УДК 72.01

**ОРЛОВ Е. А.**

# *ЭВОЛЮЦИЯ УТОПИЧЕСКИХ ТЕОРИЙ. ОТ СОЦИАЛЬНЫХ УТОПИЙ ДО ГОРОДОВ-КОМИКСОВ. МОДЕЛЬ УНИВЕРСАЛЬНОГО СЧАСТЬЯ*

*Автор предлагает взглянуть на архитектурные утопии как на прототипы, исследовать которые необходимо для того, чтобы опознать и вычленить принципы функционирования и организации их урбанистических экосистем. Необходимо составить универсальные модели, рассказывающие о том, как возможно режиссировать процессы самой разной фактуры в гипотетических урбанистических мирах будущего на существующих утопических примерах. И вместо поиска универсальной форсайдовской модели идеальной утопии автор предлагает читателям подумать над составлением картотек постоянно обновляющихся принципов, с помощью которых возможно создание прототипов гипотетических моделей будущего сегодня. А попутно заняться вопросом – могут ли обнаруженные в ходе такого исследования принципы быть частично имплементированы и сейчас в процесс утопического прототипирования и организации сценариев для моделей городов завтрашнего дня? Или действительность настоящего и фактура будущего сегодня настолько изменились, что это представляется совершенно невозможным, а как следствие, неактуальным? Иными словами, автор предлагает изучить изменение принципов в организации протекающих процессов внутри утопических систем.*

*Для чего сегодня нужна утопия? Каковы ее цели? Анализируя это, автор пришел к выводу, что существующие утопические методологии не отвечают тем запросам времени, которые возникают сейчас. Будущее сегодня нужно не для того, для чего оно было нужно ранее.*

*Нужно отметить, что еще не осуществлялась попытка изучения феномена утопического прототипирования последнего времени, в частности, XXI века. Также никто не заглядывал и за этот рубеж в утопическом ракурсе. Одной из основных задач, которые ставит автор, – попытаться описать феномен работы с будущим сегодня. Проанализировать смену функций и задач утопии.*

*В ходе исследования утопии стоит сказать, что интересно было бы углубиться в вопросы того, как менялись не сами теории, а образ мышления утопического моделирования, постараться вычленить методологические основы, возникающие в тот или иной период времени, а в итоге - предложить универсальную модель счастья, которая станет основным элементом гипотезы, в ходе работы над поиском современной методологии утопического прототипирования XXI века.*

***Ключевые слова:*** *утопия, город будущего, спекулятивная утопия, архитектурная беллетристика, эволюция утопий.*

**ORLOV E.A.**

# *EVOLUTION OF UTOPIAN THEORIES. FROM SOCIAL UTOPIAS TO THE COMICS CITIES. MODEL OF AN UNIVERSAL HAPPINESS*

*The article proposes to consider architecture utopian theories in other scale. Author suggests to look at them as prototypes which need to be investigated to identify and recognize the principles of functioning and organization of their urbanistic ecosystems. It is necessary to make the universal models telling about how it is possible to organize processes different configuration in hypothetical urbanistic ecosystems of the future by the examples of existing utopia prototypes. Furthermore, instead of search of universal forecasting model of an ideal utopia, author proposes to think about search of card files of constantly renewed principles by which creation of prototypes of hypothetical models of the future is possible today. In addition to ask a question - whether the principles found during such research could be partially implemented today to the process of utopian prototyping and the organization of scenarios for models of the future cities, or, the reality of the nowadays and the configuration of the future have changed so far and this idea is absolutely irrelevant? In other words, author proposes to study how the principles of the organization of the proceeding processes within utopian systems have changed.*

*Why utopia need today? What is it purposes? Analyzing it, author has come to the conclusion that the existing utopian methodologies don't answer challenges of contemporary time. The future is necessary for us not for the same purpose today that it was necessary, for example, in the 19th or the 20th century for.*

*It should be noted that attempt to study a phenomenon of utopian prototyping of the last time, in particular, of 21 centuries hasn't been made yet. Nobody looked also beyond a boundary in an utopian scale. One of the basic tasks which author would like to get is the attempt to describe a work phenomenon with future today. It is need to analyze the change of functions and missions of an utopia.*

*It would be interesting to go deeper not to the questions of how utopia theories changed, but to the challenge how mentality of utopian modeling reinvented. Society has to gather the methodological bases arising during this or that period of utopia time, and as a result to offer universal model of happiness which will become a basic element of a hypothesis of the new methodology of utopian prototyping of the 21st century.*

***Keywords:*** *utopia, city of the future, speculative utopia, architectural fiction, evolution of utopias.*

## Прототипирование будущего

*«Нет того, до чего мы не можем дотянуться».*

Подпись под изображением в официальном твиттер-аккаунте Управления директора Национальной разведки США

Каждой эпохе мысли соответствует своя эпоха утопий.

Во все времена утописты пытались сконструировать идеальную модель счастья. Модель счастья, к которой непременно обществу нужно стремиться. Понимание того, какой ей стоит быть, диктовало время. Каждое поколение утопистов искренне верило в ту версию счастливого будущего, которую они, казалось бы, предугадали, в которую во что бы то ни стало нужно было попасть.

Конечно же, модель гипотетического будущего, «не идеального», так как такое будущее являлось бы конструкцией статичной, но «устойчивого», содержит в себе элементы не только счастья положительной полярности в виде концентрации блага для заслужившего его человечества, но и полярности отрицательной, той, доведенной до абсурда, негативной среды, в которой была вынуждена сформироваться экосистема нового функционирования города, предлагающая альтернативное понимание комфорта, как оказалось, более интересного и привлекательного, нежели традиционный вариант. Именно поэтому, прототипируя будущее, необходимо экспериментировать в двух плоскостях одновременно. Создавать, с одной стороны, утрированную отрицательную модель вымышленного горизонта, с другой, положительную. Такие рассуждения помогут найти разносторонние механизмы для выработки «устойчивого будущего». И именно поэтому «счастье» в утопии является комбинаторической формой, сочетающей в себе несочетаемое.

Из разу в раз модель будущего опережала свое время. Тем не менее уже следующее поколение утопистов предлагало новую версию завтрашнего дня.

Изначально утопии были явлением транскультурным и межнациональным. Но со временем течение развития утопий свернуло в контекстуальное и региональное русло. Африканский футуризм, русским космизм, метаболизм, как и многие другие мировоззренческие течения, начали менять функцию утопии с моделирования идеальной модели будущего на функцию экспериментирования над многочисленными гипотетическими ландшафтами завтрашнего дня, ценность которых еще только начинала осмысляться.

Сегодня эмоционально-сетевое общество живет в эпоху постистории, гиперреализма, что размывает пространство и время. Нужна новая философия. Новое понимание, что происходит и будет происходить. Необходимы новые слова, которые были бы способны описать будущее. Героям требуется находиться в постоянном поиске новых форм изложения утопических историй.

Среда наложений. Мир без четких и постоянных состояний, в отличие от предыдущих эпох, где возможно было отличить одно от другого [2]. Нужна система, которая способна анализировать скорость и возникающие инциденты как составные элементы своей структуры. Ирония, пародия, фарс – новый нарратив мифопоэтического мышления, основным инструментом которого выступает обман в форме фабулы, сюжета. Эпоха правды завершена.

Как манифестировал Рем Кулхас, «архитекторы сегодня стоят одной ногой в мире, что существует 3,000 лет назад, другой ногой в современности. Этот балет делает профессию неожиданно глубокой» [6]. И это последнее поколение, которое способно на такой танец. В дальнейшем этот разрыв распадется окончательно и обитатели будущего, блуждающие среди обломков взорванной реальности, перестанут оглядываться в прошлое так, как это делают сегодня. Ландшафты и эпические истории утопий «Звездных войн», «Аватара» и «Гарри Поттера» уже рвут условную линию, разделяющую их мир от нашего, становясь все реальнее и обзаводясь инструментами, позволяющими им формировать нашу повседневность. Они воспитывают свое любимое поколение в лоне нереальных, непроизошедших историй. В будущем вымышленные и существующие сказы сольются воедино. Историю можно будет перепридумать, пережить индивидуально в намечающийся уик-энд.

Эмоционально-сетевое общество сохранит свое право и на возможность забывать свои истории! Именно поэтому совсем скоро понадобятся другие способы работы не только с будущим, но и с прошлым, так как функция прошлого и задачи, которое перед ним ставились, меняются. Это больше не архив. Теперь это лаборатория гипотетических прототипов и альтернативных историй. История более нереальна. История превратилась в будущее. Особый тип практики пользования утопическими пространствами города без обращения к накопленному в его предыдущих сериях и квестах опыту.

В данной статье автор анализирует основные переломные моменты в утопическом моделировании, которые рождали феномены, перепонимающие цели и функции работы над будущим.

## Утопии 18–19 вв. Социальные революции будущего

*«В наиболее продвинутых обществах*
*мы живем в ситуации перманентного тестирования.*
*Наша среда организована как отдел тестирования».*

Зигфрид Цилински

Основной задачей утопий 18–19 вв. явилось исследование формы идеального общества и, как следствие, наиболее подходящей среды для его обитания. Архитекторы-новаторы того времени стремились найти уникальное единство, позволяющее сконструировать счастье. Найти четкую и понятную структуру, позволяющую описать мир будущего. Утописты того времени искали идеальное общество будущего, практически игнорируя существующие формы обитания города, веяния, желания его жителей. Человек должен перестать быть человечным, став человеком идеальным (рис. 1).

Утописты старались предложить структурную модель, единственно возможный сценарий для жизни, к которому необходимо не только стремиться, но и в который нужно, в первую очередь, безоговорочно поверить. Это проекты просвещения о стабильных понятиях морали и этики будущего. Таким образом, заведомо недостижимые прототипы социальных устройств создаются для пропаганды счастья, предлагавшегося обществу как единственно верное и возможное.

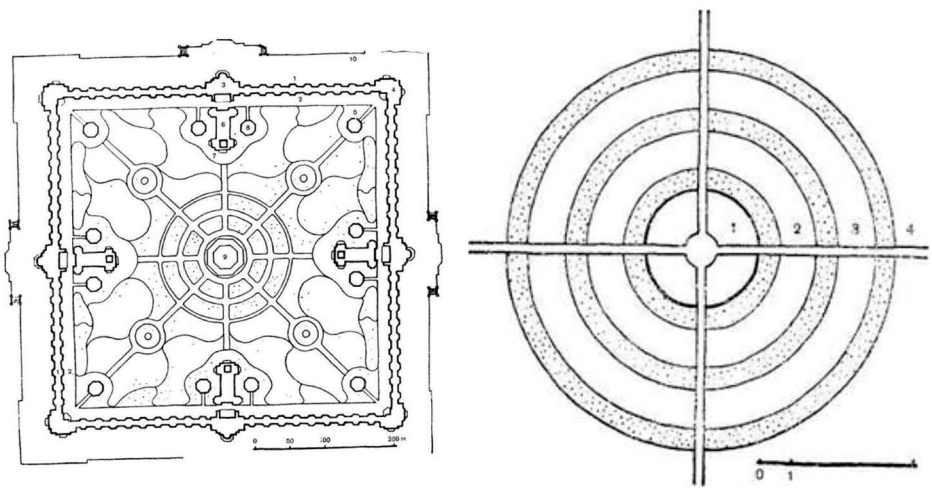

Рис. 1. Проект: «Поселение Оуэна», 1841 г. Автор: Роберт Оуэн; «Город Фурье», 1829 г. Автор: Шарль Фурье

## Утопии 20 века. Динамические города будущего

*«Логика “ты должен реагировать” определяет*
*и оценку действий других, внося совершенно новые*
*моральные краски в сетевую коммуникацию.*
*Теперь неактивные (не-реактивные)*
*пользователи и “мертвые души” — приобретают флер нарушителей*
*неписанного долга, негласной справедливости».*

Иван Кудряшов

В двадцатом веке, напротив, утописты поворачиваются к естественной форме города и предлагают утопии для общества со всеми его изъянами, изучая и удовлетворяя его уникальность, желания и предрассудки. В частности, утописты развивают идеи мобильности и динамики, покорившие индустриальное общество и породившие уникальные правила жизни в городах того времени. Общество нашло себя. Нашло свою

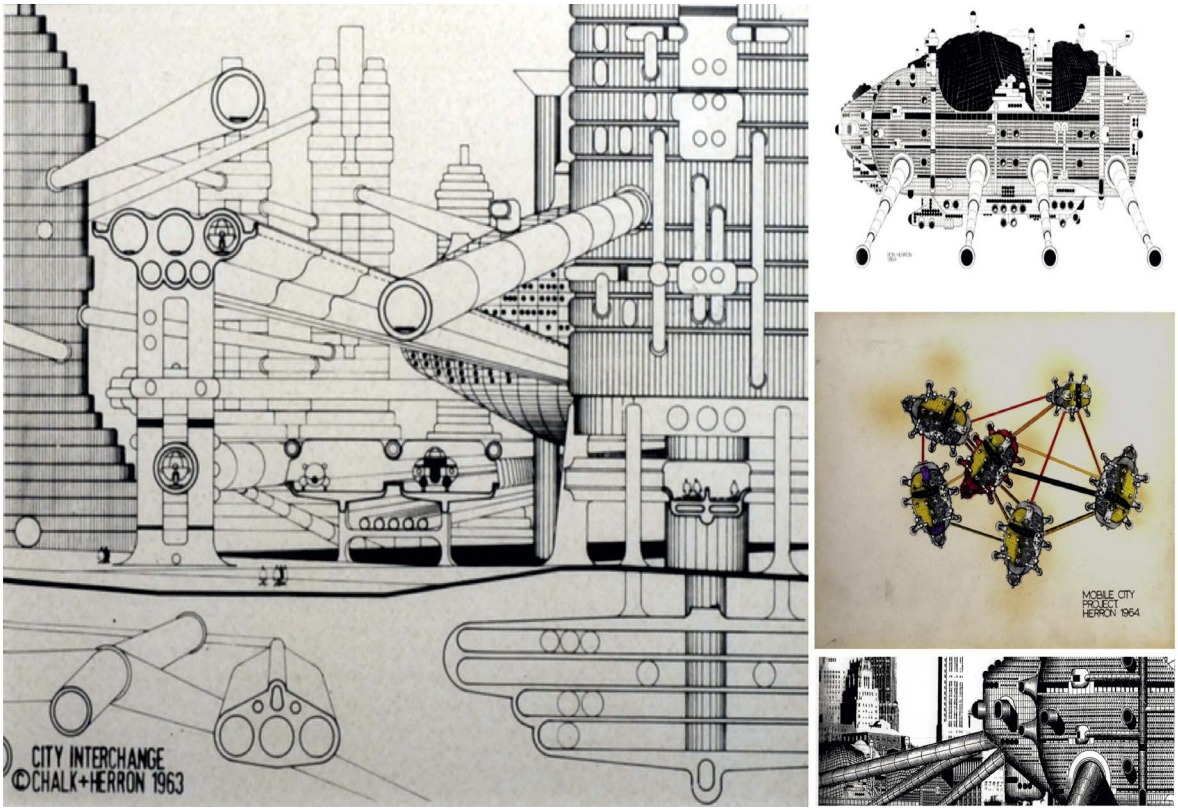


Рис. 2. Проект: «Шагающий город». Автор: Рон Херрон

модель. Начались эксперименты над динамичными утопиями будущего.

Утопии о городе-машине (Антонио Сант-Элиа), «антропоцентрические теории» адаптивных городов (Куп-Химмельблау), «Технократические теории» динамичного мегаполиса во времена коммуникационного транскультурализма (Архигрем). Все они стараются осмыслить города как трансформирующиеся в пространстве структуры, удовлетворяющие потребности современного человека в скорости, потребительной деятельности и желании не останавливаться (рис. 2).

Далее идея мобильности была продолжена последователями метаболизма, где динамика воспринималась не как трансформация физической формы, а была имплементирована уже в саму ткань мегаполиса, органику протекающих в ней процессов. Появляется идея рассмотрения города как динамичного организма, прописанного по принципам живой природы.

Последний шаг в развитии идеи подвижности делает Седрик Прайс, который играл уже на идеях «социального метаболизма», внедряя элементы динамики в жизнь обитателя города, поведение которого, в свою очередь, диктовало переосмысление к требованиям к уникальной среде, ландшафту для новых действий и возможностей мобильного человека. Такой горожанин не только быстро передвигался, но и обладал иной логикой мышления, неминуемо формирующей его уникальную повседневность и выставляющей все новые и новые задачи к пространствам иного типа.

Человек в городе стал эволюционировать быстрее самого города. В конечном итоге сегодня новому поколению будущего становится невозможно обитать в городах прошлого.

# Утопии XXI в. Города-комиксы. Разложение архитектурного пространства будущего. Новая природа

*«Комиксы – это жанр, основанный на скрытности. Молчаливым и неподвижным изображениям не только недостает иллюзионистской силы изображений кино, но и их связи, вместо того, чтобы производить непрерывность, подражающую реальности, предлагают читателю историю, полную дыр, проявляющихся как пробелы в значении».*

Тьерри Гроенстин

Сегодня архитектура проходит через свой очередной переломный момент – многие историки утверждают, что новые направления, самые абсурдные и фантастичные, активируются именно во времена таких ритмичных изменений.

С другой стороны, существует идея, что утопическое мышление остановило свою эволюцию и трансформацию в 70-х годах XX века, с рождением явления «метаболизма» и осмыслением единства природы и человека как модели идеальной.

Автор с этим категорически не согласен. Напротив, он полагает, что сегодня в архитектуре зарождаются причудливые и неповторимые жанры, форматы работы с завтрашним днем, которые не могли не появиться.

Города обрели долгожданную **«новую природу»**. Изменились модели функционирования урбанистических экосистем, которые сегодня не могут быть объяснены принципами, выявленными из органики естественной природы, как это было сделано в XX веке на примере метаболизма. Существующие в природе аналоги биологических систем, по принципам функционирования которых возможно создание прототипа города будущего, устарели. Назрела необходимость рассмотреть мегаполис как систему живого, гибридного организма-мутанта. Систему, которая работает по принципам несуществующего, сюрного, фантасмагорического существа.

Руководствуясь законами логики такой **«новой природы»** («Атлас столичных остро-

Рис. 3. Проект: «Там, где трава зеленее». Автор: Liam Young

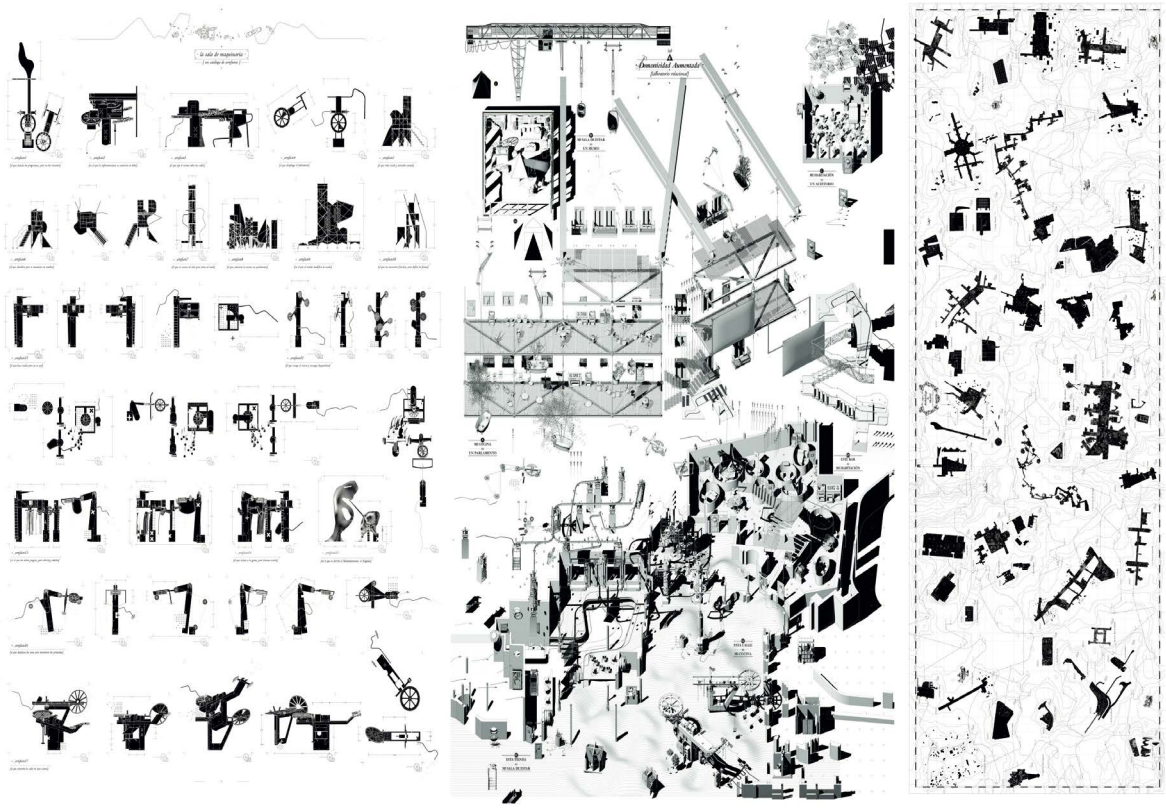

Рис. 4. Проект: «Атлас столичных островов Мадрида». Автор: Pedro Pitarch Alonso, 2015 г.

вов Мадрида» Педро Питарч Алонсо), теперь вновь становится возможно организовывать утопии. Переосмысленное понятие «живого города» позволяет своей органикой объяснить все те сложнейшие метаморфозы и изменения, что происходят вокруг. Наступила эпоха постметаболизма [1].

**«Новая природа»** включает в себя ряд компонентов, таких как **«дополненная природа»** (after-nature/post-nature), **«медийная природа»,** а также **«социальная природа»,** новый образ мышления населяющих экосистему горожан.

«Дополненная природа» («Там, где трава зеленее», «Мобильная гора», «Большой Вавилонский цирк: пейзажи неестественной истории», Лиам Янг) рассказывает нам о зарождении альтернативной экологии, в которой появляются не существовавшие ранее рукотворные организмы, живущие по новым правилам (рис. 3).

Организмы, требующие город и для себя, а не только для человека. Именно такие переизобретенные модели обитания можно использовать в качестве составных элементов прототипа утопии.

«Медийная природа» («Рассеянная Исландия», Лиам Янг) является также цифровым вариантом природы, точнее, ее составной частью, со своей логикой функционирования и даже своими собственными обитателями, которые вступают сегодня во взаимодействие не только с нами, но и активно общаются, конфликтуют между собой и своими сообществами.

Ну, и наконец, фактор культуры эмоционально-сетевого поколения, образ мышления которого также организует особый характер «социальной природы» [7]. Организация социальных моделей утопии, берет начало в XVIII–XIX вв., но теперь, этот процесс протекает совершенно иначе, по-другому трактуя задачи, ставящиеся перед переосмысленным человечеством будущего.

Итак, город теперь конструируется по принципам **«новой природы»**. Природы неестественной (рис. 4).

Ее органика фантасмагорична, неестественна, абсурдна, а поэтому рождает иную логику, казалось бы, повседневных процессов. Перед нами медийные города-мутанты!

Конфигурация такого города будущего требует разработки нового понятийного языка, способного описать принцип его функционирования. Инструментами для его описания служат программные модели, создаваемые на уровне метафор и аллегорий; историй и сказок; событий, описанных в одном-единственном стихотворении. Даже сама графическая подача является попыткой нахождения языка.

Нельзя описывать такое новое явление, опираясь на линейную хронологию событий, приведших к его появлению. Для того чтобы проговорить новый феномен, автор предлагает выбрать иной нарративный формат и способ рассказа о будущем.

К примеру, схожесть такой органики можно найти в комиксах. Гуляние между приступами фантазма и неопределенности в практике пользования городом будущего очень схоже с конструкцией комикса, где совершенно размыта смысловая граница. Сюжет комикса может двигаться как слева направо (американский комикс), так и справа налево (традиционная японская манга). Более того, сама конструкция сюжетных элементов провоцирует потребителя тасовать и перемешивать, трактовать рассказ комикса и его составляющие между собой. Города-комиксы сегодня являются отличной моделью, которая рассказывает, каким образом возможно прототипировать утопии совершенно нового жанра.

## Геймическое нереальное. Фикция в городах будущего

*«Как у рая и ада, у интернета нет места».*

Зигфрид Цилински

А что дальше? Каков следующий этап в эволюции утопии?

Сегодня необходимо учиться создавать утопические прототипы будущего заново и по иным алгоритмам (рис. 5).

В последние годы инструментом для описания утопий стали выступать новые конструкции: сказка, аллегория, рассказ, вымысел, которые своим появлением ознаменовали наступление постсветской культуры. Экшн в мире мысли, концептуальном мире. Странное – «новый черный». Становится важным не что говорится, а как говорится. В среде «educatiment» (education + entertainment) утопические теории превращаются в привидение, беспорядочный процесс, фантом. Каждую из таких исследовательских работ интересно читать. Утопии – новые романы. Опыт игрового и серьезного становится неразличим.

Именно такой сорт научных работ, от которых прогуливающийся по ним зритель способен получить удовольствие, работ, представ-

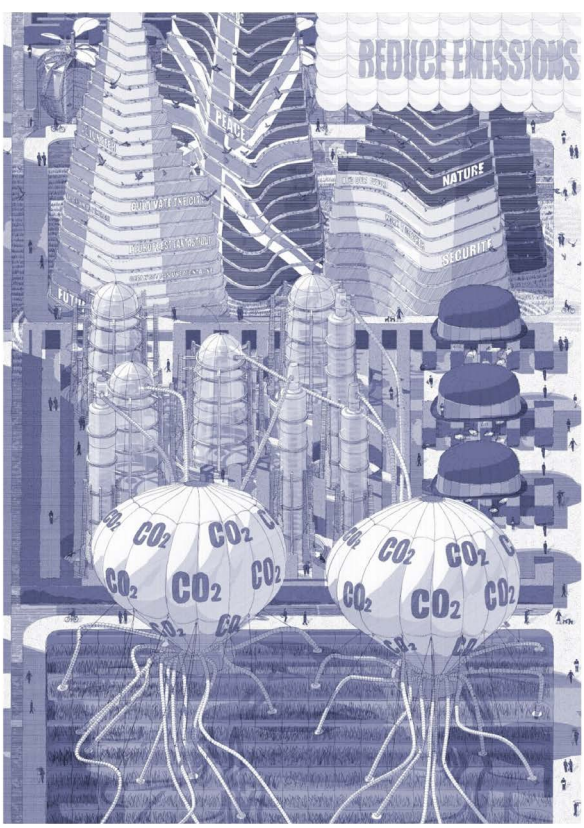


Рис. 5. Проект: «Европейский союз: фантастические сады». Автор: Viktor Westerdahl

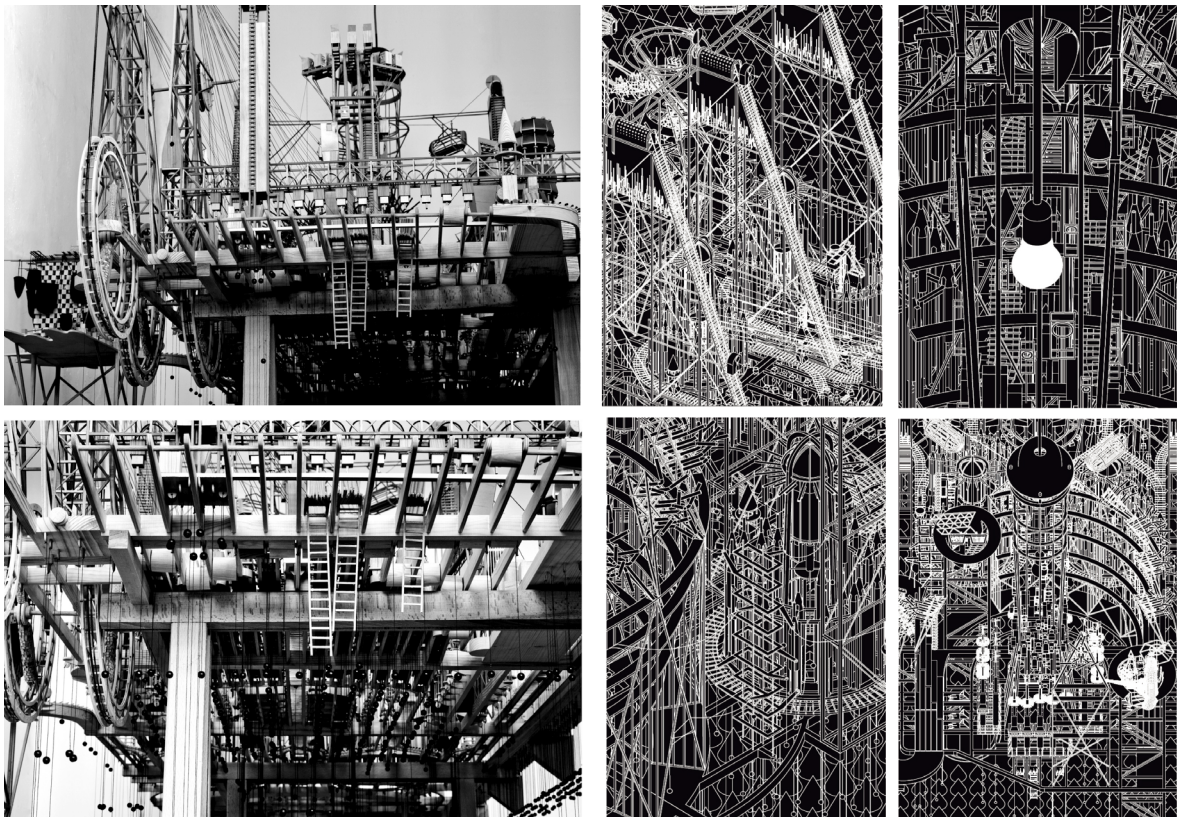

Рис. 6. Проект: «Город братьев Гримм». Автор: FleaFolly

ляющих возможность повеселиться своему потребителю, требует современное поколение. Желание одновременно и образовываться, и развлекаться.

Сегодня интереснее быть обманутыми. Граница между реальным и выдуманным стала размываться и в конце концов исчезла. Инверсия этих, казалось бы, незыблемых состояний, описывающих конструкцию мира еще буквально вчерашнего дня, сформировала ландшафт, в котором материальные элементы представляются и воспринимаются как нематериальные, непостоянные, условные и даже абсурдные, а вещи фантасмагорические, напротив, осмысляются как наиболее активные и устойчивые элементы, формирующие или разрушающие (трансформирующие) форму жизни сегодня, рождающие новый мир. Абрис настоящего утерян. Стало комфортно жить в новой парадигме вечной незавершенности, а как следствие, совершенно не страшно играть с будущим (рис. 6).

Утопии сегодня работают в спекулятивном жанре. Появляются «**спекулятивные утопии**». В них отсутствуют градостроительные системы и четкие составляющие город элементы. Утопические проекты, выполненные в спекулятивном жанре (от латинского Speculatio – выслеживание, высматривание), в первую очередь, отвечают на вопрос «что если?». В архитектуре это отвлеченное рассуждение, тип теоретического знания, которое, в отличие, к примеру, от фактологической футурологии, выводится без обращения к опыту. Опыт более не нужен. Спекулятивные проекты сбегают из обычной системы работы с будущим, предлагая новый тип визионерского знания (рис. 7).

Они исследуют органику функционирования гибридного организма города, у которого нет и не может быть стабильных, определенных состояний. Они моделируют сценарии вместо конфигураций его составных систем, воплощение которых — следствие, вторично.

Продуктом спекулятивной утопии является прототипирование, создание бесчисленных сюжетов и историй гипотетического прошлого или альтернативного будущего.

Эволюционируя далее, спекулятивная утопия породила новый инструмент в работе над будущим, так называемую «**архитектурную беллетристику**». Такие утопические исследования перестают быть академическими и начинают включать в себя самые разные и, даже, неприличные в своей казалось бы неуместности, компоненты в процессе прототипирования будущего.

То ли статьи в журнале Playboy, то ли оккультные трактаты, то ли академические исследования, то ли рассказы-комиксы. Тем не менее все они имеют романные структуры, особый

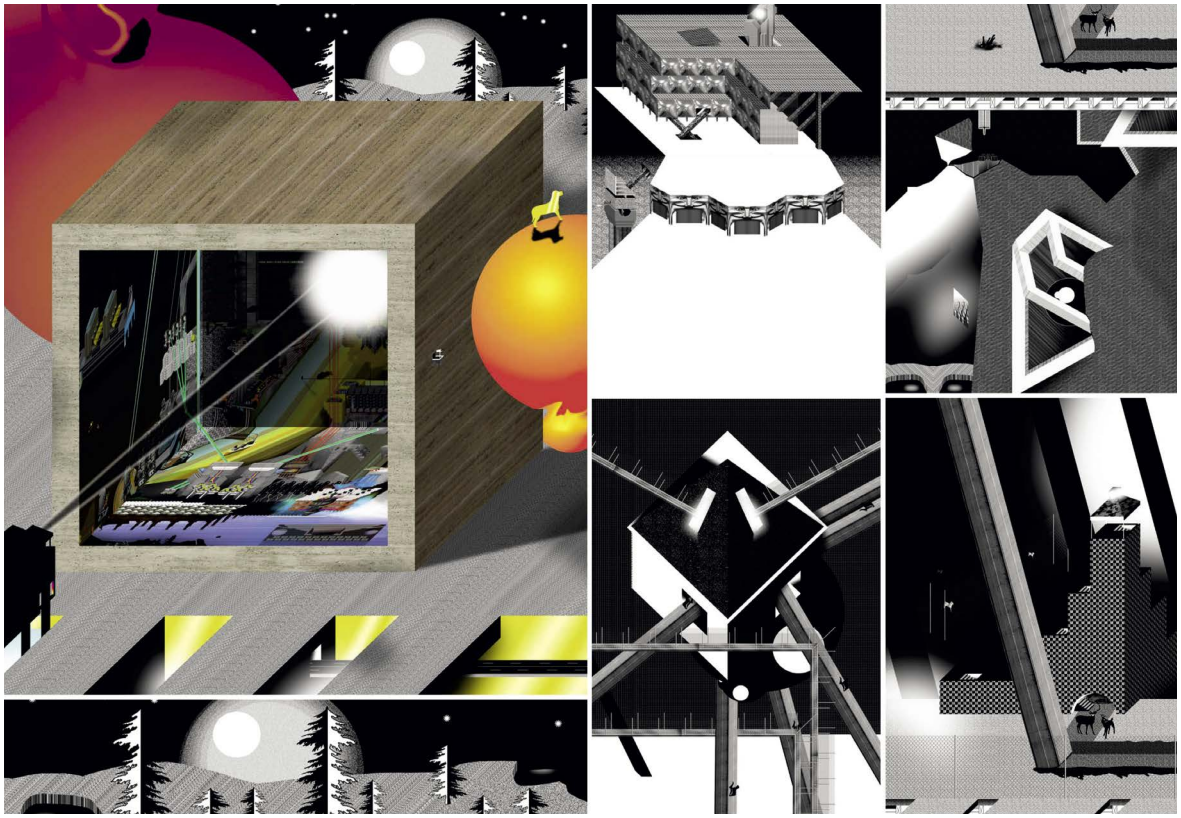

Рис. 7. Проект: «Норильск». Автор: SPEEDISM

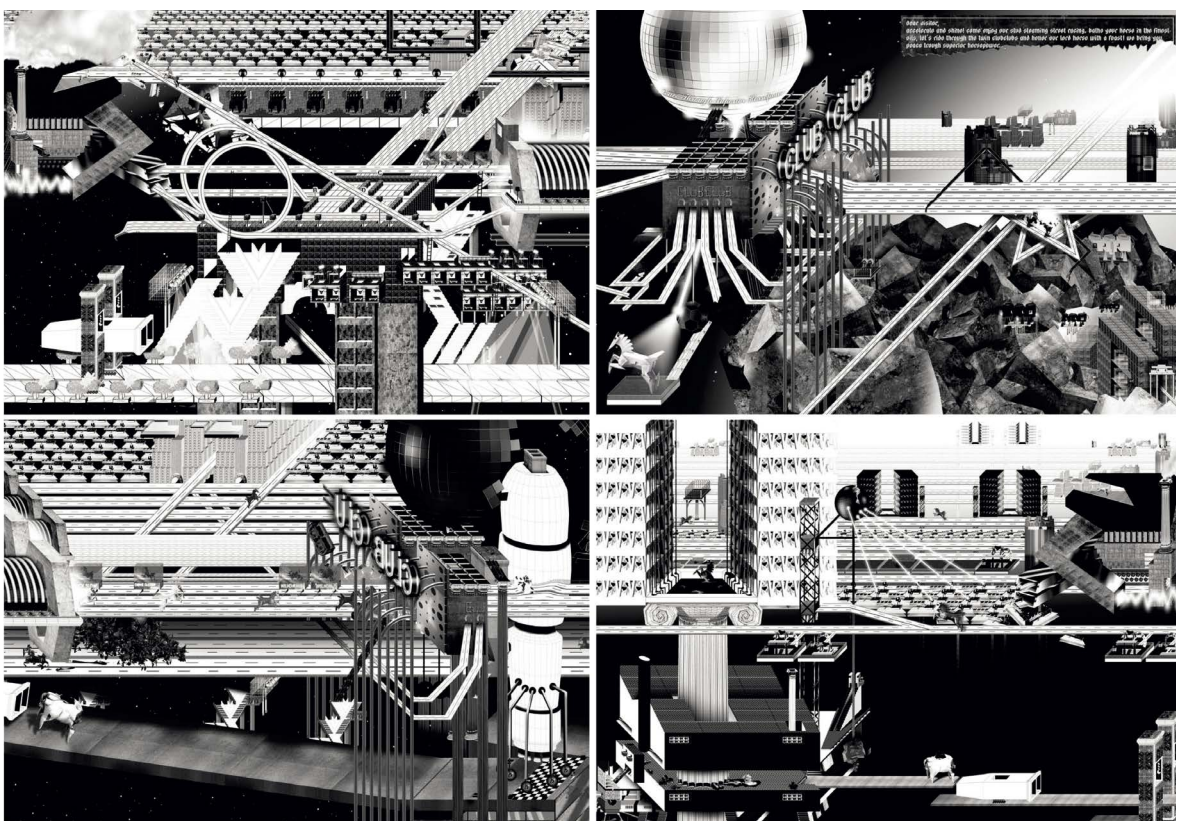

Рис. 8. Проект: «Мир в ракурсе суперлошадиной силы». Автор: SPEEDISM

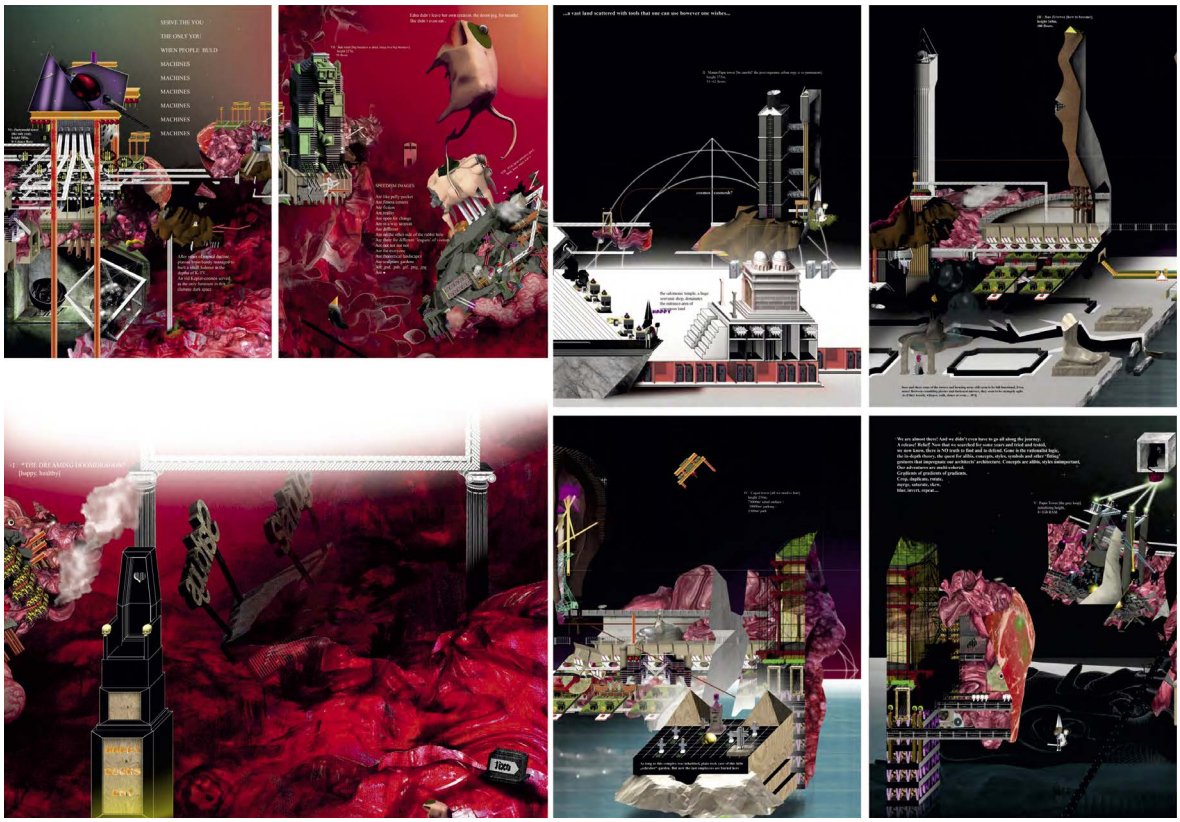

Рис. 9. Проект: «Счастливая земля согласия». Автор: SPEEDISM

формат повествования. Они рассказывают нам истории в жанре странной фантастики (weird fiction), которая еще недавно была отличительной чертой вульгарного вкуса о будущем, а сегодня обретает новое осмысление и почет в рядах утопистов.

Это странные художественные произведения, в центре которых находятся абстрактные конструкции, написанные на границах жанров – романа-фантасмагории, теоретического трактата и оккультного исследования. Ярким примером такого «пост-Кулховского» поколения архитекторов утопистов является группа Speedism (рис. 8).

Возможно, следующим шагом в эволюции утопического прототипирования, станет появление **«геймических утопий»**. Утопий, в которые можно будет поиграть. Экспериментальные миры, в которых сам горожанин сможет стать непосредственным участником, апробировав их на себе. Автор полагает, что здесь основным инструментом выступят компьютерные игры, фильмы, анимационные проекты и даже, скорее всего, новые «смешанные» и комбинаторические, еще не открытые и не найденные, форматы медиа, ценность которых давно доказана с точки зрения культурного достояния человечества. Они уже превратились из элементов развлечения в шедевры современной культуры, которые экспонируются в ведущих музеях мира. Сегодня никто не спорит с тем, что ценность ряда компьютерных игр выше любой картины в Третьяковской галерее.

Это новый сорт утопий, которые нужны уже даже не столь для эксперимента и выработки серий гипотетических прототипов, основополагающей целью в нахождении которых ставила перед собой спекулятивная утопия, но для открытий посредством игры или полного провала в процессе ее пользования. Игра и пользование вместо поиска (рис. 9).

Такой формат исследования будущего вновь вернет утопии возможность не только играть с будущим, но и реконструировать существующие модели обитания посредством участия в ее игровом моделировании. В мире, где работа является отдыхом, а отдых вклинивается и становится работой, процесс моделирования утопии смешивается с процессом ее пользования, в конечном итоге полностью замещая друг друга.

А сами архитекторы утописты перестанут наконец-то быть архитекторами, став профессионалами гибридных сочетаний. «Сценарист-аниматор-танцор балетной студии», «режиссер-архитектор-политик», «модельер-социолог-коуч-тренер» и иные немыслимые сочетания.

Утопии, лишенные единства и статичности. Утории эпохи постструктурализма. Единства нельзя!

## Заключение
Модель универсального счастья

*«Близится экологическая катастрофа.*
*Придется смотреть правде в глаза, Джо.*
*Бог — это безумная женщина».*

Роберт Шей, Роберт А. Уилсон «Illuminatus!»

**Министерство пропаганды счастья**

Магазин, в котором возможно приобрести интересующий тебя выпуск счастья. Коллекционеры охотятся за ретро-моделями счастья.

**Эмоциональные сеты**

Комбинаторические элементы нового скоротечного счастья, основанного на мемах. Языка легко понимаемого, тиражируемого и трансформируемого счастья.

**Киты, единороги, бабочки. Все еще снящийся сон 7-летней девочки**

Она совершала очередной заплыв из одного конца сновидения в другой. Сейчас она в долине флера. Процесс погружения в сон и выныривания из него очень схож с органикой экосистемы города будущего. Героиня никогда не узнает, когда проснется, и не распознает момента своего погружения в город. В конечном итоге ей это уже совершенно не важно, в каком из вариантов города она сейчас находится [5].

**Общества не существует**

Социальные группы организуются спонтанно вокруг какого-то события и так же спонтанно исчезают. Человеку тесно в рамках одной культуры. Теперь он внедряется в разные миры.

**Квестовая повседневность вместо «норкового» сюжета о Кролике и Чеширском коте**

Житель города является Супергероем. В таком геймическом контексте "компьютерных игр" имеют место "невербальные отношения" — ролевых игр. Горожане являются героями, выполняющими миссии и квесты. Сам город будущего выполняет мега-квест. Когда два незнакомых персонажа встречаются, они, не зная друг друга лично, находят общий язык, прекрасно осознавая, что каждому необходимо от другого героя, так как каждый знает о задачах и целях Мега-квеста.

**Шепот в холле города будущего**

Мир прозрачен. Улицы города — места презентации самого себя — места для громкого манифеста. Места игры с собой, а не в себя. Выходя на них, случайные зеваки и курильщики сериальных сюжетов попадают в "холл" мегаполиса, который скапливает "гостей театра" перед "началом обещанного спектакля" и в котором происходит гораздо больше интересного и полезного, чем непосредственно на самом представлении. Люди хотят попасть в театр, чтобы провести время в его холлах. Манифест, который будет отинстаграмен (Instagram) и отскринен, а затем тот часже выложен на электронные странички Facebook, Twitter или Livejournal с кучей гипперссылок, ведущих нас на места преступлений, и обсужден тотальным количеством народа в городе будущего [3].

**Скользящие коммуникации**

Города будущего породили временные отношения, что выстраиваются по принципу триггеров (триггер от англ. "trigger" — это хранимая процедура особого типа, которую пользователь не вызывает непосредственно. Момент запуска триггера определяется с помощью ключевых слов-активаторов). Они как гипперссылки в тотальном информационном тексте города. По ним мы гуляем в пространстве мегаполиса, минуя определенные статичные элементы. Гуляя из истории в историю, из сказки в сказку. Переключение между героями, социальными и культурными структурами, принципами взаимодействия и поставленными задачами одним "щелчком" пальца.

**5 минут перед сном. Улыбка красивой незнакомки**

Специфика мира будущего — это постоянное потребление информации, её осмысление и усвоение. Постоянная репрезентация и осмысление законов и принципов ежесекундно меняющейся морали и этики. Жизнь информационной нимфоманки на грани информационного кароси.

## Литература

1. Рем Колхас. Мусорное пространство. — М.: ООО «Арт Гид», 2015. — 84 с.
2. Рем Колхас. Нью-Йорк вне себя. — М.: Strelka Press, 2012. - 336 с.
3. Уильям Митчелл. Я плюс-плюс: человек, город, сети. — М.: Strelka Press, 2012. — 328 с.
4. Скотт Маккуайр. Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. — М.: Strelka Press, 2014. — 527 с.
5. Джон Сибрук. Nobrow Культура маркетинга. Маркетинг культуры. — М.: Ad Marginem, 2005. — 304 с.
6. Рем Кулхас. Architecture Has A Serious Problem Today: статья // Codesign. - 2016. - 21 мая [Электронный ресурс] URL: http://www.fastcodesign.com/3060135/innovation-by-design/rem-koolhaas-architecture-has-a-serious-problem-today (дата обращения: 31.06.2016)

## References

1. Rem Koolhaas. Mysornoe prostranstvo. — M.: OOO «Art Gid», 2015. — 84 pages.
2. Rem Koolhaas. New York vne sebiya. — M.: Strelka Press, 2012. - 336 pages.
3. William Mitchell. Iya++: chelovek, gorod,ceti. — M.: Strelka Press, 2012. — 328 pages.
4. Scott McQuire Mediyny gorod: Media, architectura i gorodskoe prostranstvo. - M.: Strelka Press, 2014. — 527 pages.
5. John Seabrook. Nobrow: Cul'tura marketinga. Marketing Cul'tury. — M.: Ad Marginem, 2005. - 304 pages.
6. Rem Koolhaas. Architecture Has A Serious Problem Today: sta'iya // Codesign. - 2016. — 21 May [Elektronyi resurs] URL:http://www.fastcodesign.com/3060135/innovation-by-design/rem-koolhaas-architecture-has-a-serious-problem-today

**Орлов Е. А.,**
архитектор, Московский архитектурный институт, г. Москва.
E-mail: Egororlovrus@gmail.com

**Orlov E. A.,**
architekture, Moscow institute of architecture, Moskow. E-mail: Egororlovrus@gmail.com

***Поступила в редакцию 27.06.2016***