

Бернар Чуми: игра в архитектуре деконструкции¹

Статья выявляет игровое начало в теоретическом проекте архитектора Бернара Чуми «Стенограммы Манхэттена» и в концептуальном формообразовании архитектуры деконструкции. Концептуальный комплекс средств (фотография, рисунок, схема), задействованных архитектором, формально и семантически сопряжен с игровым проектированием сценариев пространственной формы архитектуры. Метод Б. Чуми включает игру, генеративно и концептуально предшествующую архитектуре. На основе анализа и сопоставления сделан вывод о проявленности игры в архитектурном формообразовании античности и практики архитектуры деконструкции.

Ключевые слова: архитектура деконструкции, диаграмма, Бернар Чуми, игра, структура, сценарное проектирование, текст в архитектуре.

Sharapov I. A.

Bernard Tschumi: a game in deconstruction architecture

The article reveals a playful beginning in the theoretical project of architect Bernard Tschumi «Transcripts of Manhattan» and in the conceptual shaping of deconstruction architecture. The conceptual complex of tools (photography, drawing, diagram) used by the architect is formally and semantically connected with the game design of scenarios of the spatial form of architecture. The Tschumi method includes a game that generatively and conceptually precedes architecture. Based on the analysis and comparison, the conclusion is made about the manifestation of the game in the architectural shaping of antiquity and the practice of deconstruction architecture.

Keywords: deconstruction architecture, diagram, Bernard Tschumi, game, scenario design, structure, text in architecture.



**Шарапов
Иван
Александрович**

доцент, Уральский государственный университет (УрГАХУ), Екатеринбург, Российская Федерация

e-mail:
isharapov4@gmail.com

Введение

В архитектуре 1970-х гг. происходит теоретическое смещение, обусловленное лингвистическим поворотом, программную почву которого подготовили исследования предыдущего десятилетия, в частности, труды Р. Барта, Ж. Делеза, Ж. Деррида, А. Лефевра и М. Фуко. Включение теоретических концептов философии, лингвистики, семиотики в практику архитектуры обусловило закономерное усложнение ее реалий. Связь философии и архитектуры с другими науками, отраслями знаний закономерно смещает фокус внимания архитекторов к игре с теорией, которая заключается в синхронизации и взаимодействии различного состава теоретических компонентов и, в частности, текстуальность концептуально синтезирует единство, которое определяет сущность архитектуры. Архитектура деконструкции вбирает интенции философии, это соединение создает своего рода напряжение между теоретическими и практическими реалиями архитектуры, включение же игрового начала в проектирование направлено на его разрешение. Игра проявлена в проектах и методах проектирования архитекторов деконструкции. Феномен игры имплицитно задей-

ствуют П. Айзенман, Р. Колхас, Д. Либекинд и др., но наглядно он обозначен в концептах швейцарского архитектора Бернара Чуми [14, 77–78]. Исходя из этого, **цель статьи** — выявить и детализировать позиции игрового начала в концептуальном проекте архитектуры Б. Чуми «Стенограммы Манхэттена». В качестве целеполагающего метода задействован **дискурсивный анализ**, он направленно инструментализирует выявление и формирование динамических взаимосвязей между дифференциальными позициями исследования. Одновременно дискурс предполагает игру и связь контекстов.

Прагматическая реальность архитектуры требует материального воплощения проектов, что, соответственно, предполагает и комплекс проектного опыта, конструктив ответственности инжиниринга, концептуализации в проектировании и ведении строительства, среди которых, на первый взгляд, нет места игре. Но концептуальная теория проекта Б. Чуми делает ставку на игровое начало, так как игра предустанавливает синтез и интерпретацию разнородных позиций проекта. Поэтому исследование проявленности игрового начала в концептуальной архитектуре представляется актуальным.

К началу 1970-х гг. Бернар Чуми — молодой архитектор, практика которого не получила еще широкого признания. Специфика

¹ Статья представляет расширенную версию доклада автора, представленного на международной конференции III Ют-кевичевские чтения, Москва, РГГУ, ГИИ, 11 ноября 2022 г.

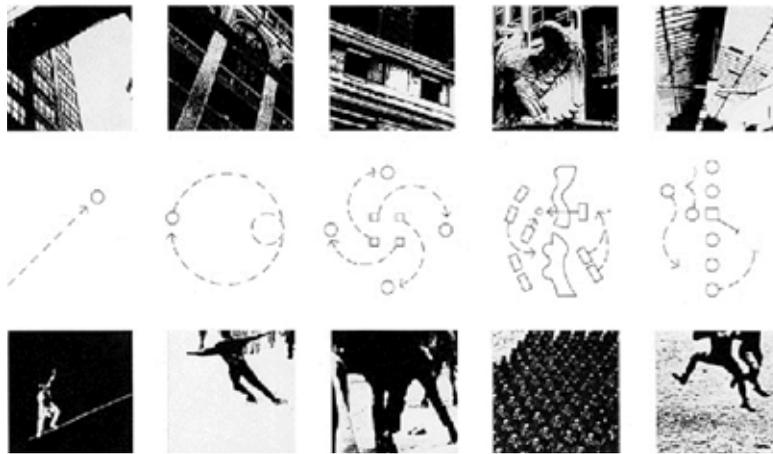


Иллюстрация 1. Фрагмент проекта «Стенограммы Манхэттена». Пространство, движение, событие. Арх. Б. Чуми. 1976–1981 гг. США. Источник: tschumi.com

формообразования и архитектуры зарождается у него в концептах, совмещающих текст, изображение и схему (диаграмму). Этот синтез позволяет разработать комплексный план подхода к архитектуре. Концептуальные проекты архитектуры Б. Чуми публикует в виде книг (архитектура в виде книги), именно они укрепили его статус и сформировали авторитет в архитектуре деконструкции, где реализуется концептуальная мысль прогрессивного архитектора. Значительно позже Б. Чуми обобщает собственный опыт становления в профессии и резюмирует ключевую мысль расширения прагматики грани архитектуры: «Книги были для меня архитектурой, выставки были архитектурой, реклама была архитектурой, так как работа развивалась в плане идей и устанавливала пространственный диалог с другими дисциплинами, привела в итоге к более значимым проектам», — в частности, к проекту парка Ла Виллетт в Париже [15, 178].

Архитекторы деконструкции утверждают, что архитектура не обязательно должна быть построена, но, прежде всего, спроектирована. Поэтому структура выступает в качестве основы проектного соединения, являясь принципиально значимой позицией архитектуры. Современный архитектор П. Айзенман определяет архитектуру следующим образом: «Суть архитектуры заключена в структуре, и это понятие является вещественным и концептуальным знаком архитектуры как дисциплины» [16, 566]. В определении архитектуры Айзенман имплицитно апеллирует к триаде Витрувия и на этом основании выделяет структуру, поскольку она — связующее звено и условие пространственной ориентации архитектуры.

Синтетический концепт архитектуры

Теоретический проект Бернара Чуми «Стенограммы Манхэттена» (1976–1981) посвящен концептуальному формообразованию архитектуры. Кратко суть проекта архитектор заключает в следующий текст: «“Стенограммы” предлагают иное прочтение архитектуры, в котором пространство, движение и события независимы, но находятся в новом отношении друг к другу, так что традиционные компоненты архитектуры разрушаются и перестраиваются по разным осям» [19]. Проект Б. Чуми концептуально перепределяет материальность архитектуры через границы проективно-абстрактных категорий (пространство, движение, событие), взаимодействие которых есть кодифицирующее условие включенности игры в пространственную форму архитектуры (Иллюстрация 1). Несмотря на категории абстрактного и теоретического, условность «бумажной архитектуры», Бернар Чуми мыслит реалии проекта во взаимосвязи с условиями реальности. Пространство, движение, событие — вмещают и со-вмещают реальность с концептуальными основаниями архитектуры. Практика самого Чуми утверждает концептуальную мысль в качестве первичной категории, предшествующей формированию структуры проекта и собственно реальной архитектуры.

Б. Чуми фокусируется в проекте на трех категориях (*пространство, движение, событие*), их синтетическая совокупность задает динамические отношения и предоставляет потенциалы для моделирования прагматики архитектуры. Эти категории абстрактны, но одновременно они учитывают основные позиции формообразования архитектуры:

масштаб, функцию, структуру, направленность и размерность. Кратко поясним эту мысль, то, каким образом понимаются позиции пластического нарратива архитектора. Триада Чуми (*пространство, движение, событие*) устанавливает формообразующий потенциал, обращение к этим категориям позволяет концептуализировать фундаментальные проективные реалии архитектуры. Пространство как таковое вмещает движения и предполагает событийность. Совокупность категорий задает общие координаты функциональных, формальных, пластических, размерных конфигураций и представляет исходные потенциалы крупной, средней и малой форм. Чтобы понять специфику пространства, представляется необходимым выделить в нем структурные характеристики. Для прояснения обратимся к практике философской мысли.

Во-первых, для понимания пространства задействуем опыт философа-структуралиста М. Фуко, который констатирует, что благодаря пространству и форме темпорализируется собственно существование, и мы, учитывая его мысль, сопоставляем концептуальный уровень и фундаментальные абстрактные категории в теоретическом проекте Бернара Чуми [11, 155–168]. М. Фуко исследует и конкретизирует позиции пространства, устанавливает очертавания его пределов, координат и структуры. Мысль Фуко выводит природу и предуглаживающие позиции пространства, его проективные связи, которые кристаллизованы в следующих позициях:

- линия движения субъекта и линия горизонта (координаты и очертавания предела пространства);
- направленности движения и ориентации в пространстве (вертикаль и горизонталь как координатные траектории движений и константные ориентиры);
- масштабируемость (близкое — далекое = субъект — горизонт).

Во-вторых, другой философ, наш современник Г. Харман связывает категорию пространства непосредственно с категориями развертываемости, локализации, проявленности, предметности. Харман пишет о пространстве следующее: «это место, где <...> разворачивается эстетика» [12, 197]. Именно пространство как таковое вмещает и со-вмещает действия, именно в нем осуществляются и реализуются эстетические потенциалы перформативного (игрового) развития траекторий движения человека и закономерно возникают точки

объективации событий. Основой перформативного является построение, сценарность, вовлеченность в траекторию действий, которые обуславливают и «увеличивают глубину понимания философского смысла, заложенного автором» [3, 95]. Обозначенные ключевые качественные характеристики перформативности: сценарность, вовлеченность, участие, яркость эмоционального переживания вкпе эксплицируют аспект игрового начала. В классическом труде о феномене игры Й. Хейзинга определяет и трактует пространство прежде как «формальный» аспект [13, 48]. Пространство словно «выхвачено» игрой, которая в нем создает и «отгораживает» свои правила. По мысли Хейзинга, «иподром, теннисный корт, площадка для игры в классики, шахматная доска функционально не отличаются от таких категорий, как храм или магический круг» [13, 48–49]. Синтез позиций философов направленно уточняет и конкретизирует категорию пространства. Заклучим, что пространство не абстрактно, а, напротив, состоит из вполне конкретных координат и позиций. И, вероятно, пронизательная определенность и последовательная конкретизация позиций теоретического проекта позволяет Бернару Чуми очертить ясным образом пространство, движения и затем обозначить логику событий в архитектурных категориях графической формы «Стенограмм Манхэттена».

Б. Чуми задает и маркирует в проекте пространство в пунктирных очертаниях фигур, траекторий движения линейных структур диаграмм, тогда как события проективно обозначены очертаниями радиусов малого размера (Иллюстрация 1). Но, рассматривая ряд схематических диаграмм, выделяя их структурные различия и абрис, мы видим, что каждая из них раскрывается в представленном ряду как своего рода событие. Значимым в этом «контексте» представляются мысли Й. Хейзинга о масштабируемости игры и ее координатах во времени и пространстве, где синтезированы три основных позиции «прошлое — настоящее — будущее» [13, 9]. Архитектор опосредованно апеллирует к этим позициям в собственной систематизации комплекса перечисленных элементов (фигуры, линии, точки) в диаграмматических построениях. В диаграммах через условные знаки и линейную трассировку архитектор моделирует сценарии действий, вполне сопоставимых с ритмическим разнообразием игро-

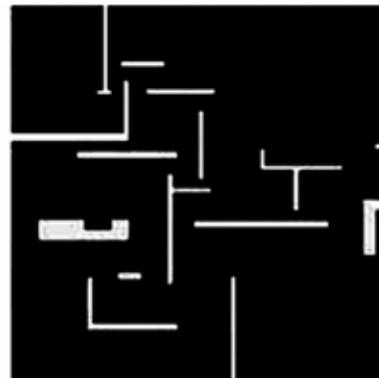
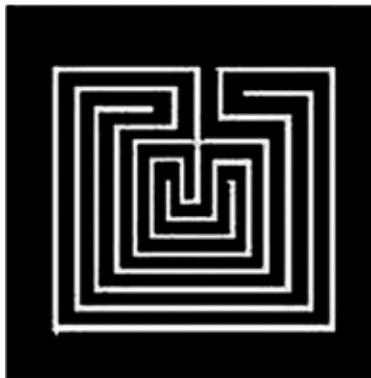


Иллюстрация 2. Деконструкция лабиринта, текст, игра и архитектура. Источник: routledge.com

вого субстрата в контексте архитектурного проекта. В 1997 г. Ч. Дженкс и К. Кропф включили проект «Стенограммы Манхэттена» в раздел «Новая современность» антологии «Теории и манифесты современной архитектуры», где представлен свод концепций второй половины XX в. В кратком предисловии критики характеризуют метод Б. Чуми как «последовательность, фрейм, средство, трехсторонний способ» деконструкции «привычных конвенциональных прочтений архитектуры <...> [взамен которого архитектор] предлагает новый порядок восприятия» [17, 277]. Три стороны фрейма у Б. Чуми проективно замкнуты — это условие ассоциативного сопоставления с зеркальной матрицей устройства калейдоскопа, которое продуцирует бесконечность интерпретации фактов. Но интерес представляет не только синтетический игровой план подхода, но и слагаемые текстуального нарратива проективной архитектуры.

Текстуальные реалии концепта

Для раскрытия содержательной специфики проекта «Стенограммы Манхэттена» необходимо провести краткий анализ текстуальных позиций. Именно текст помогает направленно детализировать основу концепта архитектора. Он прибегает в проекте к использованию дескриптивного метода фиксации информации — стенографии. Стенография — вид текста, который представляет «систему фиксации информации» посредством условных графических знаков [9, 128]. Стенография предоставляет архитектору возможность синтеза текстовой и графической фиксации, пластической и формальной интерпретации концептуальных построений. Б. Чуми конвертирует текст и репрезентативную форму изображений в графические построения схематических диаграмм. Графиче-

ские схемы построений архитектора обращены к систематике линейных абстрагированных структур. Именно диаграммы предоставляют синтетическую возможность соединения текста и изображения, их «множественности» в концептуальной схеме, диаграмме, которая есть «структура пространства возможностей», — пишет философ М. Деланда [4, 151]. Графическая природа диаграммы абстрактна, как и знаки стенограмм, поэтому их методы формально и содержательно близки в плане документальной фиксации в условных, абстрагированных, кодифицированных знаковых линиях. В абстрагированной форме графических знаков Чуми осуществляет синтез проектных условий. Правомерность абстрагирования архитектуры в графических условиях и включение игровой вариативности Чуми подкрепил и легитимировал высказыванием, закрепленным в тексте Ф. Ницше: «Фактов нет, есть только бесконечность интерпретаций» [18, 251]. Прагматика философского высказывания — аргумент в пользу игры, исходного принципа построения и концептуализации архитектуры. Интерпретация в проективной архитектуре Чуми осуществляется в вариативном раскрытии форм в пространстве, дискурс которых возникает в соположенности и со-вмещении текста и формальных элементов в схеме.

Основывая концепт архитектуры на игре, Чуми противопоставляет традиционным константам архитектуры и ее нормативным иерархиям [18, 254]. Архитектор прописывает концепт абстрактных условий проектирования (*пространство, движение, событие*) и сопрягает их с отвлеченным планом реальности, который локализован в позиции: парк; улица; небоскреб (башня); квартал.

Это типологически различные пространства, в которых Б. Чуми выстраивает *движения* — игру веро-

ятных траекторий и внедряет проективный ряд абстрактных *событий*, которые создают игровую хореографию форм в *пространстве* (Иллюстрации 1, 2). Собственно, различие и есть обстоятельность игры в текстовом перечне. Й. Хейзинга указывает, что правила игры есть «текст игры» [13, 9]. Б. Чуми, выделив типологически различные позиции, формирует траектории, основанные на специфике пространства, действия и события:

- пространство парка создает вероятность коллизии встреч;
- улица воплощает условие линейной протяженности, где реализуются потенциалы пересечения траекторий, где возникают точки событий;
- устремленная высотность небоскреба предполагает ниспадающий вектор формы;
- квартал закономерно синхронизирует в своих очертах полицентричную множественность событий.

Архитектор задействует диапазон типологически различных средовых контекстов, комплекс которых предоставляет основу для графической и концептуальной кодификации формы, построения проективно-игровых сценариев, действий и событий в пространстве концептуальной архитектуры. Пример связности типа, движений и размеров приводит М. Деланда. Он отмечает, что в архитектуре форма и пространство определяющим образом формируют специфику «мобильности» траекторий движения человека, где размерность и направленность определяют факторы вариативных возможностей [4, 123].

Игра в архитектуре

Концептуализацию архитектуры Б. Чуми связывает с «игрой языка», где в рациональных понятиях, противопоставляемых чувственному опыту, в аспектах нарратива и формальных составляющих раскрывается теоретический план концептуального подхода [18, 43]. Игровое начало, введенное им в комплексную практику проекта, функционально и направленно «сближает разрыв, дистанцию между фантазией и актуальной реальностью» [15, 178]. Здесь также нужно учесть приведенное выше высказывание Ф. Ницше об интерпретации, которым Б. Чуми фреймирует связи игры и архитектуры. Французский ученый, современник Й. Хейзинги, Роже Кайуа утверждает, что игра граничит с глубинными архетипическими слоями бытия: «Сакральное и игровое сходны между собой, поскольку они вместе противостоят практической жизни, но по отношению к ней занимают симметричные позиции» [6, 275]. Концептуальные отношения *пространства, движения, события* в архитектуре Б. Чуми буквально «вырастают» из игры.

Игра становится приоритетом его проектной стратегии. Архитектор выстраивает вариативные траектории вокруг основной темы — движения. Игра затевается им уже на этапе концептуализации подхода к архитектуре. Б. Чуми предпринимает и руководствуется вариативной перестановкой слов (слагаемых) в высказывании, что, безусловно, нарушает каноническую аксиоматику математического постулата о перестановке слагаемых. Через игру слов он переопределяет прагматику архитектуры: «Архитектура — это не условия проектирования, а проектирование условий» [18, 258–259]. Вероятно, категория движения, задействованная им в теоретическом проекте, обуславливает идею подвижности слов и значений в тексте. Б. Чуми предваряет проект следующим текстом: «В архитектуре концепции могут либо предшествовать проектам или зданиям, либо следовать за ними. Другими словами, теоретическая концепция может применяться к проекту, либо выводиться из него» [18, 19]. В этом контексте уместно привести мысль Й. Хейзинги, где он осу-

ществляет фундаментальный охват, обобщает значимость игры и одновременно устанавливает проективные связи текста, игры и архитектуры (как второй, искусственной природы человека), в условиях которой разворачивается его жизнедеятельность: «Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество <...> творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы» [13, 27]. Вымышленный мир рядом с природой немислим без архитектуры — именно она обеспечивает кров человека.

Игра вписана непосредственно в форму и вариативную аксиоматику правил — формальных процедур построения, трансформации пространств архитектуры: «сжатие — растяжение, ротация (поворот), вставка и перенос» [18, 154]. Говоря о правилах, игра задает их и обозначает «временные и пространственные границы», где проявлен «собственный порядок», — пишет Т. Ю. Быстрова, — игра предполагает деятельную свободу в эстетическом поле «познавательных сил человека» [2, 107]. Признаки игры в проективной архитектуре Б. Чуми многогранны, они просматриваются и раскрываются в понятиях-определениях пространственно-формального порядка: *раскрытие, пересечение, протяженность, высотность — ниспадание*. Фигуральная направленность этих позиций документирует хронографический континуум форм, движений, событий в пространстве архитектуры, что порождает вариативность сценариев пластического нарратива. В них архитектор стенографирует ритм игровой структуры, событий формы в пространстве проекта концептуальной архитектуры. Мысль отечественных ученых аналитически охватывает диалектику категорий порядка. Так М. Бахтин выявляет семантический контраст в оппозиции верх — низ и компенсаторный алгоритм естественного порядка: «Все высокое неизбежно утомляет. Устаешь смотреть вверх, и хочется опустить глаза книзу» [1, 393]. Е. Мелетинский соотносит геометрию и сакральное (здесь: оппозиции и координатные точки: верх — низ, право — лево, впереди — сзади, вход — выход) как эквиваленты [8, 56–57]. В то время как М. Бахтин выделяет разрыв и контраст позиций, соотносит эти аспекты с феноменом гротеска, и действительно, если присмотреться либо отстраниться, то острота фрагментарных кинематографических силуэтов фигур в проекте Б. Чуми (Иллюстрация 1) имплицитно отсылает к гравюрам каприччио Жана Калло, где коллизии игры и драмы разворачиваются в пространстве. В соответствии с обобщением мысли ученых скажем, что игра пронизывает координатные позиции архитектуры и растворена в структуре их отношений.

Сделаем следующий шаг в сторону от заявленной темы исследования игры в архитектуре деконструкции, чтобы привести пример формообразующей связи игры и архитектуры из контекста античной культуры. Ученый, искусствовед и писатель Петр Корнель приводит пример комплексной связи игры и архитектуры, в основе которой хаотичное действие, абстрактная игра. Процедура античной игры являет формообразующее начало: посредством игровых, сценарных действий воплощается разметка города, игра предшествует заложению города и, соответственно, его архитектуре. Вероятно, правомерно сказать, что игра в некоторой степени формообразует план структуры и задает фундаментальные осевые направленности последующей архитектуры. Корнель пишет: после определения места, где станет город, следовала (*Lusus Troiae*) — «конная игра, так называемая Троянская игра, — тропы, по которым скакали всадники, образовывали схему лабиринта. Скачка по этому лабиринту носила характер магического действия»

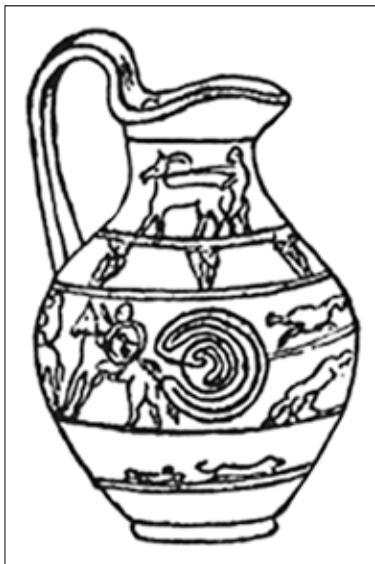


Иллюстрация 3. Этрусская ваза с изображением Троянской игры и лабиринта (The Tragilietella Vase). Источник: earlychurchhistory.org

[7, 35]. Этрусская ваза (Иллюстрация 3) отсылает к репрезентации обозначенного П. Корнелем игрового действия. Рассуждая о городе, П. Корнель соотносит его структуру с лабиринтом. И, вероятно, поэтому образ лабиринта является метафорой, ключом для понимания формообразующего устройства структурных взаимосвязей, текста, игры и специфики архитектуры. Образ лабиринта выражен в их семантической сложности, противоречиях и целостности, результированных в пространственной материальной согласованности (Иллюстрация 2). В другом примере Корнель объективирует комплексную связь текста, книги, архитектуры в указании на масштабируемую референциальную цепочку: «книга — жертвенник — храм», образы и предметность которых сопряжены со структурными, формальными и знаковыми закономерностями формообразования в архитектуре [7, 46]. В наделинии сакральным значением этой триады П. Корнель сближается с идеями Р. Кайуа, Е. Мелетинского о связи сакрального и игры. «Игра объемлет труд смысла или смысл труда, объемлет в терминах не знания, но записи. Смысл есть функция игры, он вписан в <...> конфигурацию» [5, 328–329]. Поэтому архитектура есть корреляция смысла, труда, игры. Проективно эта триада созвучна прогностической идеологии архитектуры «польза — прочность — красота». Согласно идее философа, смысл вписан в значение, конфигурацию труда и конфигурации игры (Иллюстрации 1, 2).

Подведем итог проведенного исследования цитатой отечественного ученого, который пишет о предпосылках и процессах переопределения архитектуры сегодня. Проект Б. Чуми интенционально совпадает с его мыслью об архитектуре: «Процессы (политика) изобретательно вписываются <...> [Бернаром Чуми] <...> в оболочки и структуры, пространственной формы архитектуры, которые выражают прежде всего некую раскованную природно-художественную произвольность» [10]. В ней аспекты изобретательного вписывания и раскованной природно-художественной произвольности есть проявленность и имплицитное воплощение игры в пластической когерентности формы, текста, схематизации. Игра утверждает идею проницаемости границ, преодоления канонов и норм архитектуры; игра, безусловно является пространственным базисом, который растворен в континууме архитектуры.

Заключение

Исследование проекта «Стенограммы Манхэттена» позволяет отыскать и обозначить игру в качестве основы архитектурного формообразования в контексте направления деконструкции. Кратко обозначим следующие выводные позиции проявленности игры в проекте Б. Чуми.

Во-первых, он конструирует метод через комплексный синтез теоретических позиций (текста), функциональных фрагментов изображений и схематизации линейных диаграмм. Синтетический комплекс текста, изображений и схем основан на игровой интерпретации и корреляции данных. Синтез этих позиций в практике Б. Чуми определяет подход к проектированию пространства, формы, сценариев, вариативная специфика которых отражена во фрагментированных изображениях реальности и многокомпонентных траекториях линейных схем в диаграммах (Иллюстрация 1). Включенность игрового начала в основу и процесс формообразования проективной архитектуры деконструкции обуславливает вариативность и интерпретации форм и пространств в проектах Б. Чуми. Природа игры растворена в устройстве и организации структур, фигур, форм и пространства архитектуры деконструкции.

Во-вторых, необходимо отметить, что игровое начало интегрировано в процесс проектирования архитектуры на разных уровнях:

- концептуально, что подтверждает прагматика высказываний Б. Чуми, в частности, при обра-

щении к обобщающему высказыванию Ф. Ницше;

- текстуально, через специфику собственных высказываний и цитат философов архитектор устанавливает правила игры слов, форм, пространств, что очерчивают игру как таковую в прагматике проекта;
- игра проявлена в формальных сценариях и конфигурациях диаграмм, траектории форм вбирают диалектику абстрактного и реального, их синтез подтверждает игровое начало;
- игра растворена в пространстве подхода и проекта Б. Чуми. Комплексный и системный охват — основа формообразующих проектных действий в «Стенограммах Манхэттена», что фактически утверждает процессуальность игровой основы в проектировании формы и пространства архитектуры в его практике.

В-третьих, обобщение текстовых высказываний ученых и философов Р. Кайуа, Й. Хейзинги, П. Корнеля, М. Фуко, Ж. Деррида и др. позволяет заключить, что осевые траектории игры в виде процессов, сценариев предшествуют и пронизывают проект архитектуры. Они раскрывают нам пример имплицитного, незримого пространственного опыта игры, который разворачивается в качестве связи, стратегии и подхода в архитектурном формообразовании. На примере проявленности игры в формообразовании античной архитектуры и направления деконструкции XX в. мы видим, что игра интегративно вписана в диалектические отношения формы и пространства архитектуры.

Список использованной литературы

- [1] Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. — СПб.: Азбука: Азбука-Аттикус, 2021. — 640 с.
- [2] Быстрова Т. Ю. Вещь. Форма. Стиль: введение в философию дизайна. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2001. — 288 с.
- [3] Винницкий М. В. Перформативный подход в дизайне городской среды // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2022. — № 2 (53). — С. 94–99.
- [4] Деланда М. Новая философия общества: теория ассамбляжей и социальная сложность. — Пермь: Гиле Пресс, 2018. — 170 с.
- [5] Деррида Ж. Письмо и различие. — М.: Академ. проект, 2000. — 432 с.

- [6] Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. — М.: ОГИ, 2003. — 296 с.
- [7] Корнель П. Пути к раю. Комментарий к потерянной рукописи. — СПб.: Азбука, 1999. — 173 с.
- [8] Мелетинский Е. Поэтика мифа. — СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. — 480 с.
- [9] Пучков М. В. Архитектура и письменность. Семиотика пространства: сб. науч. тр. Междунар. ассоц. Семиотики пространства. — Екатеринбург: УралГАХА, 1999. — С. 128–153.
- [10] Ситар С. Переопределение архитектуры как движение к подлинности // Блог архитектурной школы МАРШ. — URL: <https://blog.march.ru/sergei-sitar-on-authenticity> (дата обращения: 15.10.2022).
- [11] Фуко М. Ранние работы. — СПб.: Владимир Даль, 2015. — 287 с.
- [12] Харман Г. Спекулятивный реализм: введение. — М.: Рипол классик, 2020. — 290 с.
- [13] Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
- [14] Шарапов И. А. Дискурс орнамента в архитектуре XX века // Художественная культура. — 2021. — № 2. — С. 60–87. — URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/2f9/hk_2021_2_60_87_sharapov.pdf (дата обращения: 15.11.2022).
- [15] Buckley C. After the Manifesto: Writing, Architecture, and Media in a New Century / ed. by C. Buckley. — New York: Columbia GSAPP Books on Architecture, 2015. — 176 p.
- [16] Eisenman P. En Terror Firma: In Trail of Grotexes // Ratt Journal. — 1988. — № 2. — P. 566–570.
- [17] Jencks Ch., Kroft K. Theories and manifestoes of contemporary architecture / Academy ed. by Ch. Jencks and K. Kroft. — Lagos: Academy Press, 1997. — 384 p.
- [18] Tschumi B. Architecture and Disjunction. — Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996. — 278 p.
- [19] Tschumi B. The Manhattan Transcripts 1976–1981 // Офиц. сайт архитектора Бернара Чуми. — URL: <http://www.tschumi.com/projects/18/#> (дата обращения: 19.10.2022).
- URL: <https://blog.march.ru/sergei-sitar-on-authenticity> (data obrashcheniya: 15.10.2022).
- [11] Fuko M. Rannie raboty. — SPb.: Vladimir Dal', 2015. — 287 s.
- [12] Harman G. Spekulyativnyj realizm: vvedenie. — M.: Ripol klassik, 2020. — 290 s.
- [13] Hejzinga J. Homo ludens. CHelovek igrayushchij. — SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2011. — 416 s.
- [14] Sharapov I. A. Diskurs ornamenta v arhitekture XX veka // Hudozhestvennaya kul'tura. — 2021. — № 2. — S. 60–87. — URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/2f9/hk_2021_2_60_87_sharapov.pdf (data obrashcheniya: 15.11.2022).
- [15] Buckley C. After the Manifesto: Writing, Architecture, and Media in a New Century / ed. by C. Buckley. — New York: Columbia GSAPP Books on Architecture, 2015. — 176 p.
- [16] Eisenman P. En Terror Firma: In Trail of Grotexes // Ratt Journal. — 1988. — № 2. — P. 566–570.
- [17] Jencks Ch., Kroft K. Theories and manifestoes of contemporary architecture / Academy ed. by Ch. Jencks and K. Kroft. — Lagos: Academy Press, 1997. — 384 p.
- [18] Tschumi B. Architecture and Disjunction. — Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996. — 278 p.
- [19] Tschumi B. The Manhattan Transcripts 1976–1981 // Ofic. sajt arhitekтора Bernara CHumi. — URL: <http://www.tschumi.com/projects/18/#> (data obrashcheniya: 19.10.2022).
- Статья поступила в редакцию 22.11.2022.
Опубликована 30.06.2023.

Sharapov Ivan A.

Assistant Professor, Ural State University of Architecture and Arts (USAAA), Yekaterinburg, Russian Federation
e-mail: isharapov4@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-1761-7176

References

- [1] Bahtin M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Rennsansa. — SPb.: Azbuka: Azbuka-Attikus, 2021. — 640 s.
- [2] Bystrova T. Yu. Veshch'. Forma. Stil': vvedenie v filosofiyu dizajna. — Ekaterinburg: Izd-vo Ural. unta, 2001. — 288 s.
- [3] Vinnickij M. V. Performativnyj podhod v dizajne gorodskoj sredy // Akademicheskij vestnik UralNIIProekt RAASN. — 2022. — № 2 (53). — S. 94–99.
- [4] Delanda M. Novaya filosofiya obshchestva: teoriya assamblyazhej i social'naya slozhnost'. — Perm': Gile Press, 2018. — 170 s.
- [5] Derrida Zh. Pis'mo i razlichie. — M.: Akadem. proekt, 2000. — 432 s.
- [6] Kajua R. Mif i chelovek. Chelovek i sakral'noe. — M.: OGI, 2003. — 296 s.
- [7] Kornel' P. Puti k rayu. Kommentarij k poteryannoju rukopisi. — SPb.: Azbuka, 1999. — 173 s.
- [8] Meletinskij E. Poetika mifa. — SPb.: Azbuka, Azbuka-Attikus, 2018. — 480 s.
- [9] Puchkov M. V. Arhitektura i pis'mennost'. Semiotika prostranstva: sb. nauch. tr. Mezhdunar. assoc. Semiotiki prostranstva. — Ekaterinburg: UralGAHA, 1999. — S. 128–153.
- [10] Sitar S. Pereopredelenie arhitektury kak dvizhenie k podlinnosti // Blog arhitekturnoj shkoly MARSH. —