of Tambov. Series: Humanities*. No. 7, pp. 425-428.