

Ada Kwiatkowska

Habitat – od dystopii do utopii

Habitat – środowisko mieszkaniowe człowieka – jest częścią środowiska naturalnego i kulturowego [16, s. 11]. Habitat znajduje się w stanie dynamicznej równowagi między człowiekiem a środowiskiem, między aktywnością mieszkańców a oprawą przestrzenną ich życia. Trwałe zakłócenie tej równowagi, wynikające z braku możliwości adaptacji człowieka do zmieniającego się środowiska lub adaptacji środowiska do zmie-

niających się zachowań przestrzennych człowieka, może mieć dramatyczny wpływ zarówno na stan habitatu, jak i na życie jego mieszkańców. Objawami negatywnych zjawisk zachodzących w relacji człowiek – habitat są rozszerzające się obszary degradacji przestrzennej miast i metropolii oraz pojawianie się patologii społecznych, a także powstawanie *bagna behawioralnego* w środowisku mieszkaniowym [11, s. 40].

Entopia – stan dynamicznej równowagi w habitacie

Środowisko mieszkaniowe ulega stałym zmianom na skutek dynamicznych procesów i zjawisk zachodzących w ekosystemie i szeroko rozumianej kulturze. Zgodnie z teorią Constantinos A. Doxiadis [7, s. 375], środowisko mieszkaniowe może przyjmować różne formy związane ze stopniem zrównoważenia wzajemnych relacji zachodzących między człowiekiem a habitatem:

– entopia (*w miejscu*) – stan dynamicznej równowagi w środowisku – entopijny habitat zintegrowany w harmonijną całość z różnymi formami życia i aktywnościami mieszkańców, odpowiadający ich bieżącym potrzebom oraz przystosowujący się do zmian zachodzących w środowisku naturalnym i kulturowym,

– dystopia (*złe miejsce*) – stan zakłócenia dynamicznej równowagi w środowisku – dystopijny habitat, w którym mieszkańcy nie znajdują miejsca do realizacji swoich potrzeb, co w konsekwencji prowadzi do powstania *bagna behawioralnego* oraz nasilania się zjawisk patologicznych,

– utopia (*miejsce, którego nie ma*) – stan idealnej równowagi w środowisku – utopijny habitat, umożliwiający zaspokojenie wszystkich indywidualnych, teżeńszych i przyszłych, potrzeb mieszkańców.

Opisanie entopii, stanu dynamicznej równowagi w habitacie, jest trudne, gdyż jest to proces podlegają-

cy ciągłym zmianom. Entopia jest możliwa do zdefiniowania tylko w zamkniętym przedziale czasu, w którym można mówić o podobieństwie potrzeb i zachowań mieszkańców oraz o możliwym do zaspokojenia standardzie mieszkaniowym, związanym z określonym poziomem rozwoju cywilizacyjnego, a także przez wyodrębnienie ekstremalnych stanów środowiska mieszkaniowego. Wymaga to odpowiedzi na pytanie, co jest w danym czasie dystopią, a co utopią. A więc, czy w określonej fazie rozwoju cywilizacyjnego mamy do czynienia z symptomami degradacji i niszczenia habitatu oraz blokowaniem zachowań człowieka, czy wprost przeciwnie – z projekcją marzeń i potrzeb, które na określonym etapie rozwoju nie są możliwe do spełnienia? Odpowiedź na to pytanie umożliwi sformułowanie kryteriów oceny dystopijności lub utopijności rozwiązań w określonym przedziale czasu. W takim rozumieniu entopia habitatu byłaby stanem między dystopią a utopią. Zaletą takiej definicji, czyli wyróżnienia entopii przez określenie jej warunków brzegowych, jest podkreślenie negatywnych procesów zachodzących w habitacie oraz problemów, które wymagają rozwiązania. Z drugiej zaś strony – przez wskazanie idealnych rozwiązań oraz ocenę stopnia ich realności w czasie teraźniejszym – jest możliwe podjęcie walki z przeświadczeniem, że lepsze może być tylko jutro, co czę-

sto zwalnia projektantów i decydentów z „poprawiania” istniejącej rzeczywistości.

Utrzymanie stanu entropii w środowisku mieszkaniowym, w rozumieniu stanu dynamicznej równowagi, oznacza konieczność stałej ingerencji architektów w fazie realizacji i eksploatacji architektury mieszkaniowej, ze względu na konieczność dokonywania

w niej ciągłych zmian i adaptacji do zmieniających się potrzeb i zachowań mieszkańców oraz do zmian zachodzących w środowisku naturalnym i kulturowym. Pozostawienie habitatu swojemu własnemu losowi może prowadzić do czasowej lub trwałej dystopii, czyli zakłócenia stanu równowagi w środowisku, na skutek braku działań przystosowawczych.

Dystopia – stan zakłócenia dynamicznej równowagi w habitacie

Dystopia, czyli zakłócenie dynamicznej równowagi między zachowaniami człowieka a otoczeniem, charakteryzuje się różnymi objawami, do których należą między innymi:

– dewastacja i niszczenie otoczenia przez żywiołowe i niekontrolowane działania ludzkie, wynikające z braku odpowiednich miejsc do realizacji określonych potrzeb jednostki lub grupy społecznej (niszczenie wspólnego mienia, chuligaństwo, agresja wobec ludzi i wobec przestrzeni, itp.), [por. 12],

– blokowanie zachowań, wynikające z krytycznych i represyjnych wpływów otoczenia, prowadzące do zaniku potrzeb i aktywności człowieka (np. apatia, alienacja, atomizacja grupy społecznej itp.), [por. 6].

Nasilenie się procesów dystopijnych jest zauważalne w skali społecznej oraz przestrzennej pod koniec każdego okresu rozwoju cywilizacyjnego, co wynika między innymi ze skali zmian społecznych i technologicznych zachodzących w okresach przełomowych. Zgodnie z ujęciem ekologii kulturowej [por. 21], na formę i strukturę habitatu mają wpływ takie czynniki, jak wzajemne relacje między zasobami środowiska naturalnego a wykorzystaniem określonych materiałów, narzędzi czy technologii. Pod koniec każdego okresu rozwoju pojawiają się zapowiedzi nowego stylu i standardu życia, jednak środki wytwórcze i produkcyjne nie nadążają za oczekiwanymi zmianami. Dopiero dzięki pojawieniu się nowych technologii mamy do czynienia z rozpoczęciem nowego etapu rozwoju w historii cywilizacji, a zarazem odpowiedzią na negatywne zjawiska występujące w środowisku zurbanizowanym.

W złożonej strukturze miast lub metropolii, habitaty mają podstawowe znaczenie jako najmniejsze jednostki społeczne oraz strukturalno-przestrzenne, z którymi człowiek może się identyfikować i uznawać je za swoje terytorium [17, s. 67–68]. Dlatego ważne wydaje się określenie symptomów i kryteriów oceny dystopijności rozwiązań architektonicznych habitatów. Można wyróżnić następujące rodzaje dystopii:

Dystopia demograficzna

Przegęszczenie zabudowy mieszkaniowej, wynikające z przekroczenia bariery akceptowanej gęstości i proporcji skali jednostki przestrzennej do liczby mieszkańców, prowadzi do zakłócenia równowagi między człowiekiem a habitatem. Każdej jednostce strukturalno-przestrzennej (od miasta, habitatu, do domu) odpo-

wiada określona pojemność i gęstość, sprzyjająca zdrowym i częstym kontaktom międzyludzkim. Poniżej pewnego progu gęstości mamy do czynienia ze zjawiskami zanikania lub braku kontaktów międzyludzkich oraz alienacją człowieka w społeczeństwie, powyżej zaś pewnego progu gęstości – powstaje *bagno behawioralne*, charakteryzujące się wzrostem patologicznych zachowań mieszkańców i dewastacją otoczenia [11, s. 40] oraz nasileniem się postaw antyspołecznych [por. 9].

W historii rozwoju miast europejskich jest wiele przykładów negatywnych zjawisk związanych z przegęszczeniem miast. Na przykład – w miastach starożytnych Cesarstwa Rzymskiego, zwłaszcza pod koniec jego okresu świetności, mamy do czynienia z przeludnieniem dużych miast, któremu nie towarzyszył rozwój infrastruktury miejskiej. Przegęszczone budynki mieszkalne (*insulae*), w których ludzie zamieszkiwali mansardy, a nawet miejsca pod schodami, ulegały często zawaleniom i pożarom [4, s. 109]. Konsekwencją przegęszczenia i złych warunków sanitarno-higienicznych było rozprzestrzenianie się epidemii chorób. Pogarszające się warunki życia mieszkańców powodowały, że miasta stawały się areną powstań i buntów społecznych. Trudności związane z rozwojem miast z końca okresu Średniowiecza czy Odrodzenia były dodatkowo spotęgowane przez systemy fortyfikacji obronnych, co w związku z rosnącą liczbą ludności i brakiem terenów pod nową zabudowę – przyczyniało się do dalszego zagęszczenia i przeludnienia miast. Dopiero zmiana technik obronnych i koncepcji prowadzenia wojen sprawiła, że miasta mogły zburzyć umocnienia obronne i rozpocząć swoją ekspansję przestrzenną, tym samym częściowo rozwiązując problem przeludnienia, wynikający z ograniczeń terytorialnych. Problem ten pojawił się na nowo, wraz z dodatnim przyrostem demograficznym oraz dużymi migracjami ludności z terenów rolniczych do miast, w epoce industrializacji, na przełomie XVIII i XIX w. w krajach rozwiniętych i w XX w. – w krajach rozwijających się. Na początku XXI wieku jest to problem wciąż aktualny, wynikający przede wszystkim z braku wystarczającej produkcji mieszkań na rynku mieszkaniowym oraz z barier ekonomicznych.

Dystopia geometryczno-przestrzenna

Nieograniczona ekspansja przestrzenna miast, habitatów oraz budynków mieszkalnych w kierunku po-

ziomym i pionowym powoduje zakłócenie równowagi między skalą człowieka a skalą jednostki architektoniczno-urbanistycznej w wymiarach liniowych i czasoprzestrzennych.

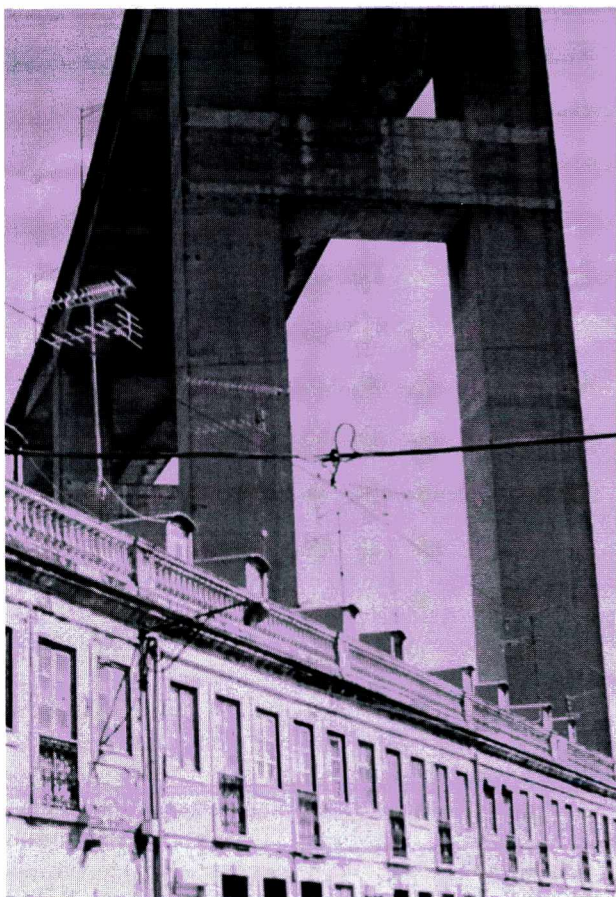
Odhumanizowanie habitatu w najnowszej historii urbanizacji wynikało m.in. z przyjęcia za moduł projektowy jednostki innej niż skala człowieka, np. w rozwiązaniach urbanistycznych jednostką taką stał się samochód oraz wynikające z tego środka transportu parametry projektowania urbanistycznego (dystanse przestrzenne, szerokość ulic lub promienie skrętu jako funkcja wielkości i prędkości samochodu itp.), (ryc. 1), w założeniach architektonicznych natomiast – modulem takim stał się system konstrukcyjno-technologiczny (moduły przestrzenne uprzemysłowionych systemów konstrukcyjnych, parametrów kabin łazienkowych, ciągów kuchennych, wind itp.).

Miasta XX wieku przekroczyły swoją wielkością skalę przestrzeni możliwej do penetracji pieszo. To spowodowało pojawienie się nowych problemów: zwiększenia odległości między miejscem pracy a miejscem zamieszkania, niekontrolowanym rozrostem sieci komunikacyjnej, a tym samym zwiększeniem kolizji w mieście, degradacji zespołów mieszkaniowych do funkcji *sypialni* itp.

Zwiększający się napływ ludności z terenów rolniczych do miast wymusił powstawanie *miast pionowych*, prefabrykację budownictwa, co zaowocowało monotonią, typizacją i anonimowością zabudowy mieszkaniowej. Na początku XXI wieku stopień urbanizacji osiągnął taki poziom, że mamy do czynienia z aglomeracjami i metropoliami o skali miasta-państwa [18, s. 117]. Zgodnie z zasadą entropii powstają więc organizmy o coraz większym stopniu skomplikowania i złożoności, przekraczające dotychczasowe doświadczenie człowieka. Monocentryczne miasta przekształcają się w policentryczne metropolie, przedmieścia miast stają się hiperprzedmieściami – zurbanizowanymi pasmami aglomeracji miejskiej, pozbawionymi charakterystycznych punktów węzłowych w postaci centrów, architektura mieszkaniowa przybiera postać linearnych megastruktur, ciągnących się w nieskończoność (por. Sky City 1000, Takenaka Corporation [20]).

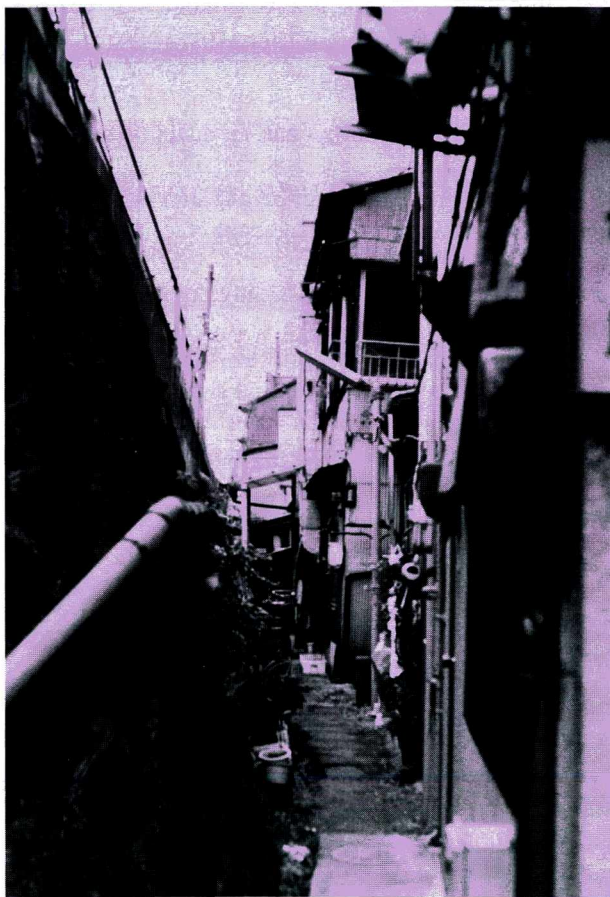
Dystopia programowo-funkcjonalna

Brak możliwości adaptacji zabudowy do zmieniających się potrzeb, bałagan przestrzenny i kolizje ruchów (ryc. 2), brak dostępu lub w ogóle brak infra-



Ryc. 1. Dystopia geometryczno-przestrzenna:
Lizbona – wielkie konstrukcje inżynierskie
dominujące nad habitatem

Fig. 1. Geometric-spatial dystopia:
Lisbon – the great engineering structures
dominating over the habitat



Ryc. 2. Dystopia programowo-funkcjonalna: Tokio
– zespół jednorodzinnej zabudowy mieszkaniowej
pozbawiony prywatnej przestrzeni rekreacji

Fig. 2. Programmatic-functional dystopia:
Tokyo – the one-family housing complex devoid
of a private recreation area



Ryc. 3. Dystopia programowo-funkcyjna:
Wrocław – zespół wielorodzinnej zabudowy mieszkaniowej
(blokowsko) pozbawiony zagospodarowanych terenów
sportu i rekreacji

Fig. 3. Programmatic-functional dystopia:
Wrocław – the multi-family housing complex
(concrete block buildings) devoid of sport and recreation areas

struktury społecznej, np. terenów rekreacyjnych, sportowych, kulturalnych, w których mieszkańcy mogliby realizować swoje potrzeby (ryc. 3), prowadzi do rezygnacji z działania, a w konsekwencji do zaniku potrzeb. Jeżeli nawet określona aktywność zostanie zrealizowana w przypadkowym miejscu, to stanie się to kosztem otoczenia, np. gra w piłkę na dziedzińcu w kwartale zabudowy, klub młodzieżowy na klatce schodowej itp. Niestety, zanik potrzeb nie jest zbyt widoczny w ocenie sytuacji społeczno-przestrzennej. Człowiek, zgodnie ze swoją naturą, adaptuje się do zastanych warunków środowiskowych, tym samym przystosowuje się nie tylko do dobrych, ale i do złych warunków życia. Trzeba jednak pamiętać, że niesie to w sobie groźne skutki psychologiczno-społeczne w dłuższej perspektywie czasu, gdyż może pojawić się apatia i bierność lub wprost przeciwnie – agresja i dewastacja otoczenia. Te ostatnie zjawiska są zawsze zauważalne w przestrzeni, na przykład w postaci połamanych ławek, zniszczonych ścian domów przez napisy o agresywnym przesłaniu, ekskrementów ludzkich w bramach budynków itp. [por. 12]. Są to symptomy dystopijności rozwiązania, informują one o zaistnieniu pewnych nieprawidłowości w sferze społecznej i przestrzennej oraz o braku reakcji na bieżące potrzeby mieszkańców.

Dystopia techniczno-fizyczna

Złe warunki sanitarno-higieniczne, brak doświetlenia i przewietrzania wnętrz mieszkalnych, pożary, zły stan techniczny budynków (ryc. 4), katastrofy budowlane są najbardziej jaskrawymi przykładami dystopijności habitatów [por. 8]. Występują one przede wszystkim na dużą skalę w dzielnicach slumsów, które coraz częściej stanowią nieodłączną składową wielkich metropolii, zwłaszcza w krajach rozwijających się. O dystopijności techniczno-fizycznej można jednak również mówić w krajach rozwiniętych, w odniesieniu do zespołów mieszkaniowych, w których standard



Ryc. 4. Dystopia techniczno-fizyczna:
Sydney – budynek mieszkalny w stanie „śmierci fizycznej”

Fig. 4. Technological-physical dystopia:
Sydney – the flat building in a state of “physical death”

i stopień nasycenia infrastrukturą techniczną jest poniżej standardu możliwego do osiągnięcia w danej rzeczywistości społeczno-gospodarczej.

Na każdym etapie rozwoju cywilizacyjnego występuje charakterystyczne dla danego okresu substandardowe budownictwo mieszkaniowe. Na przykład pod koniec średniowiecza, na skutek zabudowywania parceli miejskiej szopami i pomieszczeniami gospodarczymi oraz nadbudowywaniem nowych kondygnacji, coraz mniej światła docierało do pomieszczeń mieszkalnych. Domy, w dużej mierze drewniane, niebezpiecznie zbliżały się do siebie, zawężając światło ulicy, co powodowało, że pożary niszczyły często całe dzielnice [15, s. 312].

Wąskie i niedoświetlone ulice, złe warunki sanitarno-higieniczne, niedoświetlone pomieszczenia mieszkaniowe, wszystko to przyczyniało się do szerzenia wielu chorób w gęstych kwartałach zabudowy XVII–XVIII w. [5, s. 359]. Miasta XIX-wieczne, w związku z gwałtownym rozwojem przemysłu, charakteryzowały się dużym zanieczyszczeniem, chaotyczną i gęstą zabudową, brakiem zieleni, bardzo złymi warunkami mieszkaniowymi na skutek niedoświetlonych i nieprzewietrzanych pomieszczeń mieszkalnych [5, s. 487]. Na początku XXI wieku – w epoce cywilizacji informatycznej, w której dostęp do informacji nie jest luk-

susem, lecz koniecznością, brak telefonu, Internetu czy telewizji satelitarnej może przesądzać o dystopijności rozwiązania.

Dystopia estetyczna

Monotonia, brzydota, bałagan przestrzenny, zatrącenie skali człowieka i cech indywidualizmu przez formę architektury mieszkaniowej decydują o dystopijności rozwiązania architektonicznego w aspekcie jego wartości estetycznej. I mimo że ocena wartości estetycznej obiektu lub zespołu architektonicznego jest z natury swej osądem subiektywnym i niejednoznaczny, to w ocenie formy i wyrazu architektonicznego zespołów mieszkaniowych, wznoszonych w systemie budownictwa uprzemysłowionego – tzw. blokowisk – negatywna ocena ich wartości estetycznej jest jednoznaczna (ryc. 5), gdyż u podłoża ich powstania leży założenie, że blokowiska zaspokajają przede wszystkim potrzebę posiadania własnej przestrzeni mieszkalnej, a nie potrzebę piękna i indywidualnego wyrazu. Oprócz tak niewymiernych pojęć i wartości, jak piękna – brzydka forma architektoniczna, dystopia estetyczna może być również określona przez stopień dezorientacji przestrzennej, np. zagubienie w układzie przestrzennym, niemożność wskazania własnego mieszkania, brak identyfikacji z habitatem i własnym domem. A także – jako brak zaspokojenia potrzeb związanych z jakością środowiska mieszkaniowego, czyli zaprzeczenie takim estetycznym priorytetom mieszkańców, jak [por. 20] piękno krajobrazu naturalnego i bogactwo terenów zielonych, jednorodność stylu architektonicznego, kompleksowość rozwiązania, bogactwo oraz różnorodność zainwestowania, a także użytkowania przestrzeni publicznych oraz utrzymanie porządku i czystości. Oznacza to, że zespoły mieszkaniowe pozbawione walorów krajobrazowych, z małą ilością terenów parkowych, ogrodów i skwerów, o nieokreślonej lub przypadkowej architekturze, będącej mozaiką stylistyczną, charakteryzujące się dużym stopniem nieuporządkowania i rozbicia przestrzennego, z zaniedbanymi placami i ulicami, będą nosiły cechy dystopijności estetycznej.

Dystopia psychologiczno-społeczna

Dystopia psychologiczno-społeczna jest najmniej ostrym kryterium z wszystkich już wymienionych.

Utopia – stan idealnej równowagi w habitacie

Koncepcje utopijne, mimo że nie powstają w odewaniu od „ducha czasu” (niem. *Zeitgeist*) czy tendencji i kierunków myślenia, charakterystycznych dla danego okresu rozwoju, to jednak w większym stopniu są związane z pojawianiem się wybitnych indywidualności, o nieprzeciętnej, wybiegającej w przyszłość wyobraźni, niż tylko z narastaniem problemów społeczno-przestrzennych wymagających rozwiązania. Źródeł



Ryc. 5. Dystopia estetyczna:

Wrocław – monumentalna monotonia bloku mieszkalnego w technologii wielkopłytywowej

Fig. 5. Aesthetical dystopia:

Wrocław – the monumental monotony of the apartment building in the technology of concrete slabs

Wiąże się ona z występowaniem negatywnych zjawisk w sferze psychologicznej i społecznej, wynikających z wad koncepcji lub zużycia fizycznego i moralnego habitatu, którego objawami mogą być np. bierność oraz apatia mieszkańców, agresja lub autoagresja, wandalizm czy poczucie wzrastającego zagrożenia dla życia a także zdrowia mieszkańców. Dla tego typu miejsc, w których negatywne zjawiska w sferze psychologiczno-społecznej występują dość często, używa się określenia np. „przestrzeń agresji” lub „trójkąt bermudzki”. Trudno jest jednak jednoznacznie wskazać, czy przyczyna zaistnienia takiego stanu rzeczy, z widocznymi negatywnymi objawami, które występują tylko w danym rejonie i nigdzie indziej, zależy od czynników związanych z kształtowaniem przestrzeni, czy od nawarstwienia się oraz nałożenia wielu czynników, w tym czynników przypadkowych.

Wymienione rodzaje dystopii rzadko występują oddzielnie. Najczęściej mamy do czynienia z nakładającymi się na siebie oddziaływaniami różnych negatywnych zjawisk. Ekstremalna forma dystopijnego habitatu – slumsy – jest zauważalna i oczywista do wskazania. Pozostałe formy wymagają obserwacji i analizy stopnia nasilania się negatywnych zjawisk oraz oceny, czy są one tylko przejściowe, czy na trwałe wpisują się w krajobraz życia mieszkańców; co przesądza o tym czy mamy lub nie do czynienia ze stanem dystopii w habitacie.

utopijnych wizji można upatrywać w powstawaniu szkół i nurtów awangardowego, futurystycznego lub radykalnego myślenia. Przykładowo – powstawanie wizji utopijnych na przełomie XVIII i XIX w. było związane z początkiem epoki industrializacji i fascynacją „nieograniczonymi” możliwościami technologii. W latach 60. XX w., w epoce dzieci-kwiatów, wizje utopijne czerpały swoje inspiracje z kontrkulturowej

rewolucji oraz pierwszych wypraw człowieka na Księżyc. Koncepcje utopijne, choć są wizjami autorskimi, są jednak przypisane do określonego etapu rozwoju cywilizacyjnego i dopiero na jego tle można mówić o ich nowatorstwie, oryginalności czy radykalizmie. W historii wizji utopijnych, dotyczących koncepcji życia człowieka i kształtowania środowiska mieszkaniowego, można wyróżnić następujące nurty myślenia:

Utopia jako idealny model społeczeństwa

U podstaw wizji kreujących idealny model społeczeństwa (np. Platon – państwo idealne, św. Augustyn – państwo Boże) leży przekonanie o dualizmie świata, oparte na założeniu, że świat realny jest tylko odbiciem świata idealnego, celem zaś społeczeństwa jest podążanie za wizją idealnego świata wzorców oraz idei. Podstawowe wartości, wokół których są budowane wizje idealnego modelu społeczeństwa, to ład i porządek społeczny oraz szczęście i obecność *sacrum* w życiu codziennym. W utopiach tych, prócz koncepcji idealnych wartości, występują również koncepcje idealnych form przestrzennych, np. kula jako idealna forma geometryczna, rajski ogród jako idealna kraina szczęścia itp.

Platońska wizja państwa idealnego [23, s. 100–101], należąca do dorobku myśli filozoficznej Starożytności, jest podporządkowana celom moralnym oraz najwyższym ideom, takim jak powszechność i stałość w sposobie myślenia, odczuwania i życia. Wymaga to od jednostek wyrzeczenia się dóbr doczesnych i własności prywatnej oraz podporządkowania się celom państwa. Każda jednostka ma swoje określone miejsce i zadania, które musi spełniać dla dobra całego organizmu państwowego, podobnie jak każda komórka w organizmie biologicznym. Do państwa mogą więc należeć tylko ci, którzy są mu potrzebni. Platon wyróżnia stany społeczne, które odzwierciedlają hierarchiczną strukturę duszy i charakteryzują się ważnymi dla państwa cnotami: filozofowie jako władcy, posiadający cnotę mądrości, wojskowi jako strażnicy prawa, odznaczający się męstwem oraz rzemieślnicy jako wytwórcy przedmiotów, posiadający cnotę panowania nad sobą. Władza dana filozofom wynika z założenia, że aby dobro czynić, trzeba dobro znać. Sama koncepcja państwa idealnego istnieje w świecie idei, czyli jako idea jest wieczna i niezniszczalna. Próba jej urzeczywistnienia jest tylko jej cieniem, zgodnie z podziałem platońskiego świata na idee i rzeczy. Idee istnieją, rzeczy zaś „stają się”. Rzeczy nie dorównują ideom, są jednak do nich podobne; są cieniami idei (por. Platońska wizja jaskini, [23, s. 88]). Idealne państwo Platona może być wszędzie, czyli nigdzie. Jest idealnym bytem z idealnym światem wartości i form przestrzennych.

Chrześcijańska wizja państwa Bożego św. Augustyna, sformułowana w średniowieczu, jest przeciwstawiona wizji państwa ziemskiego [23, s. 198–200]. Zmagania obu państw stanowią dzieje świata. Zgodnie

z tą wizją ludzkość dzieli się na zbawionych – czyniących dobro i na potępionych – czyniących zło. Pierwszych czeka wieczna szczęśliwość, drugich – wieczne zatracenie. Kształt świata jest wolnym dziełem Boga, a więc jest dziełem rozumnym i wykonanym według planu. Wizja państwa Bożego odzwierciedla chrześcijański platonizm, czyli zakłada istnienie dwóch równoległych światów: idealnego (świat idei, niezmiennych form i zasad tkwiących w Bogu) oraz realnego (świat rzeczy odzwierciedlający ideę umieszczoną w materii, w określonym czasie i przestrzeni). Realne wizje świata Bożego przybierają najczęściej postać Nowego Jeruzalem lub raju.

Utopia jako idealny model społeczeństwa i miasta

W utopijnych wizjach idealnego modelu społeczeństwa i miasta pojawiają się wzorce zarządzania miastem-państwem przez demokratyczne instytucje (np. Thomas More – Utopia, Antonio Filarete – Sforzinda) lub przez naukę i astrologię (np. Tommaso Campanella – Miasto Słońca). W koncepcjach tych można znaleźć podstawowe zasady regulujące życie grupy społecznej oraz takie wartości, jak: dobro, demokracja, sprawiedliwość, tolerancja, równość praw, bezpieczeństwo, logika, wiedza, edukacja, rozwój duchowy itp. W utopijnych wizjach idealnego modelu społeczeństwa i miasta dużą rolę odgrywają problemy związane z ekspresją demokratycznej struktury przestrzennej miasta, dostępnością budynków użyteczności publicznej dla każdego obywatela, a także z wyrażeniem symbolicznego znaczenia form geometrycznych.

Wizja idealnego miasta-państwa Utopii – Thomasa More’a – jest renesansową koncepcją demokratycznego społeczeństwa, zarządzanego przez magistrat i cechy rzemieślnicze. Utopia jest idealną wyspą w kształcie koła, z 24 miastami, odległymi od siebie o dzień drogi pieszo. Stolicą Utopii jest miasto Amoraum. Państwo Utopia jest stowarzyszeniem wytwórców, którego władze powołuje się na drodze wyborów demokratycznych. Każdy mieszkaniec Utopii pracuje na przemian 2 lata w mieście i 2 lata na wsi. Dzień pracy trwa 6 godzin. Domy mieszkalne (3-piętrowe budynki z ogrodem, w układzie szeregowym) są zmieniane przez mieszkańców co 10 lat [14, s. 280–291]. Miasto dzieli się na cztery równe części; w środku każdej znajduje się plac targowy, magazyny, jadalnie do wspólnych posiłków, a także kościół dla wszystkich wyznań religijnych. Wolny czas utopianie poświęcają na rozwój duchowy i kształcenie.

Wizja idealnego miasta renesansowego Sforzindy – Antonia Filarete’a – jest odpowiedzią na ograniczenia i bałagan przestrzenny miast średniowiecznych. Koncepcja ta odzwierciedla również nowe zasady budowy fortyfikacji miejskich i technik obronnych [3, s. 421]. W mieście jest 16 ulic radialnych, prowadzących do 8 bram i do 8 wież. W połowie każdej ulicy znajduje się plac. W centrum są zlokalizowane następujące budynki i funkcje: katedra, pałac książęcy, rynek, targ, bank,

łaźnia oraz mennica. Szkoła „sztuki życia” jest dostępna każdemu mieszkańcowi. W niej można się nauczyć rzemiosła, a także kształcić umiejętności gry, śpiewania i tańczenia.

Wizja renesansowego Miasta Słońca – Tommasa Campanelli – opisuje społeczeństwo zarządzane przez naukę i astrologię z wyidealizowanym człowiekiem w magicznym i astrologicznym kontekście [24, s. 42]. W mieście tym miłość zostaje zastąpiona uwielbieniem dla państwa i wiedzy. Wykształcenie jest dostępne wszystkim, bez względu na wiek i płeć. Magistrat reprodukcji selekcjonuje przyszłych rodziców pod względem ich zgodności astrologicznej. Idealne Miasto Słońca jest zlokalizowane na wzgórzu, na planie współśrodkowych kół, które symbolizują 7 planet układu słonecznego. Każde koło jest wzmocnione przez fortyfikacje utworzone z ziemnych wałów. W wewnętrznym kole, na szczycie góry, znajduje się świątynia o planie centralnym – z domami, pałacami oraz z budynkami do doświadczeń naukowych i obserwacji, a także edukacji i medytacji religijnych.

Utopia jako idealny model rozwoju cywilizacyjnego społeczeństwa

Wizjonerzy idealnego modelu rozwoju cywilizacyjnego społeczeństwa poszukują równowagi między środowiskiem naturalnym a przemysłowym, między krajobrazem otwartym a zurbanizowanym (np. Claude-Nicolas Ledoux – Chauv); równowagi, która od czasów industrializacji jest istotnym problemem w kształtowaniu miast i zespołów mieszkaniowych. Wizje te podkreślają autonomię jednostki w procesie produkcji i wytwarzania oraz jej prawo do indywidualizmu i odrębności. Podstawowymi wartościami są harmonia, kontakt z naturą, równowaga w środowisku życia człowieka, indywidualizacja oraz autonomia jednostki. Formy przestrzenne utopijnych wizji są zindywidualizowane, choć powstają na podstawie wzorców idealnych form geometrycznych.

Wizja i częściowa realizacja zespołu centralnego w mieście Chauv, opracowana przez Claude'a-Nicolas Ledoux, na zlecenie fabrykantów soli w XVIII w., jest koncepcją idealnego planu miasta przemysłowego; miasta, żyjącego w harmonii z naturą [1, s. 106]. Plan miasta jest założony na elipsie. W jego centrum znajduje się dom przedsiębiorcy, z dwóch stron flankowany fabrykami soli. Po wewnętrznej stronie elipsy stoją budynki mieszkalne urzędników i robotników fabryki, po stronie zewnętrznej zaś – budynki użyteczności publicznej, wille i domy robotników rolnych. Ogrody i zieleńce, połączone z krajobrazem otwartym, oddzielają główny ruch od dzielnic mieszkaniowych. Ledoux w projektach domów mieszkalnych dla idealnego miasta realizuje zasadę autonomii formy domu, u której podstaw leży prawo jednostki do odrębności i do ekspresji własnej osobowości oraz zainteresowań. Ledoux projektuje więc zróżnicowane formy domów mieszkalnych, np. dom dozorca polowego w kształcie kuli, dom drwala w formie piramidy. Domy te wyra-

żają wiarę w doskonałość form idealnych, jako najbardziej odpowiednie dla ekspresji idealnego miasta.

Utopia jako idealny model społeczno-urbanistycznej harmonii

Wizja wyrażająca harmonijną jedność natury i cywilizacji, wsi i miasta (np. Charles Fourier – Falanster i Falanga, Robert Owen – miasto jedności i kooperacji, Ebenezer Howard – miasto-ogród) jest oparta na założeniu, że harmonia powinna obejmować wszystkie aspekty życia, od harmonii środowiska, przez harmonię stosunków społecznych do harmonii form.

W XVIII-wiecznej koncepcji Fouriera, Falanga jest zrzeszeniem wytwórców i spożywców dla 1620 osób zamieszkujących Falanster – czyli obszar około 400 ha. Fourier proponuje wizję grupy społecznej, w której wszystkie namiętności i pasje jednostek są zaspokajane. Uzyskuje to dzięki analizie osobowości ludzkich w różnych kombinacjach i oddziaływaniach, w seriach wzmacniających się i wyciszających, pobudzających i neutralizujących [24, s. 90]. Harmonijne relacje między ludźmi opisuje używając systemu geometrycznego, w którym każda namiętność i pasja ma charakterystyczny kształt. Diagramy, karty, plany i rozkłady dnia ukazują życie codzienne w idealnej społeczności. Falanster realizuje ideę życia w harmonii. Jego plan jest oparty na trzech współśrodkowych kołach, w których znajdują się administracja, handel i przemysł, zlokalizowane w otwartym krajobrazie. Budynek mieszkaniowy Falangi przypomina układ Pałacu Wersalskiego. Jest to więc całościowe założenie, stanowiące swoistą jedność oraz będące w opozycji do chaosu małych domów jednorodzinnych czy rozproszonych zabudowań gospodarczych, charakterystycznych dla współczesnych Fourierowi miast i wsi. Dom mieszkalny jest budynkiem 3-piętrowym, o układzie galeriowym, w którym na parterze mieszkają ludzie starsi, na pierwszym i drugim piętrze – dzieci, na trzecim zaś – ludzie dorośli. Dom ten jest połączony przejściami i pasażami krytymi z innymi budynkami, np. z jadalnią, kuchnią, szkołą, hotelem, domem muzyki, sklepami oraz przestrzeniami rekreacji i spotkań społecznych.

Koncepcja harmonijnego miasta, tzw. miasta jedności i kooperacji, opracowana przez Owena na zlecenie rodziny Lanark w XIX w., realizuje podstawowy cel zmiany jakości środowiska i życia biedoty miejskiej. Miasto jedności i kooperacji jest przewidziane dla małej społeczności (ok. 2000 osób), której podstawą bytu jest wspólna praca na roli i w fabryce [19, s. 17]. Plan miasta jest oparty na kształcie prostokąta. Wzdłuż jego czterech boków znajdują się prywatne mieszkania dla dorosłych, wspólne sypialnie dla dzieci, spichlerze i magazyny oraz hotele i szpital. W centrum zaś są zlokalizowane następujące usługi: kościół, szkoła, dom kultu, wspólna jadalnia i kuchnia.

Koncepcja miasta-ogrodu, opracowana przez Howarda na przełomie XIX i XX w., jest ekspresją idealnego modelu miasta, które zarazem jest wzorcem i wskazaniem, jak można rozwiązać problem slumsów

i zdegradowanych dzielnic przemysłowych w obrębie istniejących już miast. Koncepcja ta jest oparta na założeniu, że społeczność miejska rozporządza własnymi gruntami, tak więc zyski wynikające ze wzrostu ich wartości powracają do mieszkańców. Miasto jest zaprojektowane dla 250 tys. mieszkańców, zajmuje 66 tys. akrów [19, s. 3]. Plan miasta jest oparty na układzie współśrodkowych kręgów. W jego centrum, w kolistym parku, stoją budynki użyteczności publicznej: ratusz, sala koncertowa, teatr, biblioteka itp. Wokoło przebiega kolista aleja szerokości 130 m, do której przylega tzw. *Crystal Palace* – szklane arkady otwarte na park, mieszczące funkcję wystawienniczą, ogrody zimowe oraz stoiska targowe, w których mieszkańcy mogą sprzedawać wytworzone przez siebie produkty rolne i przemysłowe.

Utopia jako idealny model dobrych warunków życia

Wizje idealnego modelu architektury, rozumianej jako dobre warunki życia w środowisku mieszkaniowym (np. Tony Garnier – miasto przemysłowe), są odzwierciedleniem poszukiwań sprawnych systemów architektoniczno-urbanistycznych oraz zdrowych układów miast i zespołów mieszkaniowych. Podstawowe idee, na których te wizje się ogniskują, są następujące: rozdział funkcji produkcyjnych od funkcji rekreacyjnych i mieszkaniowych (specjalizacja przestrzeni w mieście), tworzenie rezerw terenu pod przyszły rozwój miast i zespołów mieszkaniowych, powstawanie wydzielonych jednostek sąsiedzkich, umożliwiających integrację społeczną, uzupełnianie zabudowy mieszkaniowej o tereny rekreacji i zieleni, zapewnienie bezpieczeństwa oraz sprawność systemu komunikacji. Formy przestrzenne wyrażają i symbolizują prostotę, dostępność oraz wygodę, a także ekonomiczną oszczędność i szczerłość konstrukcji.

Idea miasta przemysłowego Garniera jest całościową koncepcją miasta, obejmującą zarówno układ urbanistyczny, jak i architektoniczny. Podstawową rolę w budowie struktury przestrzennej miasta odgrywa żelbet, który umożliwia uprzemysłowienie budownictwa, a przez to zmniejszenie kosztów budowy. Modelowe miasto przemysłowe jest zaprojektowane dla 35 tys. mieszkańców. Główną zasadą planu jest rozdzielenie od siebie następujących funkcji miasta: praca, mieszkanie, rekreacja i transport. Plan miasta przemysłowego zrywa z tradycją scentralizowanych i hierarchicznych układów przestrzennych, tworzonych na planie gwiazdystym oraz wprowadza nowy układ przestrzenny budowany na siatce prostokątnej, o cechach siatki otwartej i demokratycznej. W projektach zabudowy mieszkaniowej Garnier proponuje również inny, niż dotychczas, model – zamiast XIX-wiecznych kwartałów zabudowy pojawiają się gęste struktury domów jednorodzinnych (domy z prywatnymi ogródkami) lub zabudowa wielorodzinna o niskiej intensywności, w formie budynków mieszkalnych z zielonymi tarasami na dachach [10, s. 755–761].

Utopia jako modernistyczno-mechanistyczny model architektury

Wizje modernistyczno-mechanistycznego modelu architektury (np. Le Corbusier – miasto idealne dla 3 mln ludzi) są ekspresją skomplikowanego układu nowoczesnego miasta wielowarstwowego, rozumianego jako „maszyna”. Podstawowymi wartościami, wokół których ogniskują się idee utopijne są maszyna, technologia, sprawność, przepływ, ruch. W wizjach tych forma architektoniczna staje się sprawą drugorzędna lub jest funkcją zasady działania skomplikowanego układu strukturalno-ekonomicznego, powiązanego z przepływami ludzi, towarów, usług, pieniędzy, informacji, samochodów itp.

Miasto idealne dla 3 mln ludzi Le Corbusiera jest zlokalizowane w abstrakcyjnym kontekście układu współrzędnych, w którym każdy wymiar struktury architektonicznej, w kierunku pionowym i poziomym, jest wielokrotnością przyjętego modułu siatki ortogonalnej [2, s. 300–303]. W centrum miasta znajduje się jego „mózg” – czyli zespół wieżowców o funkcjach zasadniczych dla funkcjonowania miasta: administracja, zarządzanie, banki, telekomunikacja itp. Pod powierzchnią terenu znajduje się 7 poziomów, które mieszczą parkingi podziemne, stacje metra, kolej oraz autostrady. Między wieżowcami jest zlokalizowany dworzec oraz lotnisko. Budynki wysokie są zaprojektowane na planie krzyża i są całkowicie przeszklone. Przemysł jest umieszczony na skraju miasta. Budynki mieszkalne dla klas średnich są natomiast zgrupowane w zespoły bloków wielorodzinnych, o cechach zabudowy jednorodzinnej (mieszkania dwupoziomowe, każde mieszkanie ma własny taras, atrium lub ogródek).

Utopia jako idealny model architektury w wymiarze techno- i ekosfery

Wizje idealnego modelu architektury w wymiarze techno (np. Bruno Taut – szklana architektura, Buckminster Fuller – geosfera) i ekosfery (np. Paolo Soleri – arcologies) są wyrazem określonych wartości i idei, które są ukryte za technologicznymi lub ekologicznymi symbolami, np. szklana architektura jako wizja zniesienia barier i przegród, geosfera jako wizja postępu, superstruktura jako wizja mikrokosmosu. Forma architektoniczna nabiera w tych wizjach wymiaru symbolu i jest z nim tożsama.

Koncepcja szklanej architektury – Brunona Tauta – jest wyrazem fascynacji szkłem, jako materiałem tanim i dostępnym wszystkim. Przegroda szklana umożliwia pełny kontakt z otaczającym światem, ze słońcem i gwiazdami [24, s. 135]. Idealne miasto w koncepcji Tauta jest założone na planie radialnym. Najważniejszym elementem tego planu jest szklana dominanta – symboliczny gmach użyteczności publicznej – dom kultury, rysujący się śmiałą sylwetą na tle nieba, widoczny z każdej części miasta niczym orientalna pagoda czy gotycka wieża katedry.

Koncepcja geosfery Fullera, klimatyzowanej kopuły nałożonej na część Nowego Jorku, jest wizją technologiczno-inżynierskiej utopii [24, s. 147], która gloryfikuje wiedzę, technologię i porządek przestrzenny. Wizja ta zawiera czynnik kontroli i ograniczenia wolności jednostki. Jest bliska w swojej wymowie wizji świata platońskiego, z tą różnicą, że zamiast filozofów władzę w świecie geosfery pełnią naukowcy i technicy, a pośrednio również urządzenia podtrzymujące życie pod kopułą. Jest to cena, którą nasza cywilizacja musi płacić za czerpanie korzyści płynących z rozwoju technologicznego.

Utopijna koncepcja hiperstruktury Soleriego, tzw. arcologies (*architecture + biology*), jest wizją, która wyraża integrację człowieka z kosmosem oraz jego zakorzenienie w geo- i biosferze. Architektura i natura w wizjach Soleriego tworzą swoistą jedność, ale nie w rozumieniu jedności form przestrzennych, lecz podlegania tym samym prawom. Podstawową zasadą obowiązującą w świecie przyrody i architektury jest zasada zachowania energii. Struktura wydajna to taka, która zapobiega nadmiernym stratom energii oraz taka, która dzięki koncentracji jej elementów składowych i sieci przepływu zużywa mało energii na podtrzymywanie swoich funkcji życiowych. Hiperstruktura Soleriego przybiera więc postać gigantycznego „drzewa”, które jest zminiaturyzowanym miastem (mikrokosmos) na wzór Wieży Babel. Struktura ta ma ponad 1200 m wysokości, na jej poszczególnych poziomach są zlokalizowane wszystkie funkcje miasta: praca, transport, usługi, rekreacja i mieszkania [24, s. 141].

Utopia jako idealny model interaktywnej architektury

Wizje idealnego modelu interaktywnej architektury wyrażają ideę uwolnienia architektury od samej siebie (np. wizje grupy Archigram). Ukazują one architekту-

Wszystkie zdjęcia autorki.

rę jako spektakl, grę, instalację lub zdarzenie, które istnieją w określonym czasie i które, wraz z upływem czasu przemijają. Podstawowymi wartościami są tu przepływ, ruch, zmienność i używalność. Ten typ utopii może przybierać różne formy, od formy kolażu po happening.

Utopijne koncepcje grupy *Archigram* opierają się na idei architektury jako zdarzenia (np. *Urban-Action*, *Living City*, *Plug-in-City*, *Instant City*). Podstawową rolę pełni w nich układ człowiek – maszyna. Jest to układ współpracujący, współreagujący i współuczający się. Miasto w tych koncepcjach staje się swoistym kolażem sytuacji, zdarzeń i ludzi. Jest formą zabawy i gry, w której zużyte komponenty można stale wymieniać. Wizje grupy *Archigram*, będące z założenia formą prowokacji, są zapowiedzią utopii XXI w. – utopii świata reklam, konsumpcji i multimedów [13, s. 316–336].

Utopia jako wirtualny model architektury

Wizje wirtualnej architektury tworzone na przełomie XX i XXI w. (np. Marcos Novak, Greg Lynn, Kas Oosterhuis, Morphosis, NOX [por. 25]) wychodzą poza dotychczasowe utopijne koncepcje środowiska zurbanizowanego, ukazywanego na tle dualizmu świata natury i kultury czy na tle wzajemnego antagonizmu eko- i technosfery, w których architektura ma za zadanie poszukiwanie harmonii i równowagi między dwoma przeciwstawnymi sferami. Wirtualna architektura jest ekspresją przyszłej wizji środowiska życia człowieka, a może tylko jego iluzją, w której mamy do czynienia z jednością obydwu światów. W przyszłym – utopijnym – świecie nie można już będzie odróżnić tego, co jest w nim naturalne, a co jest wytworem technologii, w tym sensie architektura traci swoją negocjacyjną (transformacyjną, transgresyjną, transmisyjną lub transgraniczną) rolę między eko- a technosferą, lecz staje się z nimi jednością.

Photos by the author.

Bibliografia

- [1] Alexander P., Gill R., *Utopias*, The Colston Research Study, Londyn 1984.
- [2] Banham R., *Rewolucja w architekturze*, WAiF, Warszawa 1979.
- [3] Benevolo L., *Die Geschichte der Stadt*, Campus, Frankfurt 1983.
- [4] Broniewski T., *Historia architektury dla wszystkich. Starożytność*, Ossolineum, Wrocław 1963.
- [5] Broniewski T., *Historia architektury dla wszystkich*, Ossolineum, Wrocław 1980.
- [6] Dickens P., *Alienation, emancipation and the environment*, [w:] *The urban experience: A people-environment perspective*, red. S.J. Neary, M.S. Symes, F.E. Brown, E&FN. Spon, Londyn 1994, s. 371–384.
- [7] Doxiadis C.A., *Building entopia*, Athens Publishing Center, Ateny 1975.
- [8] Drummond D., *Architectes des favelas*, Dunod Bordas, Paryż 1981.
- [9] Evans G.W., Lepore S.J., Shroeder A., *Crowding and spatial syntax*, [w:] *The urban experience: A people-environment perspective*, red. S.J. Neary, M.S. Symes, F.E. Brown, E&FN. Spon, Londyn 1994, s. 397–404.
- [10] Giedion S., *Przestrzeń, czas i architektura*, PWN, Warszawa 1968.
- [11] Hall, E.T., *Ukryty wymiar*, Muza, Warszawa 1997.
- [12] Heitor T., Kruger M., *Spatial layout and conflicting uses in transition spaces*, Referat, Conference Proceedings of International Association for People-Environment Studies, maszynopis IAPS, Manchester 1994.
- [13] Jencks Ch., *Ruch nowoczesny w architekturze*, WAiF, Warszawa 1987.
- [14] Kautsky K., *Tomasz More i jego Utopia*, Książka, Warszawa 1948.
- [15] Knothe J., *Sztuka budowania*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1968.
- [16] Kwiatkowska A., *Idea habitatu*, [w:] *Habitat – środowisko mieszkaniowe człowieka*, red. T. Izbicki, Wydawnictwo Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 1988, s. 11–17.
- [17] Kwiatkowska A., *Habitat – kreacja a kontekst*, „Architectus” 1997, nr 1–2, s. 67–71.

- [18] Kwiatkowska A., *Dom w świecie wirtualnym XXI wieku*, „Architectus” 2001, nr 1–2, s. 117–124.
- [19] Markus Th.A., *Visions of perfection – The influence of utopian thought upon architecture from the middle ages to the present day*, Third Eye Centre, Glasgow 1985.
- [20] Moudon A.V., Ryan M., *Reading the residential landscape*, [w:] *The urban experience: A people environment perspectives*, red. S.J. Neary, M.S. Symes, F.E. Brown, E&FN. Spon, Londyn 1994, s. 183–211.
- [21] Steward J.H., *Theory of culture change: The methodology of multilinear evolution*. University of Illinois Press, Urbana 1963.
- [22] Takenaka Research Laboratory, *Vertical urban community concept: Sky City 1000*, Takenaka Corporation, Tokio 1997.
- [23] Tatarkiewicz W., *Historia filozofii*, t. 1, PWN, Warszawa 1978.
- [24] Tod I., Wheeler M., *Utopia*, Orbis, Londyn 1978.
- [25] Zellner P., *Hybrid space: New forms in digital architecture*, Thames, Londyn 1999.

Habitat – from dystopia to utopia

Habitat is in the state of dynamic equilibrium between man and the environment, between the inhabitants' activities and the spatial settings of their life. A permanent disturbance of this equilibrium, resulting from the lack of possibilities of man's adaptation to environmental changes or of the environment's adaptation to changes in the spatial behaviours of man, causes the devastation of the surroundings by uncontrolled human activities or the blocking of human needs by the repressive influence of the surroundings.

According to the theory of Constantinos A. Doxiadis, the housing environment may assume different forms related to the degree of equalization of mutual relations between man and habitat, such as: entopia – the state of dynamic equilibrium in the environment, dystopia – the state of disturbance of the dynamic equilibrium, and utopia – the state of ideal equilibrium in the housing environment.

Entopia is defined by distinguishing the boundary conditions of the housing environment, this means, the dystopian and utopian sta-

tes, but only in a closed time interval, wherein one can meet a similarity of the human needs and the housing standard.

The following kinds of dystopia have been distinguished: demographic, geometrical-spatial, programmatic-functional, technological-physical, aesthetical and psychological-social.

In the history of the utopian visions, concerning the ideas of man's life and shaping of the housing environment, the following trends of utopian thinking have been defined: the ideal model of the society, the ideal model of the society and the cities, model of the civilization development of the society, model of the socio-spatial harmony, the model of good living conditions, the modernistic and mechanistic architectural model, the ideal model of architecture in the dimension of techno- and ecospheres, the ideal model of interactive architecture and the virtual architectural model.