

Miasto jako organizm przyjazny człowiekowi

Aleksandra Prokopska, Anna Martyka

*Zakład Projektowania Architektonicznego i Grafiki Inżynierskiej,
Wydział Budownictwa, Inżynierii Środowiska i Architektury, Politechnika Rzeszowska,
e-mail: aprok@prz.edu.pl, amartyka@prz.edu.pl*

Streszczenie: Fenomen miasta polega na tym, że jest ono strukturą wielowarstwową. Mówiąc miasto europejskie, ma się przed oczami jego specyficzną tkankę: kompozycję budynków, ulic i placów. Wyraźne granice między strefą prywatną a publiczną, wzajemne relacje między budynkami, które zawsze są otwarte na przestrzeń publiczną – wszystko to tworzy niepowtarzalną atmosferę dobrze skrojonej struktury. Camillo Sitte patrzył na miasto jak na dzieło sztuki. Twierdził, że sztuka budowania miast polega na artystycznej umiejętności komponowania takich elementów, jak place, ulice i budynki. Gordon Cullen, który w swoich szkicach wyraził artystyczne walory krajobrazu miejskiego, również uważał, że sztuka architektury polega na szukaniu relacji pomiędzy poszczególnymi komponentami. Miasta powinny być piękne, ale muszą też być przyjazne człowiekowi. To w miejskich przestrzeniach publicznych ludzie mogą najlepiej zaspokoić swoje aspiracje i potrzeby związane z komfortem fizycznym i psychicznym. Co więcej, otoczenie innych ludzi daje człowiekowi nieocenioną szansę na nawiązywanie różnorodnych kontaktów społecznych, a także zapewnia mu poczucie akceptacji i bezpieczeństwa. Miasto to nie tylko struktura przestrzenna, ale przede wszystkim ludzie i ich zmieniające się w czasie potrzeby. Aby odpowiadać na potrzeby mieszkańców większych i mniejszych miast, istotne staje się traktowanie organizmu miejskiego jako systemu wielu skomplikowanych układów urbanistycznych i architektonicznych przyjaznych człowiekowi. Wiedza o projektowaniu, w tym metodologia projektowania i związana z nią wiedza systemowa, może pomóc w rozwiązywaniu problemów organizacji przestrzeni współczesnych miast. Ważne jest zatem, aby miasta funkcjonowały jak dobrze zaprojektowany organizm.

Słowa kluczowe: przyjazne miasto, przestrzeń publiczna, przestrzeń społeczna, struktura, tkanka miejska.

1. Wstęp

Fenomen miasta polega na tym, że jest ono strukturą wielowarstwową i wielowymiarową, którą trudno w pełni opisać i zdefiniować. Zdecydowanie najłatwiej jest tym fenomenem po prostu się zachwycać. Najbardziej trafne, zwłaszcza z perspektywy architektury, wydaje się zdefiniowanie miasta jako struktury przestrzennej i społecznej. Zabudowa, przestrzeń publiczna, infrastruktura techniczna, zieleń i akwenty, regulacje prawne i planistyczne, konwencje, kultura, układy społeczne, a także relacje pomiędzy nimi, ich wielkości, odległości od siebie, podział na dzielnice, kwartały i działki, wszystko to tworzy synergiczny układ funkcjonalny. Miasta to miejsca, w których ludzie mieszkają, pracują, bawią się, korzystają z usług, opieki zdrowotnej, edukacji, rozrywki i kultury. Obecnie zwraca się dużo większą uwagę, aby każdy poszczególny element składowy i całość struktury miejskiej funkcjonowały prawidłowo. Wtedy jest ona wykorzystywana w najbardziej efektywny sposób [1].

W dzisiejszym dyskursie publicznym często pojawia się temat miasta przyjaznego. Również na ostatnim Międzynarodowym Biennale Architektury w Krakowie z hasłem przewodnim *Ludzki wymiar przestrzeni miejskich* uznane autorytety z kraju i zagranicy dzieliły się swoimi refleksjami na temat tworzenia obszarów zurbanizowanych, tak aby były zdrowe, zrównoważone, bezpieczne i pełne życia, czyli bardziej przyjazne. Przyjazna przestrzeń miejska to przestrzeń, która umożliwia człowiekowi zaspokajanie podstawowych potrzeb, ale również potrzeb wyższego rzędu, takich jak potrzeba samorealizacji, akceptacji i inspiracji. Dodatkowo, przyjazna przestrzeń powinna inspirować ludzi do działania i pobudzać ich kreatywność. W artykule podjęto refleksję opartą na własnych badaniach in situ oraz na analizie literatury na temat miasta i jego wielowymiarowego charakteru. Już samo zdefiniowanie miasta jako tygla materialnych i niematerialnych elementów, wzajemnie przenikających się i wchodzących w interakcje, wyklucza możliwość wyczerpującej wypowiedzi. Dlatego zostały poruszone najbardziej interesujące kwestie miejskie w aspekcie zapewnienia człowiekowi przyjaznego środowiska do życia.

2. Ponadczasowa tradycyjna tkanka miejska

W centrach europejskich miast historycznych ludzie zawsze czują się dobrze, bez względu na to, czy są ich stałymi mieszkańcami, czy też tylko turystami. Ulice i place zostały malowniczo wyrzeźbione w zwartej tkance miasta. Hierarchizacja przestrzeni zapewnia ściśle związki pomiędzy życiem wewnątrz i na zewnątrz budynków w przestrzeniach publicznych, określając także kierunki poruszania się po mieście, Fot. 1.

Camillo Sitte był jednym z pierwszych architektów, który zwrócił uwagę na fakt, że harmonijne i piękne przestrzenie miejskie o czytelnie zdefiniowanych ścianach niosą ze sobą pozytywne efekty psychologiczne. Studiując zabudowę w miastach tradycyjnych, doszedł do wniosku, iż „(...) tylko koncepcja ograniczonej przestrzeni nadać jej może mieszkalną i szczęśliwą strukturę” [2].



Fot. 1. Siena przyjazna pieszym, autor: A. Martyka

W krajobrazie miast tradycyjnych można wyróżnić budynki powstałe w różnych, następujących po sobie stylach architektonicznych, ponieważ – jak zauważył Aldo Rossi – miasto nie jest statyczne, ale podlega nieustannym transformacjom, rozwija się i przeobraża w czasie, jest dobrem wspólnym, a nie tylko przejawem indywidualnych osiągnięć architektów. Aldo Rossi wyróżnia podstawowe elementy budujące strukturę miasta: zwartą tkankę miejską i budynki monumentalne. Podstawową przestrzenią publiczną w mieście, według architekta, jest ulica [3]. Również Jane Jacobs przedstawiała ulicę jako kwintesencję życia w zurbanizowanym środowisku. „Życie na ulicy przyciągało jak magnes zarówno jej mieszkańców, niezależnie od wieku, jak i osoby z zewnątrz. Mechanizmy, które zapewniały udane życie społeczne, gwarantowały także swobodę wyboru różnorodnych aktywności, pomoc w wychowaniu dzieci i poczucie bezpieczeństwa [4].

Dobrze funkcjonująca ulica, jak pisała Jane Jacobs, powinna cechować się odpowiednią ilością i różnorodnością funkcji, tak aby była użytkowana jak najdłużej w ciągu doby. Chodzi tu o funkcje handlowo-usługowe, obejmujące również lokale otwarte do późnych godzin wieczornych (np. sklepy, bary i restauracje), zlokalizowane w parterach budynków, oraz mieszkania na wyższych piętrach. Ulica, na której każdy może czuć się bezpiecznie, powinna pozostawać w zasięgu wzroku jak największej liczby ludzi – mieszkańców i ludzi pracujących w zakładach usługowych i sklepach, którzy dobrze się znają lub tylko rozpoznają. Dobry widok na to, co się dzieje na ulicy, stymuluje bowiem mimowolne obserwacje wydarzeń rozgrywających się na niej. Pełne życia ulice zawsze mają zarówno obserwatorów jak i korzystających z niej. „Nie można zmusić ludzi do używania ulicy, jeśli nie mają do tego powodu i jeśli nie mają czego oglądać” [4].

Christopher Alexander postrzega miasto jako strukturę elastyczną, gwarantującą harmonijne połączenie poszczególnych elementów życia społecznego. Społeczność miasta powstaje z synergii mniejszych społeczności, których egzystencja oparta jest na współużytkowaniu infrastruktury i przestrzeni miejskich oraz na możliwości wzajemnej komunikacji [5]. Jednym z najtrudniejszych wyzwań w kształtowaniu przestrzeni miasta jest zapewnienie ram do spotkania z innymi, do odnalezienia poczucia zakorzenienia wspólnoty, tworzenia miejsc różnorodnych, gdzie ludzie będą czuli się bezpieczni, każdy będzie mógł odnaleźć właściwe dla siebie proporcje prywatności i przynależności. Różni aktorzy życia miejskiego oczekują różnego poziomu zaangażowania, identyfikacji i bycia rozpoznawanym. Miasto powinno stwarzać przyjazne ramy do życia społecznego we wszystkich przestrzeniach publicznych, także na ulicy, opisanej powyżej z pewną nostalgią. To przestrzeń publiczna w mieście powinna zapewniać jej użytkownikom możliwość zachowywania odrębności i autonomii, umożliwiać zarówno unikanie jak i praktykowanie kontaktów społecznych według indywidualnych upodobań Fot. 2.

Źle zdefiniowana, nieczytelna czy bezkształtna przestrzeń miejska, brutalnie rozcinająca zwartą tkankę miejską, odbiera użytkownikom poczucie stabilności i bezpieczeństwa. Roger Trancik nazywa taką przestrzeń przestrzenią zagubioną (*lost space*) [6]. Aby przywrócić mieszkańcom przyjazną przestrzeń, należy nadać jej cech charakterystycznych dla pomieszczeń zewnętrznych o ludzkiej skali, ciągłości i czytelnie zdefiniowanych ścianach. Realizacje i projekty braci Leona i Roba Krierów pokazują, że jest to możliwe poprzez nadawanie spójności rozbitej tkance miejskiej – wprowadzanie wyraźnego układu ramowego: zrekonstruowanego tradycyjnego kwartału miejskiego [7]. Człowiek szuka miejsca stałego i bezpiecznego, a kształtowanie zabudowy w formie kwartałów pomaga mu w tym oraz pozwala na łatwą identyfikację i komunikację z najbliższym otoczeniem [8].



Fot. 2. Przyjazna przestrzeń publiczna, autor: A. Martyka

Trudno też nie zgodzić się z Janem Gehlem, który od lat z wielkim sukcesem realizuje swoją wizję miasta przyjaznego ludziom na całym świecie. Według niego najprostszą receptą na poprawę jakości przestrzeni miejskich jest tworzenie stref pieszych, wolnych od ruchu samochodowego, a także porządkowanie podwórek i zakładanie parków oraz zieleńców. Przekłada się to na zwiększenie liczby zadowolonych pieszych, wydłużenie czasu przebywania poza domem, zwiększenie się liczby ludzi siedzących i zatrzymujących się – ujmując krótko, na wzrost wszelkich rodzajów aktywności w przestrzeniach zewnętrznych [9].

3. Wizualna wartość miasta

Dobrze funkcjonujące miasta to takie, które dostrzega się i zapamiętuje, które wywołują pozytywne emocje i poruszają oraz sprawiają, że chciałoby się do nich ponownie wrócić, a także z nostalgią się je wspomina. Odpowiedzialne za to są wartości wizualne miasta, które przynoszą ich użytkownikom określone korzyści. Są nie tylko źródłem codziennej wygody i satysfakcji, ale także dają człowiekowi oparcie psychiczne.

Gordon Cullen twierdzi, że tylko grupa budynków może zapewnić człowiekowi silny rodzaj przeżyć wizualnych, czego nie jest w stanie wywołać pojedynczy budynek. Miasta powinny być kształtowane zgodnie ze „sztuką wzajemnych relacji”, ponieważ tylko wtedy dostarczą nam takich przeżyć, jak radość, podniecenie i poruszenie. Kolor, skala, proporcje, kompozycja, użyte materiały, tekstura powierzchni – wszystkie te cechy, które są efektem nawarstwień i zmian w miastach tradycyjnych, wywołują u użytkowników oprócz silnych reakcji emocjonalnych także pewną ciekawość tego, co zobaczą za rogiem. Takich wrażeń nie wywoła ujednolicona pod względem wysokości, form i użytych materiałów architektura zlokalizowana punktowo bez wyrazistych zasad kompozycyjnych [10].

Percepcja środowiska fizycznego i tworzenie jego mentalnego obrazu to ważna umiejętność człowieka. Wpływem wyglądu miasta na ludzi zajmował się także Kevin Lynch.

Autor książki *Obraz Miasta* ubolewa, że ludzie nie zdają sobie sprawy z wartości harmonijnie zorganizowanego środowiska zbudowanego, które sprawia, że ludzkie doświadczenia nabierają intensywności i głębi. Najważniejszą wartością wizualną krajobrazu miejskiego jest jego czytelność oraz łatwość, z jaką poszczególne części krajobrazu mogą być rozpoznawane, identyfikowane i łączone w koherentną całość. Instynkt znajdowania drogi nie ma aż tak fundamentalnego znaczenia dla przetrwania i organizacji życia jak logiczne porządkowanie sygnałów pochodzących z otoczenia [11]. Przemieszczanie się po współczesnym mieście często okazuje się trudne, a ludzie czują się zdezorientowani i zagubieni, mimo dostępności przeróżnych aplikacji geolokalizacyjnych. Jest to dowód wpływu odbioru wizualnego na poczucie bezpieczeństwa i komfortu psychicznego człowieka. Tylko zrozumiały i czytelny obraz miasta ułatwia znajdowanie drogi i orientację, a także pomaga w budowaniu związków emocjonalnych i organizacji życia.

4. Paradoks kultury konsumpcyjnej

Zygmunt Bauman, analityk współczesnej rzeczywistości, trafnie zauważył, że społeczeństwo producentów przekształciło się w społeczeństwo konsumentów. Ludzie gromadzą coraz więcej dóbr materialnych, ponieważ globalne koncerny prześcigają się w kreowaniu wrażenia, że są one niezbędne, kierując się wyłącznie powodami merkantylnymi, a nie troską o dobro klienta [12].



Fot. 3. Komerccjalizacja przestrzeni miejskich, autor: A. Martyka

Wnętrza galerii handlowych – substytut przyjaznej przestrzeni publicznej – mimo że działają uwodniczo na każdego dzięki wygodnemu i praktycznemu środowisku zakupów, oferują w rzeczywistości sztuczne przestrzenie, pozbawione naturalnych form i proporcji. Nie dysponują właściwym potencjałem, aby tętniło w nich prawdziwe życie, dlatego stosuje się reklamy, promocje, oferty i chwyt marketingowe, działające często na podświadomość Fot. 3. Społeczne role ulicy są obecnie zdominowane przez aktywności o charakterze konsumpcyjnym. Współczesne zachowania konsumenckie pozostają w konflikcie z tradycyjnymi zwyczajami handlowymi, które od zawsze istniały w prze-

strzeniach publicznych miast. Jeszcze do niedawna wiele działań i czynności życiowych można było załatwić, wychodząc z domu do miasta i zapewniając sobie przy okazji możliwość kontaktów społecznych, a także minimalną dawkę ruchu. Obecnie coraz więcej osób robi zakupy przez Internet. A ponieważ czas spędzany na zakupach w sieci się wydłuża, zaczyna go brakować ludziom – nawet na zakupy w realnych przestrzeniach miejskich.

Niepokojące jest zjawisko usuwania ze współczesnych miast warstwy historycznej, która zawsze była dla człowieka pomostem pomiędzy przeszłością a przyszłością. W Pekinie, Szanghaju i w innych metropoliach z dnia na dzień bez sentymentu zastępuje się starą zabudowę spektakularnymi drapaczami chmur. Stare poportowe doki i magazyny na nabrzeżach Liverpoolu i Bilbao adaptowane są na nowoczesne kwartały muzealne, tracąc po drodze autentyczne przeznaczenie i atmosferę. Globalne marki, takie jak Zara, H&M, Starbucks, MacDonald zawłaszczają historyczne centra w Krakowie, Mediolanie i Barcelonie, wypierając lokalny handel i drobne usługi. Rewitalizowane rejony Nowego Jorku, Hamburga i Londynu zostają zgentryfikowane, a dotychczasowi mieszkańcy przenoszą się w inne miejsca, bo nie stać ich na wysokie czynsze. Poza tym warunki życia w sterylnych, błyszczących i ekskluzywnych dzielnicach wcale nie są dla nich odpowiednie.

5. Technologie Informacyjne a miasto

Wymiar miejskości związany był nierozłącznie z określonym geograficznie miejscem jeszcze do niedawna. Nowy wymiar życia w mieście nie bazuje już na przebywaniu w przestrzeni fizycznej, lecz na podejściu, że miasto zawiera warstwę składającą się z globalnej sieci, do której podłączane jest coraz więcej artefaktów. Manuel Castells uważa, że czas i przestrzeń ulegają przekształceniom pod wpływem Technologii Informacyjnych, dlatego ludzie nie mogą dłużej bazować na wcześniejszych doświadczeniach. Współczesne społeczeństwo jest zorganizowane wokół przestrzeni, która kieruje się inną niż do tej pory logiką, opierającą się na przepływach kapitału, informacji, technologii, obrazów, dźwięków czy symboli. W „przestrzeni przepływów” czas ulega deformacji, a przestrzeń fizyczna znika. Polega to na tym, że działania i zdarzenia, które do tej pory następowały po sobie w konkretnej przestrzeni fizycznej, dzieją się równocześnie, poza przestrzenią [13].

Dzięki dynamicznemu rozwojowi pozbawionych przestrzennych powiązań Technologii Informacyjnych miasto poszerza swoje granice. Wzrost mobilności ludzkiej spowodował rozpowszechnianie na globalną skalę tych samych modeli kulturowych, a także problemów lokalnych. Zmieniły się układy społeczne. Obecnie – jak nigdy przedtem – łatwiej jest nawiązać kontakt z ludźmi znajdującymi się daleko. Równolegle zmieniają się też kontakty bezpośrednie. Istotą miejskości są relacje społeczne między różnymi ludźmi, ale trudno je obecnie przypisać do konkretnej przestrzeni fizycznej. Można być wszędzie i nigdzie, kiedy się tylko chce. Powstają nowe formy społeczne niezwiązane z konkretną lokalizacją, np. wspólnota osób z całego świata o tych samych zainteresowaniach czy wyspecjalizowana w określonej dziedzinie, połączona wspólnym celem czy projektem.

Rozwój nowych technologii prowadzi do zmian sposobu myślenia, sposobu zachowania i interakcji z przestrzenią fizyczną. Współczesne dzieci dorastają, nie mając poczucia, jak można egzystować bez elektronicznych gadżetów z dotykowym ekranem. Rośnie populacja ludzi, którzy inaczej myślą i reagują, mają inny sposób rozumienia świata, czasu

i przestrzeni [14]. Paul Virilio, francuski badacz wpływu technologii na kulturę, politykę i społeczeństwo, apeluje, by brać pod uwagę konsekwencje negatywnych aspektów superszybkich elektronicznych technologii. Człowiek „zanurzający” się w cyfrowej rzeczywistości, która odznacza się nieograniczoną zmiennością, elastycznością i szybkością, może mieć problemy w bezpośrednich relacjach międzyludzkich, traci także orientację w świecie realnym [15].

Technologie Informacyjne niosą ze sobą nieznanie wcześniej możliwości i szanse. Dzięki zastosowaniu najnowszych technologii architektura może reagować na potrzeby i aktywności użytkowników czy warunki środowiskowe. Tradycyjne asocjacje architektury z takimi cechami, jak niezmienność, stałość i bezruch straciły sens, ponieważ współczesna architektura coraz częściej staje się zmienna, nieprzewidywalna, ożywiona i sugestywna [16]. Jednym z wielu pozytywnych aspektów architektury interaktywnej jest podniesienie jakości życia ludzi starszych i niepełnosprawnych. Rozwiązania tego typu mają znaczenie dla zastosowań prywatnych i publicznych – od rodziny, poprzez sąsiedztwa, aż po miasta i metropolie.

6. Miasto jak plac zabaw

Współczesna przestrzeń miejska staje się mniej „serio”, coraz częściej zachęcając do zabawy. Zabawa jest jedną z najbardziej charakterystycznych form ludzkiej aktywności. Człowiek od najmłodszych lat posiada instynktowną i naturalną potrzebę zabawy. Johan Huizinga w książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* stwierdza, że gry i zabawy pojawiły się nawet wcześniej niż kultura, a najbardziej rozwiniętą ich formą są zabawy o charakterze społecznym. Istotą zabawy, jak zauważa autor, jest chęć odprężenia się, naśladownictwo i nauka, a także dążenie uczestnika do osiągnięcia pozycji władzy chociaż na krótki czas [17].



Fot. 4. Zabawa w miejskim krajobrazie, autor: A. Martyka

W kontekście rozwoju urbanistycznego zabawa oznacza używanie scenerii miasta – jako kanwy ludzkich interakcji, która jest spowodowana potrzebą zabawy Fot. 4. Mogą to być tradycyjne rodzaje zabaw, takie jak w klasy, podchody, huśtawki, zjeżdżalnie, kosze do koszykówki i siatkówki. Najczęściej są to spontaniczne działania organizowane bez wiedzy władz miasta i zgody nadzorców. Miejskie interwencje wynikają ze spontanicznych działań lokalnych grup, mieszkańców, artystów i miejskich aktywistów.

Zabawa może być inspirowana przez władze miast. Ciekawym przykładem wykorzystania scenografii miejskiej do zabawy przez władze Londynu była akcja *Play London*, przeprowadzona w 2012 roku w ramach festiwalu *Showtime*. W 99 miejscach w mieście można było odnaleźć „wlepki” inspirujące do gier i zabaw. Zasady gier i zabaw można było odnaleźć na autobusach, tramwajach, w parkach, centrach handlowych. Po festiwalu i ogromnym sukcesie akcji powstała aplikacja *Little Tiny Games*, dzięki której można dalej się bawić, mimo że zniknęły już miejskie „wlepki”.

Przenośne urządzenia elektroniczne skierowały fenomen miejskiej zabawy w całkowicie nowym kierunku. Korzystając z aplikacji geolokalizacyjnych, takich jak np. *Four-square* i *Shadow Cities*, opartych na koncepcji rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*), możliwa jest zamiana codziennych doświadczeń i nowy sposób percepcji przestrzeni miejskiej. Doskonałym przykładem jest gra *Pokémon Go*, która zaraz po wprowadzeniu w lipcu 2016 roku zyskała największą popularność w historii tego typu rozrywki. Gra polega na wędrowaniu po okolicy i szukaniu Pokémonów patrząc w ekran smartfona podłączonego do sieci i mającego sygnał GPS. Takie eksplorowanie miasta i łowienie stworków wywołuje emocje towarzyszące tropieniu, odnajdywaniu skarbów czy rozwiązywaniu zagadek.

W ciągu najbliższych dekad miejska zabawa może stać się ważną strategią wpisującą się w zrównoważony rozwój miast. Ludzie będą inspirowani do spędzania czasu w atrakcyjnych przestrzeniach publicznych dzięki czemu będą zużywali mniejszą ilość energii. Będą też zachęceni do większej aktywności fizycznej i zdrowego stylu życia czy przemierzania się po mieście pieszo lub na rowerze.

7. Zakończenie

Współczesne miasto to organizm złożony, mający zaspokoić i pogodzić wszelkie potrzeby i uwarunkowania. Kształtowanie struktury miasta wymaga więc wielu badań, analiz i współpracy pomiędzy specjalistami i ekspertami z różnych dziedzin. Dodatkowo, zebrane dane, informacje i parametry należy prawidłowo zinterpretować i przetłumaczyć na język przestrzenny, tak aby stworzyć dobrze funkcjonujący, pełen życia i zdrowy, czyli przyjazny organizm. Poszczególne warstwy miasta, zarówno te materialne, jak i niematerialne, powinny tworzyć synergiczny układ, który przede wszystkim będzie sprzyjał życiu w coraz szybciej zmieniających się warunkach. Miasto wiąże się z ciągłym procesem narastania kolejnych warstw. Stanowi ono przestrzeń życia, pracy i codziennych doświadczeń oraz pewności, że następnego dnia zobaczy się sąsiadów i budynki, które są dzisiaj i będą też jutro. Miasto traci swoje *genius loci*, kiedy ta ciągłość zostaje przerwana. Zmiany są konieczne, ale nie mogą być natychmiastowe. Powinny być powolne i sukcesywne zarówno w sferze fizycznej, jak i społecznej.

W dzisiejszych czasach Technologia Informacji oferuje różnorodne możliwości wzbogacania ludzkiego życia, ułatwia dostęp do życia publicznego, rozrywki i kultury, wpływa na poprawę warunków ekonomicznych oraz zapewnia komfort codziennych

doświadczeń. Z drugiej strony, ma też wiele niekorzystnych efektów, takich jak przyspieszenie tempa życia, pogoń za dobrami materialnymi czy przyjemnościami [18]. Dlatego przyjazna przestrzeń fizyczna powinna być scenariuszem pozwalającym na zwolnienie tempa, tworzenie enklaw spokoju i ciągłości, różnorodne kontakty społeczne, zakotwiczenie człowieka w historii i kulturze, dającą poczucie bezpieczeństwa. Współczesne miasta powinny zapewniać stabilną podstawę do podejmowania przez człowieka coraz to nowych wyzwań, równocześnie czerpiąc przykład od takich miast jak Siena i Wenecja.

Literatura

1. Prokopska A. *Morphology of the Architectural Achievement. A Methodological Analysis of Selected Morphological Systems of the Natural Architectural Environments*. Journal of Transdisciplinary Systems Science 7 (2002).
2. Chmielewski J.M. *Teoria urbanistyki w projektowaniu i planowaniu miast*. Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa 2001.
3. Rossi A. *The Architecture of the City*. GMIT Press, Cambridge, London 1982.
4. Jacobs J. *The Death and Life of Great American Cities*. Random House, New York 1992.
5. Alexander Ch, *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008.
6. Trancik R. *Finding Lost Space*. Van Nostrand Reinhold, New York 1986.
7. Krier R. *Urban Space*. Academy editions, London 1979.
8. Schneider-Skalska G. *Kształtowanie zdrowego środowiska mieszkaniowego. Wybrane zagadnienia*. Monografia, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, Kraków 2004.
9. Gehl J. *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*. Wydawnictwo RAM, Kraków 2009.
10. Cullen G. *Obraz miasta*. Wydanie skrócone, Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, Lublin 2011.
11. Lynch K. *Obraz miasta*. Wydawnictwo Archiwolta, Kraków 2011.
12. Bauman Z. *Konsumowanie życia*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
13. Castells M. *Spoleczeństwo sieci*. PWN, Warszawa 2008.
14. Martyka A. *Dziecko w przestrzeniach miasta. Poszukiwanie rozwiązań architektoniczno-urbanistycznych dla spędzania czasu wolnego*. praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 2014.
15. Virilio P. *Desert Screen, The Art of The Engine*. wersja PDF, <http://fields.eca.ac.uk/deaua/wp-content/uploads/2008/10/virilio.pdf>, dostęp 17. 11. 2015.
16. Fox M., Kemp M. *Interactive Architecture*. Princeton Architectural Press, New York, 2009.
17. Johan H. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985.
18. Palej A. *Miasta cywilizacji informacyjnej. Poszukiwanie równowagi pomiędzy światem fizycznym a światem wirtualnym*. Monografia, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, Kraków 2003.

City as a human-friendly organism

Aleksandra Prokopska, Anna Martyka

*Department of Architectural Design and Graphics Engineering,
The Faculty of Civil and Environmental Engineering and Architecture,
e-mail: aprok@prz.edu.pl, amartyka@prz.edu.pl*

Abstract: The phenomenon of a city rests upon the fact that it is a multi-layered structure. When we take into consideration European city, we have its specific fabric in front of our eyes – its arrangement of buildings, streets and squares. Distinctive border between private area and public one, interaction between buildings which are always open to communal area- all these things create unique atmosphere of perfectly designed structure. Camillo Sitte perceived a city as the work of art. He claimed that the art of the city development rests upon artistic competence of framing such elements as squares, streets and buildings. Gordon Cullen, who in his delineations expressed artistic advantage of urban landscape, stated that the art of architecture is all about searching for individual components. Cities should be both attractive and human-friendly. In public urban areas individuals can indulge their aspirations and needs connected with physical and mental comfort. What is more, presence among other people gives a man invaluable chance to establish different social contacts, and also guarantees sense of acceptance and safety. City means not only the specific structure but mainly the people and their needs changing in time. To answer inhabitants' needs it is crucial to treat city organism as a system of complicated urban and structural setups, which are human-friendly. The knowledge of designing, including designing methodology and related to this bottom-up knowledge can help in solving the problems with special arrangement of the contemporary cities. It is crucial then to remember that cities should function as perfectly-designed body.

Keywords: friendly city, structure, urban fabric, public space.