

Prototypowanie urbanistyczne a inne metody urbanistyki



dr inż. arch.
WIKTOR WRÓBLEWSKI
Politechnika Łódzka
Wydział Budownictwa, Architektury
i Inżynierii Środowiska
ORCID: 0000-0002-6821-908X

Artykuł analizuje i opisuje metody rozwoju miast. Z punktu widzenia teorii urbanistyki zostały rozróżnione ważne, tj. epistemologicznie istotne elementy planowania, projektowania, programowania i prototypowania urbanistycznego. Relewancje cech przedstawionych metod urbanistyki oparto na stosowanym w każdej z nich opisie przyszłości i przeszłości jako struktury formy miejskiej lub procesu jej tworzenia. Zaproponowany model teoretyczny każdej z metod jest celowym uproszczeniem, uwzględniającym jedynie ich istotne cechy. Architekt jako twórca kreujący przestrzeń miejską korzysta z różnych metod w zależności od zadania i roli zawodowej.

Prakseologia rozróżnia „plan”, „projekt” i „program” [1]. Rozróżnienie narzędzi wynika z metod opisu zorientowanych na proces lub na strukturę. W literaturze urbanistycznej dychotomia ta czytelnie zarysowuje się w metodach opisu przeszłości miast [2] oraz przyszłości ich rozwoju [3]. Jeżeli wizja przyszłości jest zdefiniowana przez opis struktury, zmierza do wytworzenia nowych rzeczy, ale też struktur organizacyjnych i idei. Metody zorientowane na efekty w innych dyscyplinach określane są jako ilościowe. Jeżeli wizja przyszłości jest zdefiniowana przez opis procesu, to prowadzi do organizowania, usprawniania i podtrzymywania działania lub sekwencji działań. Zakładane procesy dają odpowiedź na pytanie, jak dokonać zmiany i jest to orientacja właściwa dla metod jakościowych. Odwołując się do pojęć stosowanych w innych dyscyplinach, w uproszczeniu można powiedzieć, że badacz ilościowy poszukuje danych weryfikujących teorię, a badacz jakościowy – teorii, która wyjaśni posiadane przez niego dane [4]. Historia miasta utrwala w jego strukturze jako zespół form obiektów wraz z ich cechami i budową jest zatem zbiorem danych ilościowych. Przeszłość pozostawiła konkretny zasób materialny i materiałowy. Historia miasta widziana jako proces jest zaś zespołem zjawisk wywołujących fizyczne przeobrażenia przestrzeni i powstawanie danych struktur przestrzennych, czyli wyjaśnieniem danych. Przeszłość stworzyła z jednej strony pewne szanse i możliwości, z drugiej jednak pewne ograniczenia i zagrożenia na przyszłość.

Z analizy i porównania opisów struktury oraz procesu odnoszących się do przeszłości i przyszłości powstała macierz kategorii (tab. 1.), stanowiąca syntezę używanych obecnie metod.

W przyjętym modelu podejście planistyczne jest czysto strukturalne. **Planowanie** koncentruje się na statycznych, skończonych stanach zagospodarowania terenu. Plan definiuje przekształcenia istniejącego zasobu i czas wykonania są drugorzędne. Narzędziem w urbanistyce operacyjnej są miejscowe plany zagospodarowania przestrzennego (MPZP), które są umocowane w systemie prawnym w randze aktu prawa miejscowego. Różnica pomiędzy stanem istniejącym oraz planowanym jest czytelna. MPZP nie mają określonego terminu wykonania, wymagane są przeglądy aktualności jeden raz w kadencji władz, by zredukować problem sukcesji planu. Opis jedynie skończonych stanów krańcowych może konserwować utarte sposoby działania, a w konsekwencji prowadzić do stagnacji społecznej. Plan sporządza interdyscyplinarny zespół, który kończy swoje zadanie w chwili przyjęcia planu.

Przeciwieństwem planowania jest całkowicie proceduralne, znane w regionalistyce i stosowane w dużych skalach, podejście programowe. **Programowanie** udoskonala i przekształca zastane możliwości w dalszy, długofalowy proces z założeniem, że lepsza organizacja będzie wytwarzała lepsze rzeczy. Przykładem w urbanistyce operacyjnej są strategiczne, wieloletnie programy dzielnicowe. Miejska Pracownia Urbanistyczna w Łodzi stosuje je

jako ogniwo pośrednie pomiędzy studium a MPZP, a także jako narzędzie do zarządzania czasem realizacji projektów publicznych. Program dzielnicowy jest przyjmowany uchwałą rady miasta jako pomocniczy akt kierownictwa wewnętrznego [5]. Podobnym przykładem są gminne programy rewitalizacji. Zaprogramowane kierunki i ścieżki potrzebują długotrwałego, stałego wysiłku oraz sukcesji administracji. Są zatem nieodporne na brak wytrwałości w powolnym dążeniu do celu, populizm oraz zmiany ekip politycznych. W przyjętym modelu programowaniem rozwoju zajmują się zespoły eksperckie, a na etapie realizacji i monitoringu komitety sterujące.

Podejście projektowe zamienia dotychczasowy proces w łatwo sprzedawalny, strukturalny produkt. **Projektowanie**¹ sprawnie i efektywnie materializuje zastane procesy (możliwości i ograniczenia rozwoju) w formie obiektu, zespołu lub infrastruktury². Modelowymi przykładami są przedsięwzięcia inwestycyjno-budowlane realizowane przez sektor prywatny. Projekty modernizacyjne i infrastrukturalne, wykorzystujące alokacje środków, są również narzędziami sektora publicznego. Co więcej, w urbanistyce operacyjnej władztwo planistyczne może

¹ Projektowanie w tym znaczeniu odnosi się do przedsięwzięcia, zamierzenia (ang. project – estimate or forecast something on the basis of present trends) i należy odróżnić od projektu rozumianego jako model, konstrukcja i wzór (ang. design – decide upon the look and functioning of something, typically by making a detailed drawing of it.).

² Metoda projektowa stosowana również w edukacji urbanistycznej i marketingu lokalnym pozwala na sprzedaż niematerialnych idei, mody lub stylu.



Tab. 1. Macierz metod w urbanistyce; źródło: opracowanie własne

				PRZYSZŁOŚĆ	
				struktura	proces
		zasób	opis	rzeczowy, strukturalny metodą ilościową	działania, mechanizmu metodą jakościową
PRZESZŁOŚĆ	proces	możliwości, ograniczenia i zagrożenia		<p>PROJEKTOWANIE</p> <p>materializuje zastane możliwości w formie obiektu lub zespołu obiektów</p>	<p>PROGRAMOWANIE</p> <p>przekształca zastane możliwości w dalszy proces z założeniem, że lepsza organizacja będzie wytwarzała lepsze rzeczy</p>
	struktura	materiały i materiałowy		<p>PLANOWANIE</p> <p>definiuje przekształcenia istniejącego zasobu w nowe formy i struktury; koncentruje się na statycznych, skróconych stanach zagospodarowania terenu, a sposób i możliwości wykonania są drugorzędne</p>	<p>PROTOTYPOWANIE</p> <p>uruchamia proces i podtrzymuje pętlę informacji zwrotnej poprzez modyfikowanie i manewrowanie zastanym, „minimalnie satysfakcjonującym” zasobem materialnym</p>

być wykonywane metodą zbliżoną do projektowej na podstawie decyzji o warunkach zabudowy (WZ) lub decyzji o ustaleniu lokalizacji inwestycji celu publicznego. W systemie władzy są to decyzje administracyjne, które tak samo jak MPZP otwierają drogę dalszym projektom inwestycyjno-realizacyjnym. Jest to wolnorynkowe podejście do architektury i urbanistyki, które pozwala znaleźć nowsze, szybsze i bardziej efektywne sposoby realizacji, ułatwia konkurencję i przyspiesza procesy gospodarcze. Z drugiej strony projektowanie w krótkich okresach wyrzuca na rynek wachlarze możliwości, czym wspórtworzy chaos i żywioł rynkowy. W przyjętym modelu zespół projektowy funkcjonuje od pierwszych analiz do sprzedaży gotowego produktu. Kluczową osobą jest lider projektu – architekt, deweloper lub polityk, który sprzedaje nowe obiekty, ale też nowe idee, nową modę.

Cztery pola macierzy metod urbanistyk ujawniają, że musi istnieć podejście do tworzenia wizji przyszłości przeciwstawne do metody projektowej, czyli uruchomienie i przekształcenie pozostawionych przez historię materialnych struktur w twórczy proces. Problemy w tym procesie rozwiązują się, „idąc”, czyli w drodze – niczym *solvitur ambulando* Diogenesa. „Chodzenie” uruchamia i podtrzymuje działanie poprzez manewrowanie zastanym i nieprzystającym do potrzeb zasobem materialnym. W rezultacie ujawniona w macierzy luka w wiedzy prowadzi do wstawienia w nią opisu **prototypowania** urbanistycznego. Konieczne wydaje się dokonanie analizy narzędzi tej metody, jej umocowania w systemie władzy oraz roli architekta.

Prototyp i eksperyment w urbanistyce

Prototyp urbanistyczny [6] jest rodzajem rzeczywistej wizualizacji proponowanego rozwiązania, tzn. makietą w skali 1:1 w miejscu przyszłej inwestycji. Makietą ma za zadanie unaocznnić mieszkańcom i użytkownikom możliwy kształt wybranego miejsca. Innymi

słowy, jest to uproszczona, lecz minimalnie satysfakcjonująca wersja przyszłego sposobu zagospodarowania np. placu, skweru czy też ulicy.

Prototyp z założenia jest wyjściową propozycją do dalszej pracy nad testowaną przestrzenią. Po zainstalowaniu makiety prowadzone są badania reakcji użytkowników na nową organizację ruchu, tymczasowe meble miejskie lub namalowane kolorami nowe podziały posadzki. Designerzy obserwują zachowania użytkowników w zaproponowanej przestrzeni, ich stosunek do jej nowego kształtu oraz sposób doświadczania przez nich zmienionej infrastruktury. Zbierane są ich opinie, a dzięki przeprowadzonym obserwacjom i wywiadam można szybko wyeliminować błędne założenia, by przybliżyć się do optymalnego dla użytkowników rozwiązania. Kluczowym elementem praktyki prototypowania są narzędzia, które mogą być używane do komunikacji, prowokowania dyskusji i łączenia różnych interesariuszy wokół problemów przestrzennych.

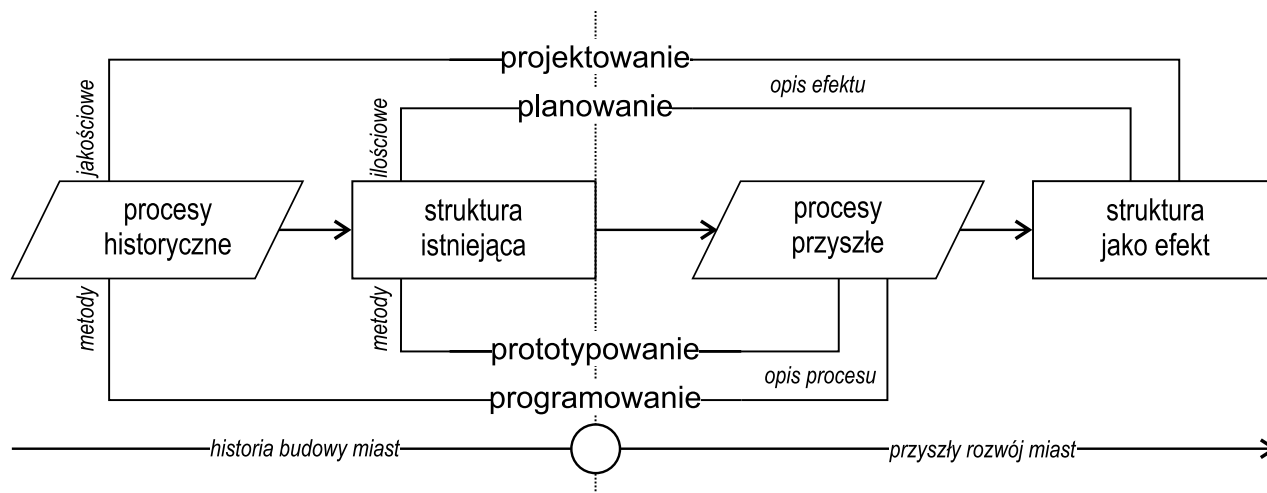
Prototypowanie urbanistyczne pozwala również na zbadanie alternatywnych wizji przyszłości miasta, ponieważ prototypy pełnią funkcję stanowiska testowego do eksperymentowania z nowymi pomysłami. Później zarówno propozycje, jak i elementy praktyczne mogą zostać rozszerzone i zastosowane w projektach i planach na większą skalę [7].

Uruchamianiem procesów w zastanej strukturze przestrzennej zajmują się spontanicznie powstające grupy kreatywne, wyciągnięte z miejskiej publiczności. Architekt jest zarazem eksperymentatorem i odkrywcą. Odpowiada za udrożnienie i trwanie procesu, a także za inspirowanie, edukowanie oraz odbieranie informacji zwrotnej i przekazywanie jej władzy. Cyklicznymi elementami prototypowania są prototyp, eksperyment, weryfikacja i rozwój przyrostowy, czyli iteracyjny.

W polskich miastach pionierem prototypowania urbanistycznego jest architekt Paweł Jaworski [8] z projektu Żywa Ulica [9]. Przegląd raportów, publicystyki, a przede wszystkim mediów społecznościowych ujawnia, że

w realizowanych przez niego eksperymentach urbanistycznych toczy się gra o przestrzeń publiczną oraz rywalizacja o „prawo do miasta”. W analizie tych gier konieczne wydaje się rozróżnienie między strategiami i taktykami w rywalizacji o krajobraz miasta [10]. Strategie są stosowane przez osoby dysponujące siłą dużych organizacji, takich jak np. samorząd. Taktyki są natomiast wykorzystywane przez tych, którzy są „podporządkowani”. Z samej swojej natury są one defensywne i oportunistyczne, mogą zatem być wykorzystywane w ograniczony sposób. Taktyki bywają stosowane chwilowo w przestrzeniach fizycznych i symbolicznych, tworzonych i zarządzanych przez silniejsze relacje strategiczne [11]. Prawidłowo umocowany w systemie władzy eksperyment urbanistyczny pozwala taktycznie tymczasowo odzyskać ulicę lub plac grupom defaworyzowanym, aby później zmianę potwierdzić w długoterminowej strategii rozwoju.

Prócz oczywistych konfliktów o przestrzeń podczas prototypowania pojawiają się też pytania prawne, organizacyjne i finansowe. Najważniejsze z nich to: Jaki jest status eksperymentu w systemie władzy samorządowej? Nie jest regulacją jak plan, nie jest decyzją jak projekt, nie jest aktem kierownictwa wewnętrznego jak program. Czy eksperyment to tylko czynność faktyczna – prowadzenie działalności społeczno-organizatorskiej? Eksperymenty prototypowania w różnych miastach były różnie zorganizowane – jako powierzenie zadania organizacji pozarządowej lub poprzez utworzenie zespołu w urzędzie miasta. Prototyp z założenia ma charakter tymczasowy, czyli jest użytkowany w okresie krótszym od jego trwałości technicznej. Fakt ten rodzi zarzut mediów i opozycji o nieprzestrzeganie zasady celowości i oszczędności wydatków publicznych. W przestrzeni medialnej obecne są pytania: czy prototypowanie pozwala na uzyskiwanie najlepszych efektów w stosunku do nakładów oraz czy jest optymalnym doбором metod i środków służących osiągnięciu założonych celów?



Rys. 1. Diagram wejść i wyjść metod w urbanistyce; źródło: opracowanie własne

Podsumowanie

Architekt może przyjmować różne orientacje metodologiczne i stosować narzędzia odpowiednie do zadania. Program koordynuje w czasie realizację prowadzonych projektów. Projekt może być realizowany w ramach i na podstawie planu. Plan może również doprecyzowywać efekty programu, a program może uczynić plan wykonalnym. Współlistnienie tych metod jest niewykluczające, ponieważ, jak pokazuje diagram (rys. 1.), każda z nich ma inny punkt wejścia i wyjścia w odniesieniu do czasu.

W ujęciu metodologicznym prototypowanie może być traktowane jako kolejny dostępny sposób rozwoju przestrzennego miasta. Podczas prototypowania można sprawdzić nie tylko gotowość społeczności lokalnej do zaakceptowania proponowanej koncepcji urbanistycznej, ale także przeanalizować, ocenić i modyfikować otwartość przestrzeni miejskiej i jej użytkowników na transformację.

Teoretycznie prototypowanie można powtarzać, żeby przetestować różne scenariusze rozwoju, ale każda kolejna makietka w skali 1:1 generuje kolejne wydatki. Wszystko to sprawia, że prototypowanie jest postrzegane jako kosztowna metoda. Wydaje się, że niewielu inwestorów może sobie na nią pozwolić i nie dziwi, że stosujące ją miasta mierzą się z zarzutami o niegospodarność.

Kwestią wymagającą rozstrzygnięcia jest pytanie, czy prototypowanie urbanistyczne będzie kiedyś równoprawną z pozostałymi metodą, mającą samodzielne narzędzie o statusie np. przyrzeczenia administracyjnego, czy też pozostanie jedynie działaniem taktycznym, które może wywołać zmianę strategicznych instrumentów rozwoju miasta.

Bibliografia

- [1] Kotarbiński, T. Traktat o dobrej robocie. Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk: Ossolineum, 1973.
- [2] Koter M., Od fizjonomii do morfogenezy i morfologii porównawczej. Podstawowe zagadnienia morfologii miast. Geografia Historyczna i polityczne w badaniach Marka Kotera. (red.) Barwiński Marek. Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- [3] Duany A., Talen, E. Landscape Urbanism and its Discontents. New Society Publishers, 2013.
- [4] Paluchowski J. Spór metodologiczny czy spór koncepcji – badania ilościowe vs jakościowe. „Roczniki Psychologiczne” 2010, tom XIII, nr 1.
- [5] <https://mpu.lodz.pl/opracowania/zielone-polesie/o-programie/> [dostęp: 30.04.2022].
- [6] Fundacja Napraw Sobie Miasto. Raport z projektu Alternatywna przestrzeń publiczna – Kazimierz, Kraków: Wydział Gospodarki Komunalnej, sierpień 2017.
- [7] www.oze.eu.com/en/urban_prototype [dostęp 15.06.2018].
- [8] <https://www.facebook.com/experimentalurbanism> [dostęp 30.04.2022].
- [9] <http://zywaulica.pl/> [dostęp 30.04.2022].
- [10] Wróblewski W., Zasina J., Urbanistyka współczesna. Wybrane nurty oraz przykłady ich realizacji. E. Boryczka (red.), Przekształcenia współczesnych miast. Nurty i instrumenty, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022.
- [11] de Certeau M., The Practice of Everyday Life, tłum. Steven Rendall, Berkeley: University of California Press, 1984.

DOI: 10.5604/01.3001.0015.9781

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA
Wróblewski Wiktor, 2022, Prototypowanie urbanistyczne a inne metody urbanistyki, „Builder” 10 (303). DOI: 10.5604/01.3001.0015.9781

Streszczenie: Artykuł dotyczy prototypowania urbanistycznego jako metody we współczesnym projektowaniu urbanistycznym. Analizuje z metodycznego punktu widzenia charakterystyczne cechy używanych metod opisu rozwoju miasta i porównuje z nimi prototypowanie. Wyniki prezentowane są w postaci macierzy. Na koniec ocenia zalety i wady prototypowania jako metody urbanistyki. Główną jej zaletą jest fakt, że angażuje użytkowników, ale jej słabością są wysokie koszty i brak uregulowań prawnych.

Słowa kluczowe: prototyp urbanistyczny, projekt, plan, program

Abstract: URBAN PROTOTYPING AND OTHER URBAN DESIGN METHODS.

The paper deals with urban prototyping as a method in contemporary urban design. It analyses from the methodological point of view the distinctive features of the town development management methods and compares prototyping to them. The results are presented in the form of the matrix. Finally, it evaluates advantages and disadvantages of prototyping as a method in town planning. Apparently, the main advantage is that it involves the users, but its cost and lack of legal regulations is a weakness.

Keywords: urban prototype, project, plan, program