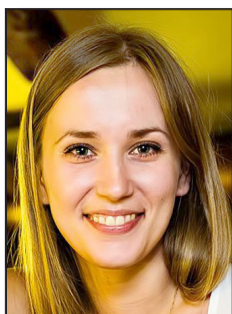


УДК 72.012:727:7.038.6

Интертекстуальный подход в средовом дизайне на примере интерьеров современных театрально-концертных сооружений

Бородченко Н. В.

Харьковская государственная академия дизайна и искусств, Харьков



В статье рассмотрена интертекстуальность как подход средового дизайна на основе анализа интерьеров современных театрально-концертных сооружений в рамках диссертационного исследования. Установлено, что трансформация интертекстуального подхода в XXI веке заключается во включении игры в образ и конструкцию интертекста. Исследование дало возможность выявить и структурировать его приемы, где образ прочитывается через алогизм и передается с помощью деформации, инверсии, театрализации пространства и экспозиционности, а прием игровой конструктивности, отойдя от прямых стилизаций и мимесиса, основывается на более современных доработках, таких как морфинг, нелинейность, гиперболизация. Раскрыто значение алогизма и игровой конструктивности как приема на основе анализа интерьеров современных театрально-концертных сооружений. Обозначены основные формообразующие и образные средства выявленных приемов.

Ключевые слова: постмодернизм, интертекст, приемы, цитация, стилизация, аллюзия, морфинг, нелинейность.

(Искусство и культура. — 2016. — № 2(22). — С. 71-77)

Intertextual Approach in the Environmental Design on the Example of Contemporary Theatre and Concert Interiors

Borodchenko N. V.

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv

The article considers the intertextual approach in environmental design on the basis on the analysis of contemporary theater and concert interior facilities within dissertation research. It was found out that the transformation of the intertextual approach in the XXIst century is to include game in the image and construction of the intertext. The research made it possible to identify and to structure its techniques, where the image is read through the illogic and transmitted through deformation, staging space and exposition inversion and the technique of play constructive, moving away from the direct styling and mimesis, based on more recent improvements, such as morphing, nonlinearity, exaggeration. The value of the illogic and play constructive is revealed as the technique based on the analysis of the interiors of modern theater and concert facilities. The main formative and imaginative means of the identified techniques are outlined.

Key words: postmodernism, intertext, techniques, citation, pastiche, allusion, morphing, non-linearity.

(Art and Culture. — 2016. — № 2(22). — P. 71-77)

Существенным достижением постмодернизма в дизайне стало то, что он изменил его сущность и расширил звено его деятельности. Если сначала дизайн использовался в отношении предметно-

го окружения человека, то именно с приходом постмодернизма формируются принципы средового дизайна. Получив статус самостоятельной проектной деятельности, дизайн среды сразу начал претендовать на

Адрес для корреспонденции: e-mail: n.borodchenko@mail.ru – Н. В. Бородченко

особую роль в этой области, поскольку его главная категория «среда» образует содержательное ядро всей культуры постмодернизма. Принимая во внимание то, что диапазон средового дизайна на современном этапе значительно расширился, его можно назвать культууроформирующим фактором постмодернистского этапа, а дизайнера среды с его преобразующей деятельностью – медиатором современной культуры [1].

Как отмечают такие ученые современности, как И. В. Арнольд [2], И. А. Добрицина [3], Е. П. Шиньев [4], А. С. Безручко [5], И. Ильин [6], постмодернизм отличают признаки интертекстуальности. По определению, И. А. Добрициной, интертекстуальность – это «специфическое свойство любого постмодернистского произведения, специально подчеркивает его связь с безграничным архитектурным и культурным контекстом» [3]. Литературовед Илья Ильин указывает на работы французского ученого Ж. Женетт (его книгу «Палимпсесты: литература во второй степени»), который, разрабатывая теорию «Интертекст», предложил классификацию различных типов взаимодействия текстов, особо выделив цитацию, стилизацию и аллюзию как основные маркеры интертекста. Цитация рассматривается как основная форма интертекста в научной коммуникации, а аллюзия как «стилистическая фигура, требует высокого уровня культурной и интеллектуальной компетенции читателя» [6]. Также доктор искусствоведения Крючкова В. А. рассматривает мимесис, что является интегрированным в интертекст. Интертекстуальность как подход в дизайне рассматривали Н. Е. Трегуб [7], Е. В. Мурашко [8], Н. И. Барсукова [1]. Эти научные работы являются обоснованием использования в сфере дизайна такого термина, как интертекстуальный подход.

И. Голованова определяет интертекстуальность как одну из важнейших черт постмодернизма, а осознанную цитатность как один из главных приемов постмодернистской культуры. Интертекстуальность – термин, введенный в 1967 году теоретиком постструктурализма Юлией Кристевой для обозначения общего свойства текстов – выражается в наличии между ними связей, благодаря которым тексты (или их части) могут многими разнообразными способами явно

или неявно ссылаться друг на друга. Через призму интертекстуальности мир предстает как огромный текст, в котором все когда-то уже было сказано, а новое возможно только по принципу калейдоскопа: смешение определенных элементов дает новые комбинации. По определению И. Головановой, цитатность как метод базируется на главном принципе постмодернистской эстетики – переосмыслении. Постмодернисты пытаются переосмыслить старые догматы, наполнить старые неоспоримые истины новым содержанием, более соответствующим современной жизни. На практике теоретическая идея переосмысления реализуется с помощью иронии и пародирования – это методы, которые играют роль «стартового пистолета», первого толчка к сомнению в непреложности канонов и догматов, которое должно возникнуть у читателя. Интерес к содержательности, возвращение к фигуративности, монументализму, декоративности, внимание к контексту создают уникальный интертекстуальный фон в проектной практике постмодернизма, позволяя извлечь новые смыслы из творческой интерпретации традиций и иронично их переосмыслить. Таким образом, можно считать определенный интертекстуальный подход в формировании среды вполне обоснованным.

Целью данной работы является изучение интертекстуального подхода средового дизайна и его приемов в интерьерах современных театрально-концертных сооружений в рамках диссертационного исследования.

Основные аспекты интертекстуальности как подхода. Интенсивность проявления неклассических тенденций сознания в культуре привела к тому, что стратегия интерконтекстуального подхода в конце 70-х годов широко охватила практику искусства и стала предметом особенно пристального внимания. Кризис законодательного разума – результат множества причин, среди которых, возможно, наиболее весомая – крах утопий XX века [1]. Также следует отметить, что эстетически интегрированное целое дизайна интерьеров в отечественной культуре эволюционировало в относительной изоляции от архитектурных тенденций зарубежных стран, где на первый план выдвинулось творческое направление постмодернизма, что породило впоследствии раз-

нообразные архитектурные течения [9].

Интертекстуальность не сводится к простой цитатности, так как цитатность является одним из стилевых направлений интертекстуальности. Остро стоит вопрос между модернистской и постмодернистской интертекстуальностью. Принцип интертекстуальности модернизма размывает изолированность и завершенность игрового акта, когда культурная игра обнаруживает, что сакральные символы – это всего лишь язык, описывающий реальность с той или иной стороны, но никогда не адекватно. Постмодернизм же доказывает, что и сама реальность – это всего лишь комбинация различных языков и языковых игр, пестрое переплетение интертекста. В постмодернистском тексте все поддается игре, пародированию, выворачиванию наизнанку – в том числе и сами законы построения текста, сами правила игры, которые в итоге теряют абсолютное значение.

Насыщенность технологическими инновациями в современной проектной практике постмодернизма культивирует стремление к концептуальности, историческому и культурному контексту, заимствованию традиционных художественных форм без каких-либо ограничений. Анализ современных мировых театров и концертных залов позволил выявить методы и характерные приемы их применения в формировании внутренней среды указанных зрелищных сооружений.

Образный алогизм. Сочетание игрового и реального при формировании интерьеров, гиперболизация и/или «искажение» объекта, ассоциативность, гротеск, нарративность – такие приемы помогают дизайнеру создать новую внутреннюю среду современных зрелищных сооружений. Как показал анализ, именно интертекстуальный подход является основой создания зрелищных интерьеров. Определено, что такие примеры, как театр Kodak Theatre (диз. David Rockwell. Лос-Анджелес, Калифорния, 2001), концертный зал парка Ибирапуэра в Сан-Паулу (Ibirapuera Park concert hall. По проекту О.Нимейера. Бразилия, 2004), зал Jazz в Lincoln Center (Jazz at Lincoln Center. Арх. Rafael Viñoly. Нью-Йорк, США, 2004), Knight Concert Hall в Майами (арх. Cesar Pelli. США, 2006), концертный зал Parco della Musica в Риме (арх. Renzo Piano Building Workshop. Италия 2007), ин-

терьеры фойе и вестибюля National Grand Theatre в Пекине (арх. Paul Andreu. Китай, 2007), концертный зал им. А. Дворжака в Чехии (диз. ZHN. Арх. Future Systems. Ceske Budejovice, Чехия, 2010) иллюстрируют создания дизайна интерьеров современных концертных и театральных сооружений на основе включения иронии в стилистический алогизм дизайна. Так, дизайн театра Kodak Theatre (рис. 1) – это ироническая игра с традиционной формой киноленты, которая гротескно увеличена и создает каркас, который соединяет вестибюль, фойе и зрительный зал. В главном зале несколько лент переходят в одну, создавая кругообразный элемент, который становится центром композиции на потолке. На этом круге размещены осветительные приборы. В концертном зале парка Ибирапуэра в Сан-Паулу (рис. 2) наблюдается гротескность образа лепестков цветка: гиперболизированный элемент контрастного красного цвета на фоне белого помещения напоминает лепесток, который плавно изгибается. Концертный зал Parco della Musica в Риме (рис. 3) – это гротескно стилизованный образ жука-скарабея и его интерьеры интерпретируются как структура его брони, подчеркивается соответствующим формобразованием и естественным колоритом.

Как было отмечено в исследовании, ирония предполагает трактовку средовой композиции как своеобразной сценической площадки. Под таким определением подразумевается открытая демонстрация, показ, экспозиционность и константа отдельных средовых элементов, их обособленность при одновременной мобильности и незамкнутости, обострение контрастов в рамках одной средовой композиции. Такой экспозиционный прием является основополагающим в формировании внутренней среды таких мировых театрально-концертных сооружений, как театр «Ла Лютха» в Испании (La Llotja theatre. Арх. Mecanoo. Лерида, Испания, 2005–2010), National Grand Theatre в Пекине (арх. Paul Andreu. Пекин, Китай, 2007), концертный зал The Renée and Henry Segerstrom Concert Hall (арх. Cesar Pelli. Калифорния, США, 2009), концертный зал в TELUS Centre (The Royal Conservatory of Music. Арх. Kuwabara Payne McKenna Blumberg Architects. Торонто, Канада, 2009), концертный зал в Experimental Media and Performing Arts Center (арх. Grimshaw

Architects, Davis Brody Bond; дизайн The Eden Project. Трое, Нью-Йорк, 2008), дворец камерной музыки The Chamber music hall JS Bach (арх. Zaha Hadid Architects. Манчестер, Англия, 2009). Дворец камерной музыки The Chamber music hall JS Bach архитектора Захи Хадид (Zaha Hadid Architects. Манчестер, Англия, 2009) является показательным примером работы приема экспозиционности (рис. 4). Дизайн этой среды – это действительно сценическая площадка. Иронически обыгранный образ ленты-спирали напоминает звуковые волны или пружину. Павильон является как бы экспозицией, иллюзорно создает сотканный из лоскутов ажурный навес.

Образный алогизм, созданный с помощью иллюзии проникновения окружающей среды в интерьер – один из самых распространенных приемов в проектировании мировых зрелищных объектов. Центр EMPAC (Experimental Media and Performing Arts Center. Арх. Grimshaw Architects, Davis Brody Bond; дизайн The Eden Project. Трое, Нью-Йорк, 2008) – яркое воплощение новейших технологий, природного окружения и современного дизайна. Основная задача – создание открытого пространства, которое бы не имело границ и сливалось с воздухом – воплощенная благодаря построению стеклянного параллелепипеда, что вписан в холмы ландшафта (рис. 5–6). Вестибюль Центра ведет в трехэтажный атриум, который пересекают узкие мостики, соединяющие разные уровни и проводят в обшитый деревом кедра «скелет» главного концертного зала, который является как бы то подвешенным внутри стеклянного блока здания и воспринимается с любой точки пространства. Рекреационно-репрезентационная зона наполняется естественным светом от парадной лестницы, высоких стеклянных стен и стеклянного купола, который перекрывает концертный зал, что и обеспечивает зрителям беспрепятственное созерцание окружающей природы. Интерьер зрительного зала включает в себя множество нововведений в области акустики и цифровых медиа. Главным композиционным элементом среды является потолок, выполненный из декоративных секций, светящихся и создающих иллюзию открытости к небу. Это же ощущение легкости и невесомости поддерживает цветовая гамма.

В любом из интертекстуальных искусств движение, опора или равновесие (как художественная и технологическая задача) как неперемное правило создания, предусматривает и избрание соответствующих поставленной задачи конструкций и конструктивных средств [12]. Противоположным образом, деструкция (понимаемая как художественная и технологическая задача) принята заранее в качестве правила разрушения видимой конструкции, определяет соответствующие деструктивные средства (реальные или симулятивные). И, если основной целью художественной конструкции является создание какого-то целостного произведения или образа, то цель деструкции и деформации прямо противоположная: вызвать яркое алогичное ощущение нарушения целостности образа (или предмета) и привести к мысли о разрушении всего сущего (или его неизбежности). Инверсия и деформация определяются как способ рождения и трансформации новых культурных форм образного алогизма.

Образный алогизм в таких проектах, как театр Agora (арх. UN Studio. Lelystad, Нидерланды, 2002–2007), концертный зал Granatum – Granada (арх. AN Asociados, Kengo Kuma & Associates, 2009), фанерный театр Signature Center (арх. Frank Owen Gehry. Нью-Йорк, США, 2009–2013), концертный зал Conrad Prebys (арх. UCSD. Сан-Диего, США, 2010), оперный зал Busan (арх. Totement. Пусан, 2010) выражается через деформацию геометрии интерьера и реконструкцию плоскостей стен. Следует отметить, что сочетание игровой конструктивности и образного алогизма в рамках интертекстуального подхода создает взаимосвязь между образом, функцией и конструкцией, как в театре BMW (AKA BMW Edge. Арх. LAB Architect. Мельбурн, 2002) (рис. 7). «Во многом здание выглядит как результат столкновения тектонических пластов, продукт землетрясения, подчеркивает понимание земли как динамической среды, непрерывно эволюционирует, противостоит привычной для нас идеи “твердой почвы”». Эта характеристика Чарльза Дженкса подходит и для проекта. Благодаря принципам фрактальной геометрии, дизайнер создает систему деконструктивных форм, как и в проектах концертного зала Shaikh Ebrahim Bin Mohammed Al Khalifa (арх. Davide Chiaverini Plan Architecture & Design. Muharraq, 2008)

и концертного зала Granatum-Granada (арх. AN Asociados, Kengo Kuma & Associates, 2009).

Игровая конструктивность. Конец XX века, для которого характерно пристальное внимание к цифровым возможностям, текучести форм, эстетике фракталов, привели к активизации применения приемов нелинейности в архитектуре и дизайне. Эстетика пространств расплывается так же, как использование постоянных повторений и наслоений, полупрозрачных следов стали основными характеристиками «дигитальной» архитектуры, которая приняла свое название от цифрового принципа моделирования [3]. В 90-е годы XX в. новейшей тенденцией в дизайне становится морфинг, поддержанный компьютерной техникой. В нелинейном проектировании форма зависит от принципиально нового типа проектного процесса, непрерывно продолжается, в основе которого лежит генетическая процедура морфинга [3]. «Нелинейное мышление становится новой системой координат, позволяет увидеть целостный сложный нелинейный открытый мир в динамике, где случайность, хаос играют конструктивную роль и открывают новые возможности» [10]. Но с позиции парадигмы постмодерна, интертекстуальности, можно считать, что морфинг и нелинейность являются средствами, которые дают большую вариативность дизайна при создании образов в рамках интертекстуального подхода.

Интертекстуальность как свойство постмодернистского произведения специально подчеркивает его связь с безграничным дизайнерским и культурным контекстом. В категорию средств выразительности входят постмодернистская метафора (система кодов), парадокс, ирония. Сюда же относятся известные постмодернистские приемы: двойное кодирование, особый дискретный коллаж, цитирование, паста, палимпсест, смешение различных архитектурных систем, таких как нелинейность и морфинг. Особое место занимают специфические формальные приемы деконструкции, а также разного рода инверсии и деформации [3].

Такой прием игры с конструкцией в значительной степени имеет свойство универсальности и демократичности, поскольку моделируется с учетом не только конструктивности и функциональности, но и специфики когнитивных возможностей человека,

внутренней потребности его сознания проводить образное сравнение вновь увиденного с уже знакомым. Адаптируя архитектурный и дизайнерский текст для восприятия любым реципиентом, независимо от его интеллектуальной и эмоциональной подготовки, метафора обеспечивает высокую интенсивность процесса интерпретации [11].

Так, соответствующие нелинейные структуры стали основой для дизайна интерьеров таких театров и концертных залов, как Дворец искусств им. королевы Софии (Palacio de las Artes Reina Sofía. Арх. С. Калатрава. Валенсия, Испания, 2005), Центр искусств в Абу-Даби (Performing arts centre. Арх. Заха Хадид. ОАЭ, 2007), концертный зал TELUS (Centre for Performance & Learning, The Royal Conservatory of Music. Арх. Kuwabara Payne McKenna Blumberg Architects. Торонто, Канада, 2009), Kuwabara Payne McKenna Blumberg Architects. The Royal Conservatory's TELUS Centre for Performance and Learning Architectural Vision, концертный зал в Копенгагене (Copenhagen Concert Hall. Арх. Jean Nouvel. Германия, 2009), Большой театр в Тяньцзине (Grand Theatre. Арх. Von Gerkan, Marg und Partner. Тяньцзинь, 2009–2014).

Такая конструктивная игра с виртуальными конструкциями и виртуальными формами является обоснованной и усиленной сегодняшними радикальными изменениями в архитектуре и дизайне, которые, с одной стороны, связаны с серьезными трансформациями в научной сфере, а с другой – должны постепенно распространиться на все остальные. Новые науки (sciences of complexity – «науки о сложных системах»), включающие фрактальную геометрию, нелинейную динамику, неокосмологию, теорию самоорганизации и др., включают изменение мировоззренческой перспективы. Опираясь на возможности, которые предоставляет нам компьютер, этот новый взгляд на мир находит сегодня отклик в процессах, изменяющих характер средового дизайна. Грамматика этой новой архитектуры всегда провокационная. Она варьируется от неуклюжих капель до элегантных волнообразных форм, от рваных фракталов до подчеркнута нейтральных «инфопростори». Возникающие новые нелинейные модели могут отпугивать и вызывать подозрения в поверхностном мышлении, однако, они могут быть более адекватны сегодняшнему и буду-

щему восприятию мира, чем те, которые нам остались в наследство от прошлого.

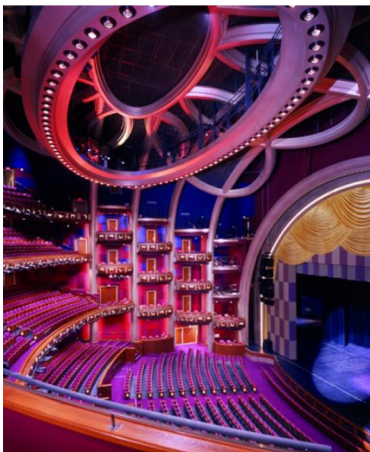
Яркими примерами интерьеров, интертекстуальный дизайн которых основан на приеме игровой конструктивности, является концертный зал DR Byen в Копенгагене (Copenhagen Concert Hall. Арх. Jean Nouvel. Германия, 2009) и проект Большого театра в Тяньцзине (арх. Von Gerkan, Marg und Partner. 2009–2014). С помощью нелинейной динамики форм была создана большая синяя коробка концертного зала датского радио DR Byen (рис. 8). Иронически игровой подход в этом примере, выраженный с помощью метода рационально-игровой конструктивности, – комбинаторная игра фасадов, которые сконструированы из полупрозрачной металлической сетки, позволяют рассмотреть различные варианты пространственной игры внутренней среды. Следует отметить, что благодаря использованию приема игровой конструктивности, ночью эта коробка покрыта светом, который излучается изнутри, что придает зданию своеобразный вибрирующий вид, будто представляет собой огромный живой организм, постоянно меняется. Внутри куба расположен большой зал, покрытый большими плафонами, которые повторяют форму зала как сверху, так и снизу, придавая ему вид большой скалы с разными гранями (рис. 9). В своей совокупности нелинейные элементы усиливают оригинальную концепцию «живого организма», которая послужила источником вдохновения для Жана Нувеля. При изготовлении в качестве отделки, так и мебели (кресел) использовалась произвольная нарезка пластин из древесины бука, благодаря чему открываются многоцветные слои древесины и достигается эффект естественного миметизма и оригинальности каждого элемента.

В проекте Большого театра в Тяньцзине (арх. Von Gerkan, Marg und Partner. 2009–2014) рекреационно-репрезентативная зона, созданная на основе игры с конструкцией, становится почти манифестом нелинейной архитектуры с позиции интертекстуального подхода. Прообразом для здания стала морская раковина, скрывающая в своей таинственной глубине три жемчужины – три концертных зала. В высокотехнологичных конструкциях интерьеров отражена традиционная архитектура Китая, в частно-

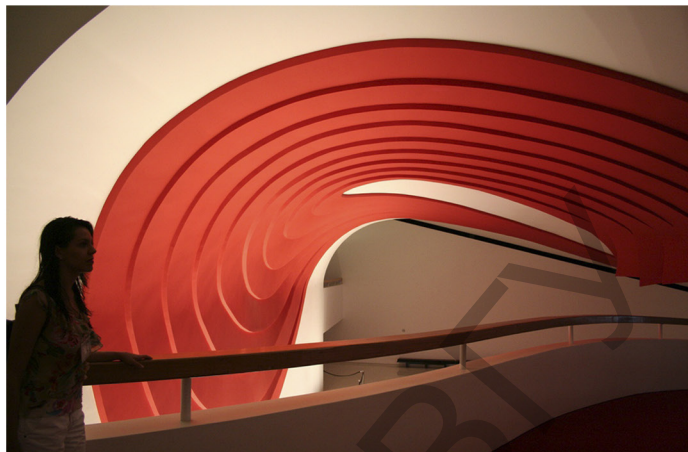
сти, «многослойные» свесы кровли – аллюзия на крыши ориентальных пагод. С помощью переплетения нелинейных конструкций как в отделке стен, так и в решении ярусов сооружения, создается игра линий, игра конструктивных форм и криков (рис. 9–10).

Конечно, информатизация отразилась на средовом дизайне в виде новых дизайнерских приемов, ориентированных на создание виртуальности, дискретности, интерактивности, адаптации пространства. Развитие современных технологий, совершенствование вычислительной техники выводят нас на уровень цифрового моделирования (морфинг, метафоризация, визуальный отбор и т.д.) ультрасовременной архитектуры и дизайна (интерактивная архитектура, виртуальная архитектура, адаптивная архитектура). Так, морфинг, как выражение игры конструктивности ярко воплощается в таких сверхсовременных сооружениях: концертный зал (арх. Albert Abut. Токио, Япония, 2010), оперный зал Margot and Bill Winspear Opera House (арх. Spencer de Grey. Даллас, Техас, США, 2009), концертный зал им. А. Дворжака (диз. 3XN. Арх. Future Systems. Ceske Budejovice, Чехия, 2010), концертный зал Ark Nova (Ark Nova. Арх. Arata Isozaki. Проект. Япония, 2011), Национальный концертный зал в Дублине (диз. 3XN Арх. 3XN. Проект 2008–2016). В этих проектах биоморфные формы в интерьерах создают ироническую декабрь разных образов. Почти фантастические сооружения благодаря высокотехнологичным расчетам конструкции отвечают не только самым современным требованиям дизайна, но и сверхсовременным акустическим нормам.

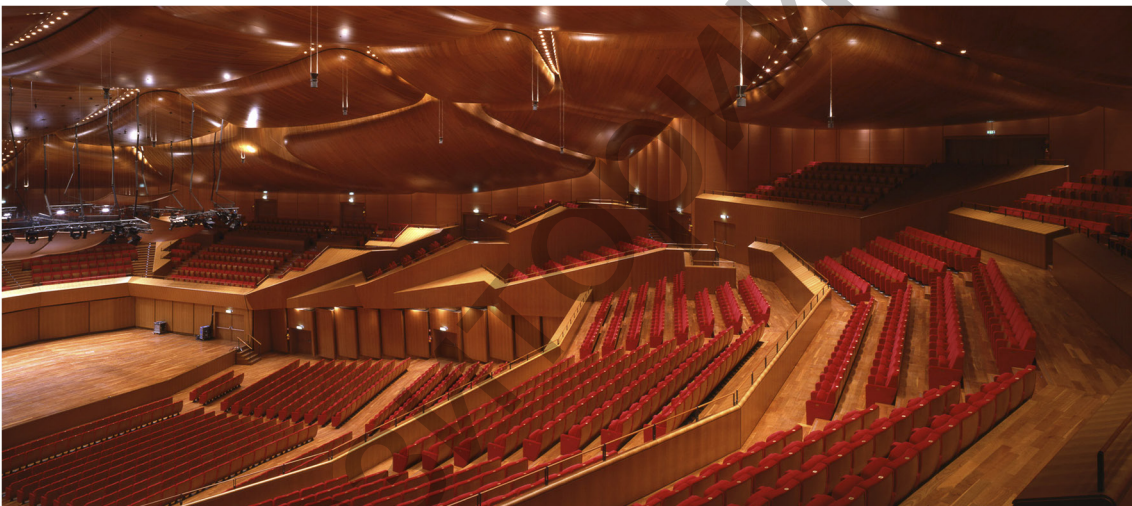
Однако есть ряд театрально-концертных объектов, созданных на основе интертекстуального подхода, где игра контрастного переключения восприятия конструкций и форм является основополагающей в дизайне среды: Театр Архипелага (Théâtre de l'Archipel. Арх. Jean Nouvel. Перпиньян, Франция, 2005–2011), Театр Mumuth music (арх. UNstudio. Graz, Австрия, 2006–2008), Театр Wuxi Grand (арх. Urban Projects. Уси, провинция Цзянсу, Китай, 2008–2011), Концертный зал Aarhus (арх. CF Moller. Jutland, Германия, 2008), Государственный театральный центр Западной Австралии (арх. Kerry Hill Architects. Австралия, 2010), центр исполнительских искусств



*Ил. 1. Театр Kodak Theatre.
Дизайнер David Rockwell.
Лос-Анджелес, Калифорния, 2001.*



*Ил. 2. Концертный зал парка Ибирапуэра в Сан-Паулу
(Ibirapuera Park concert hall).
По проекту О. Нимейера. Бразилия, 2004.*



Ил. 3. Концертный зал Parco della Musica в Риме. Архитектор Renzo Piano. Италия, 2007.



*Ил. 4. Дворец камерной музыки
The Chamber music hall JS Bach.
Архитектор Заха Хадид.
Манчестер, Англия, 2009.*



*Ил. 5. Центр ЕМРАС (Experimental Media and
Performing Arts Center). Архитекторы
Grimshaw Architects, Davis Brody Bond;
дизайн The Eden Project.
Трое, Нью-Йорк, 2008.*



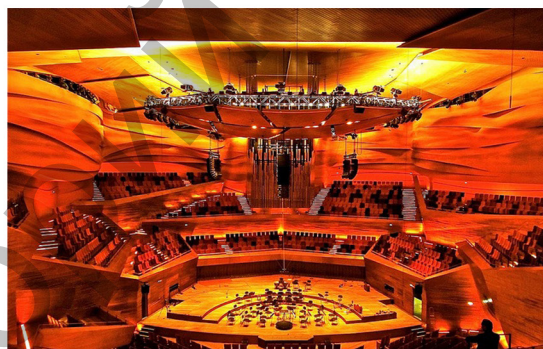
Ил. 6. Центр EMPAC (Experimental Media and Performing Arts Center). Архитекторы Grimshaw Architects, Davis Brody Bond; дизайн The Eden Project. Трое, Нью-Йорк, 2008.



Ил. 7. Театр BMW (АКА BMW Edge). Архитектурное бюро LAB Architect. Мельбурн, 2002.



Ил. 8. Концертный зал DR Вуен в Копенгагене (Copenhagen Concert Hall). Архитектор Jean Nouvel. Германия, 2009.

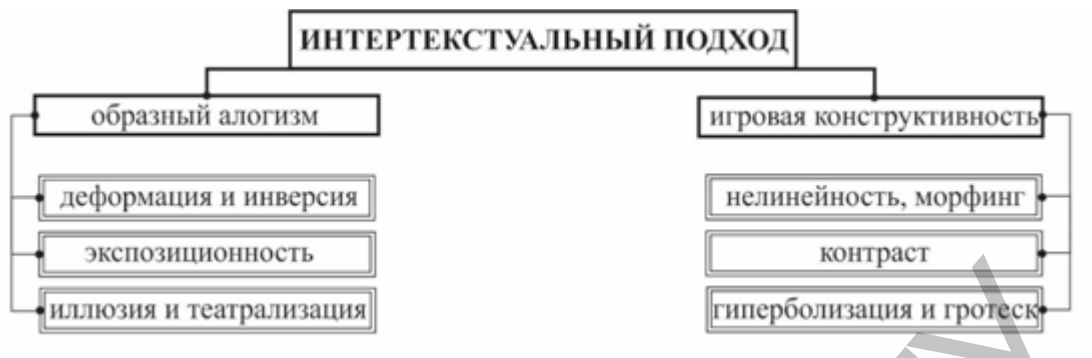


Ил. 9. Концертный зал DR Вуен в Копенгагене (Copenhagen Concert Hall). Архитектор Jean Nouvel. Германия, 2009.



Ил. 10. Проект Большого театра в Тяньцзине. Архитекторы Von Gerkan, Marg und Partner. 2009-2014.

Выводная схема



Kauffman (арх. Moshe Safdie. Канзас, Миссури США, 2011).

Анализ современных зрелищных сооружений показал, что инверсия, деформация и деконструкция как приемы формирования внутренней среды театрально-концертных залов являются весьма востребованными среди дизайнеров в рамках игровой конструктивности. Доказательством этому – такие дизайны интерьеров, как театр BMW (АКА BMW Edge. Арх. LAB Architect. Мельбурн, 2002), Уэльский Центр Тысячелетия (Wales Millennium Center. Арх. Percy Thomas Partnership. Кардифф, Англия, 2002), театр Agora (арх. UN Studio. Lelystad, Нидерланды, 2002–2007), концертный зал Walt Disney (арх. Gehry Partners. Los Angeles, 2003), концертный зал Shaikh Ebrahim Bin Mohammed Al Khalifa (арх. Davide Chiaverini Plan Architecture & Design. Muharraq, 2008), концертный зал Granatum-Granada (арх. AN Asociados, Kengo Kuma & Associates, 2009), фанерный театр Signature Center (арх. Frank Owen Gehry. Нью-Йорк, США, 2009–2013), концертный зал Conrad Prebys (арх. UCSD. Сан-Диего, США, 2010), оперный зал Busan (арх. Totement. Пусан, 2010).

Заключение. На сегодняшний день расцвет интертекстуальности в средовом дизайне становится более явным. Интертекстуальный подход как термин используется во многих отраслях, в том числе и в предметном дизайне. В средовом дизайне интертекстуальный подход является не изученным. Его трансформация в XXI веке заключается во включении игры в образ и конструкцию интертекста. Исследование дало возможность выявить и структурировать приемы интертекстуального подхода, что отражено в схеме. Так, образ прочитывается через алогизм и передается с помощью деформации, инверсии, театра-

лизации пространства и экспозиционности. А прием игровой конструктивности, отойдя от прямых стилизаций и мимесиса, основывается на более современных доработках, таких как морфинг, нелинейность, гиперболизация.

ЛИТЕРАТУРА

1. Барсукова, Н. И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI века [Текст]: автореф. ... дис. докт. искусств. наук: спец. 17.00.06. «Техническая эстетика и дизайн» / Н. И. Барсукова. – М., 2008.
2. Арнольд, И. В. Семантика, стилистика, интертекстуальность [Текст] / И. В. Арнольд // СПб.: СПбГУ, 1999.
3. Добрицына, И. А. От постмодернизма – к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки / И. А. Добрицына. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 416 с.
4. Шиньев, Е. П. Концепция интертекстуальности в современном гуманитарном знании (культурологический аспект) [Текст] / Е. П. Шиньев // Изв. Пензенск. гос. пед. ун-та им. В. Г. Белинского. – 2007. – № 7. – С. 183–188.
5. Безручко, А. С. Реминисценция и язык постмодернизма [Текст] / А. С. Безручко // Изв. Российск. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. – 2011. – № 127. – С. 195–199.
6. Ильин, И. П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: Эволюция научного мифа [Текст] / И. П. Ильин. – М.: Интрада, 1998. – 255 с.
7. Трегуб, Н. Е. «Реплика» в интертекстуальном подходе к формированию объектов мебельного дизайна [Текст] // Традиції та новачі у вищій архітектурно-художній освіті / Н. Е. Трегуб. – Харків: ХДАДМ, 2013. – № 1. – С. 194–202.
8. Мурашко, Е. В. Интертекстуальность как междисциплинарное явление [Текст] / Е. В. Мурашко // Вісн. Харківськ. держав. акад. дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архитектура. – 2011. – № 7. – С. 84–86.
9. Глазычев, В. Л. Постмодерн в аспекте социологии. Концепция нового эклектизма / В. Л. Глазычев // Декоративное искусство СССР. – 1983. – № 1. – С. 30–39.
10. Чечельницкий, С. Параметрическая архитектура и нелинейные науки [Электронный ресурс] / С. Чечельницкий, А. Фоменко // Опыт и перспективы развития городов Украины. – 2013. – Вып. 24. – С. 155–163. – Режим доступа: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/drgmu_2013_24_19.pdf, свободный (17.11.2015).
11. Шуб, М. Л. Культура постмодернизма в пространстве архитектуры [Текст] / М. Л. Шуб; кол. авт. ФГОУ ВПО «Челяб. гос. академия культуры и искусств»; науч. рук. В. С. Цукерман. – Челябинск: [s. n.], 2007. – 165 с.
12. Власов, В. Г. Иллюстрированный художественный словарь [Текст] / В. Г. Власов // СПб.: Икар, 1993. – С. 109.

Поступила в редакцию 11.03.2015 г.