

УДК: 7.072: 7.05

КОЛЛАЖ В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

COLLAGE IN PROJECT CULTURE OF INFORMATION SOCIETY

©*Решетова М. В.*

канд. искусствоведения

Московский государственный институт культуры

г. Москва, Россия, mio-margo@mail.ru

©*Reshetova M.*

Ph.D., Moscow State Institute of Culture

Moscow, Russia, mio-margo@mail.ru

Аннотация. Актуальность обусловлена, с одной стороны, необходимостью анализа противоречивых тенденций культуры XX века с позиции дизайна, а, с другой, — настоятельно обозначившимся социальным заказом приобщить его проектную культуру к процессу возрождения самобытной культурной традиции России как части мировой культуры. *Объект исследования:* коллаж в дизайне информационного общества. *Предмет исследования:* коллажное мышление, проектирование и моделирование в проектной культуре постмодернизма. Цель исследования — раскрытие специфики механизмов и закономерностей коллажного мышления и коллажа как метода композиционного проектирования современных социально–культурных объектов. Анализ ценностного потенциала современной проектной культуры дизайна в контексте культурного возрождения России. *Методы исследования:* культурно–исторический, мировоззренческий и философский анализ коллажного моделирования различных исторических эпох; фактологическое исследование техник и технологий коллажного проектирования в процессе его эволюции; синтетически–интерпретационное исследование современного коллажирования.

Начиная из самих своих истоков опирается на традиции культуры, в которых имманентно заложен принцип коллажности. Развитие указанного принципа от Древнего Египта до Постмодерна демонстрирует тенденцию раскрепощения проектного мышления и освобождения от рамок идеологического, стилистического или иных форм ограничения. Постепенно увеличивая степень свободы, проектирование все больше приближается к коллажному мышлению. Достигнув своего апогея в деструктивном методе постмодернизма коллаж фактически превратился в алфавитную модульную систему, как в конструктивных, так и деструктивных целях дизайнера. Указанная тенденция продемонстрирована, не только на ряде научно–исследовательского материала, но и в экспериментальных разработках средового проектирования осуществляемых средствами коллажирования.

В итоге можно считать установленными и экспериментально подтвержденными такие вновь сформулированные положения как: коллаж в современной проектной культуре является одним из базовых методов, на основе которого может осуществляться синтез элементов классических стилей, а также модернистических проектных разработок в различных областях как современного, так и футуристически ориентированного дизайна.

Abstract. The Urgency is due, on the one hand, the necessity of analysis of the contradictory tendencies of culture of the XX century from the perspective of design, and other strongly emerging social order to attach its design culture to the revival of distinctive cultural traditions of Russia as part of world culture. Object of study: collage in the design of the information society. Subject of research: collage thinking, design and simulation in the design culture of postmodernism. The aim of the investigation was the disclosure of the specifics of the mechanisms and patterns of thinking

collage and collage as compositional method for the design of modern socio-cultural objects. Analysis of axiological potential of the modern design culture of design in the context of the cultural revival of Russia. Research methods: cultural-historical, ideological and philosophical analysis of this simulation various historical eras; a factual study of the techniques and technology collage of design in the process of his evolution; synthetic and interpretative study of the modern collage.

Starting from their own origins is based on the tradition of culture, which is inherently based on the principle of collage. The development of this principle from Ancient Egypt to post-modernism demonstrates the trend of design thinking emancipation and liberation from the constraints of ideological, stylistic or other constraints. Gradually increasing the degree of freedom, design getting closer to the collage thinking. Reaching its climax in the destructive method of post-modernism collage actually turned into alphabetic modular system, as for constructive and destructive purposes of the designer. This trend is demonstrated not only in the number of scientific research material, but in the experimental development of the environmental design carried out by means of collage.

In the end, could be established and experimentally confirmed again such provisions as: collage in contemporary design culture is one of the basic methods through which may be a synthesis of elements of classic styles and modern designs in a variety of fields both contemporary and futuristic oriented design.

Ключевые слова: коллаж, проектная культура, дизайн, иллюзия, аллюзия, феномен информационного общества.

Keywords: collage, design culture, design, illusion, allusion, the phenomenon of the information society.

В настоящее время коллаж, как и дизайн в целом, переживает неоспоримый факт: в общественном сознании распространяются и укрепляются новые эстетические парадигмы, затрагивающие не только конкретную содержательную сторону проектов, но и критерии оценки красоты, психологии и философии восприятия, а также базовые ценности самой культуры.

В этом контексте культурные парадигмы сопоставляются под углом зрения их соотношения с позицией человека в обществе, его способа и возможности выбора образа жизни. Диалектика духовного и материального [1, с. 30; 2, с. 21] стала интерпретироваться как исторически разрывающаяся система, в которой приоритет отводится той или иной политической идеологии, с различными типами мировоззренческого начала. При этом актуализируется проблема преодоления постмодернистской раздробленности и формирования целостного научного и социально-культурного видения.

Коллажный метод как стиль раскрепощенного мышления обретает новые смыслы, основанные на синтезе информационных систем научного, художественного и религиозного сознания. Обостряется роль информации как синергетического (эмерджентного) поля выбора и самоопределения человека как личности и члена социума. С этой точки зрения весь опыт исторического развития осмысливается как единый путь духовного становления.

Характерный для Египта прием — замена голов в изображениях божеств и произвольное сочетание не соединимых в действительной жизни элементов — обусловлен требованиями символики. С ее посредством зримо демонстрируется восхождение от отдельных природных форм к божественному целому.

Элементы протоколлагного мышления, таки образом, сочетались с парадигмальными требованиями культуры, в том числе и художественной. Ее важнейшей задачей было высветить в сознании человека главное — встречу с бесконечностью, которая занимала центральное место в системе древнеегипетского миропонимания. Образ выступал как

тождество логического заключения, как зрительно воплощенная догма, допускающая произвольное сочетание начал — человеческого и звериного — в еще не расчлененном сознании человека, но исключающая искажение символа, соединяющего его с вечностью.

Парадигма эллинизма, изменившая направление культурного развития, заключает в себе другую цель — на первый план выдвигается установка на биосоциальный индивидуализм, где не только каждый субъект полиса, но и каждый свободный человек вынужден был самоопределяться с точки зрения выбора мировоззренческой платформы и философской позиции. Отсюда беспрецедентный взлет последней, оказавшей магистральное влияние на искусство.

В сопоставлении с парадигмой египетской культуры обращает на себя внимание факт смещения семиотической доминанты от комбинирования образно-телесных изображений к проектному началу комплексной картины.

Весь ход развития культурно-эстетического начала демонстрирует подчиненность человеко-звериного начала человеко-богу. Налицо в обоих случаях принцип коллажности, но с совершенно другими социально-культурными приоритетами. Культурная парадигма как будто сменила на противоположное свои доминанты. Естественно, что протоколлажное мышление подобного типа настраивает на мощную ширь свободы, праздничность, красоту, гармонию и силу, т. е. всего того, что в конечном счете вылилось в учреждение Олимпийских игр [3]. Великолепным образцом протоколлажного мышления можно считать описание Гарадотом палат царя Алкиноя.

И не случаен факт того, что относительно короткий исторический период утверждения христианской культурной парадигмы (I–IV век н. э.) позволил сформировать завершенную концепцию развития Вселенной. Предыдущие этапы духовно-культурного становления общества сформировали то поле выбора, где учение последователей христианства непосредственно прокладывало выход человека в сферу духовного между египетским пониманием Универсума и эллинистическим осознанием ценности человеческой личности. При этом сравнительно-культурологическая интерпретация догматов христианства, демонстрирует важность и историческую необходимость обеих предшествующих парадигм для рождения третьей — универсальной, похожей по сущности (и в этом ее историческая ценность), но суммирующей итоги предшествующих. Раскрытие новых возможностей сознания повлекло за собой и новый виток развития искусства романского и готического стилей.

Культурная парадигма Ренессанса, следуя античным, в основном римским идеалам, рассматривала как мир, в котором господствует гармония, идеальная целесообразность форм, логика рациональных отношений. Это отразилось на новой эстетике интерьерного пространства, в котором доминирует пышность и блеск окружающей среды, подражательно формируемой на идеалах древнего Рима. Бурное развитие получает витраж, как свето-цветовая композиция, составленная из различных по своей природе материалов и принципов их сочетания.

Усилившейся интерес к науке определил новый взгляд на свет и цвет: в трудах Леонардо да Винчи, цвет исследовался как психологический элемент чувственности, играющий важную роль в эмоциональном восприятии художественных произведений.

Эпоха Просвещения сформировала новый культурно-исторический тип человека, характеризующегося рациональным отношением к миру. В процессе распространения и укрепления новой парадигмы происходит трансформация «человека культурного» во все более интенсивно утверждающегося (особенно в западно-европейской культуре) человека цивилизационного типа. Его основным ценностным приоритетом становится интеллектуальное развитие, а целью — достижение максимальной свободы, в том числе и творческой. Подобная возможность сопрягается с идеей построения совершенного общества на земле посредством научно-технической, а затем и социально-культурной революций, призванных кардинально изменить ход истории. События и факты этого периода времени

(крушение духовности, раскол мировоззрений, упадок и дробление больших архитектурных и художественных стилей вплоть до индивидуальных направлений в искусстве, рост политической напряженности и т. д.) приводят, в конечном счете к разочарованию, которое зародилось уже в недрах Ренессанса и достигло своего апогея к последней четверти XIX века.

Попытка вывести культуру и искусство на новый уровень развития через введения стиля «модерн» (его идеолог А. Ванде Вельде) основывалась на стремлении соединить эстетические программы с практическими завоеваниями промышленного столетия. Идеальным способом демонстрации этой разрушительной и саморазрушительной позиции в искусстве стал коллаж, отрешившись от всех рамок духовности, эстетики, гармонии и нравственности, т.е. любых требований культуры как таковой. Отрицательно — ценностным кредо и целью его стало разрушение художественной реальности и самого сознания ее конструирующего. Все это в гротескной форме протеста против всех стилей проявилось в модернизме, сменившем модерн уже в начале XX-го века. Его представителями в европейском искусстве были А. Матис, П. Пикассо, Ж. Брак, Умберто Бочони, Джакомо Белла и Луиджи Руссолио, Эрнст Людвиг Кирхнер, Пит Мондриан, Робер Делоне, Марсель Дюшан, Рене Магритт, Сальвадор Дали, Рой Лихтенштейн, Энди Уорхол, Виктор Вазарелли и др.

В России парадигма модернизма была усилена революционным призывом «Весь мир насилья мы разрушим...», пафос которого к 1930-м годам обернулся против самих представителей указанного течения. Практически все его представители были осуждены в годы сталинских репрессий [4]. Эти превратности судьбы обрекли историю коллажа на упрощенно-конкретное, содержательно ограниченное толкование, без учета его роли как метода дизайнерского моделирования, не сводимого к произвольному сочетанию (монтажу) различных видов материала на плоскости. Более того, если подходить с позиций дизайнера как метода гармонизации по законам красоты, пользы и эргономического соответствия, то коллаж не тождественен монтажу; он реализуется по определенным законам компоновки (Н. В. Воронов. Суть дизайна), т.е. законам композиционного проектирования, где монтаж может рассматриваться как заключительная стадия процесса.

Здесь коллаж и монтаж рассматриваются вместе, с опорой на «тех, кто закладывает основы эстетики неадекватности в XX веке, Курт Швиттерс, Макс Эрнст, Джон Хартфилд, Манн Рей, Всеволод Мейерхольд, Эрвин Пискатор, Сергей Эйзенштейн, Луис Бунюэль, Джеймс Джойс, Джон Дос Пассос... (а позже Роберт Раушенберг, Юри Колар, Эдвард Кинехольц, Жан Тингли, Роман Сислевич, Питер Вайс, Жан-Люк Годар, Джон Кейдж, Пина Бауш). Авторы коллажей и монтажей, как утверждает Ж.-М. Лашо, отвергают идею произведения, подчиняющегося требованиям и поблажкам бессмысленного несоответствия. Они неустанно трудятся над созданием стройных калейдоскопов, движимых смутной логикой. Они предлагают зрителям соотноситься с новыми визуальными и ментальными конфигурациями.

В настоящее время в проектной культуре дизайна осуществляются новые поиски не только в области конструктивного моделирования экстерьера и интерьера жилых и служебных средовых пространств, но и закономерностей графического, ландшафтного дизайна, дизайна городской среды и модной одежды и т. д. Необходимость их гармоничного включения в культурное пространство среды является следствием возникшей духовно-мировоззренческой потребности в самосозидании личности как индивидуума и члена современного культурного сообщества.

Проектная культура отечественного дизайна как неотъемлемая часть российской культуры в целом. Последняя как отмечалось выше, неоднократно претерпевала сильнейшее влияние центробежных и центростремительных сил, которые кардинальным образом меняли подходы и взгляды на материальную среду обитания человека и, тем самым, задавали разные, порой противоположные типы проектности.

В начале двадцатого столетия, как известно, благодаря стремительному развитию идей авангардизма, советский конструктивизм занял передовые позиции среди европейских стран, но уже после 2–2,5 десятилетий был отброшен «социалистическим реализмом» на периферию европейского развития, а, точнее, за его пределы, потеряв при этом и традиционную самобытность своей культуры. «Связь искусства со зрителем в этих условиях приобретает извращенный характер» [5, с. 125].

К настоящему времени стало очевидным, что органическая ткань культуры требует учета не только научно–технического, но и культурно–философского, мировоззренческого опыта, который во второй половине XX– начала XXI столетия раздвинул до беспредела представления о роли и месте творческого креативного импульса человека в художественном творчестве.

На первое место выдвинулось потребность в синтезе культурного, научного и духовного начала, составляющего органическую ткань креативности. Таким образом, поле последнего понимается нами как пространство творческого эксперимента, находящееся за границами формально установленных идеологией или каким-либо стилем проектных задач и границ. Первостепенную роль занимает информация, обеспечивающая возможность отбора и синтеза наиболее высоких достижений материальной и духовной культуры на протяжении всей истории человеческого развития.

Естественным становится обращение, например, к древнерусским мотивам, увиденным глазами дизайнера, в соединении с северо–европейским или прибалтийским. И темнее менее, разнообразие национальных манер быта становится узнаваемым, но не конфронтирующим. В проектировании подобного рода голос разума и голос эмоций могут быть соединены воедино. При этом сохраняется возможность культурной идентификации, т.е. самоощущения себя внутри конкретной культуры. «Она характеризуется субъективным чувством индивидуальной самоотождествленности, т.е. отождествлением себя с теми или иными типологическими формами культурного устройства...» [6, с. 91].

Дизайнерское мастерство здесь сказывается, прежде всего, в умении придавать различным типам интерьера (или иного объекта) свою имманентную композиционную логику, которая может характеризоваться большей или меньшей своеобразностью при неизменной реализации главной цели — высокой функциональности и вводимых компонентов. При этом степень конкретизации, акцентуации и детализации объектного наполнения средового пространства избирается дизайнером таким образом, что их фигуративные и образные характеристики допускают высокий уровень обобщения. Именно этим определяется успешность реализации рационалистического стиля в различных типах национальных интерьеров.

Иллюзия (лат. *illusio* — обман, заблуждение) в дизайне рассматривается как один из самых сложных и в то же время распространенных принципов креативного творчества, который ориентируется на определенный тип философско–культурного и мировоззренческого восприятия, не прибегая к аналогии образов–текстов.

Подобное восприятие иллюзорного как подлинного прослеживается на примерах уже Древнего Египта и Греции: шагающий сфинкс, Всевидящее око [7] зеркало, которое каждому возвращает свое, и т. д. Подобное восприятие граничит со сферой интуитивного, которое является одним из важных импульсов в развитии духовной культуры. Эволюция художественных стилей Нового времени стремительно расширяла спектр, традиции и приемы иллюзий. Осознанно не стремился к ней только романский стиль, наиболее полно выразившийся в архитектуре, преимущественно церковной (каменный храм, монастырские комплексы).

В классических стилях эффект иллюзии достигался различными художественно–эстетическими и композиционными средствами. Романский стиль был первым стилем, распространившимся во всей католической Европе и вобравшим в себя многие признаки древнеримской архитектуры.

Однако уже в этот период времени, как отмечают многие историки архитектуры и искусства, стал использоваться прием уменьшения ширины и высоты аркад по мере их удаления — этим усиливалась иллюзия глубины, которая достигла максимального выражения в архитектуре Готики. В Реймсе, как отмечает Огюст Шаузи, указанный прием достиг такого предела, когда даже импосты в откосах окон были очерчены сильно сходящимися линиями [8].

Уже здесь начала дробиться цельность эстетического восприятия первых христианских веков и обнаруживаться склонность к иллюзорному восприятию эффектов. Впоследствии, преломившись сквозь тенденции готики, а затем барокко, художественная образность стала приобретать разнонаправленные ориентации к небу или земле, в зависимости от культурно–идеологических тенденций развития общества. В этом, по сущности, можно усмотреть тенденцию художественного мышления, тяготеющего к коллажному. Вместе с этим усилились тенденции коллажного мышления, призванные соединить идею божественного, потребность реализации человека в его творческих актах и стремлении к зрелищности среды и умножению реальности.

Таким образом, вместе с рассмотрением иллюзорного активизировалась роль *аллюзии* (лат. *allusio* — намек, шутка), которая представляет собой намек на известный исторический, мифологический или иной факт, который создает в художественном произведении, научном труде и т. п. соответствующий обобщенный подтекст. Аллюзия выступает как мысленное соотнесение непосредственно воспринимаемого объекта с тем, что хранится в памяти и связано с какими-либо событиями прошлой жизни (знакомыми явлениями, историческими, мифологическими, литературными персонажами и т. д.) [9].

В дизайне аллюзия реализуется через введение в художественный образ элементов, указывающих на его связь с историческим, культурным или духовным контекстом. Подобные элементы называются маркерами или репрезентантами аллюзии, а факты действительности, к которым осуществляется отсылка — ее денотатами. Под этим углом зрения можно взглянуть на эпоху Ренессанса, как источник развития иллюзии и аллюзии в художественном творчестве, и попытаться осмыслить механизмы проявления аллюзии в его художественно–культурном поле. Творцы Возрождения, как известно, черпали вдохновение из двух духовно–культурных пространств: античного зодчества и христианства, не копируя наследия ни одного из них. Они создавали свою неповторимую культуру, в которой центром, точкой отсчета и мерой успеха был человек с его духовным миром, интуицией и точкой зрения. И именно это обстоятельство адресуется исследователям к его исконному полю — античному язычеству.

Отдельное и чрезвычайно важное направление для дизайна в целом представляет использование принципов аллюзии и иллюзии в графическом дизайне: товарные знаки объявления, афиши, плакаты, реклама, поздравительные открытки, визитные карточки, приглашения и т. п. Для их эстетизации используются различные способы и приемы, донорским полем которых выступают культурные и исторические контексты. То же, хотя и в меньшей степени, можно сказать и о средовом дизайне, где развитие представлений об эстетике часто связывается с представлениями о художественных стилях той или иной культурной эпохи. И в том и в другом случае важнейшую роль играет выбор донорского пространства.

Современный дизайн и современное искусство представляют собой широкое поле, богатое семиотическими и визуальными связями. Цитирование выполняет значительную роль в формировании визуального языка современного дизайна и становится характерной чертой не только раннего постмодернизма, но и поздних его проявлений.

Коллаж выступает как один из способов организации текстового пространства при помощи соединения разнородных элементов. В постмодернизме коллаж — отражение гибридно–цитатного мышления [10] и главное средство формирования гипертекстуального

культурного пространства. Его объектом коллажа является уже не живая реальность, а текст, идентифицирующейся как с отдельными проявлениями, так и культурой в целом.

«Цитирование, симуляция, ре-апроприация — все это не просто термины современного искусства, но его сущность» (Ж. Бодрийяр) [11]. Любая бытовая или художественная форма, в первую очередь, есть «... для него только источник стройматериала» (В. Брайнин–Пассек) [12]. В итоге на рубеже XX–XXI века сформировался тип ментальности с мультимедийным сознанием, которому присущи новые ценности и новые механизмы восприятия.

В этой ситуации западно–европейский дизайн отразил указанное движение, став высоко эклектичным, динамичным и интерактивным. При этом цитатность остается абсолютно произвольной и свободной, не связанной никакими культурными рамками. Естественно, что подобного типа проектность не может считаться универсальной и в равной мере востребованной всеми типами культуры. Здесь проступает в новой интерпретации исконный конфликт между рационально–потребительским подходом Запада и духовно–структурированным проектированием стран Востока.

В последнем цитатные формы имеют эксплицитную (явную) или имплицитную (неявную) отсылку к традиционным формам культуры. Естественно, речь здесь не идет ни о возвращении к прошлым художественно–эстетическим традициям, ни о копировании конкретных произведений искусства [13]. Это метод строительства нового культурно–философского мышления, ассимилирующего в себе, с одной стороны, новейшие достижения науки и техники, а с другой, духовно–нравственные корни многовековой культуры.

Список литературы:

1. Гегель Г. В. Ф. Сочинения. Т. 5.
2. Marx K. *Das Kapital*, Bd. 1. Hamburg, 1867.
3. Быкадорова Е. Ю., Решетова М. В. Сказка Олимпийского Сочи. Дизайнерский аспект // *Sochi Journal of Economy*. 2014. №1 (29). С. 257–267.
4. Хан–Магомедов С. О. Архитектура советского авангарда: в 2 кн. Кн. 1: Проблемы формообразования. Мастера и течения. М.: Стройиздат, 1996. 709 с.
5. Толстой А. В. Стил и спрос. Искусство, государство и зритель. Из истории взаимоотношений // Стил, направление, метод. М.: Российская академия художеств; Научно–исследовательский институт теории и истории изобразительных искусств, 1992.
6. Культурология / под ред. Ю. Н. Солонина и М. С. Кагана. М.: Высшее образование, 2007.
7. Шеркова Т. А. «Око Гора»: символика глаза в додинастическом Египте // *Вестник древней истории*. 1996. №4.
8. Шаузи О. Всеобщая история архитектуры. М.: ЭКСМО, 2012.
9. Техническая эстетика и дизайн / под ред. М. М. Калиничевой. М.: Академический проект, 2012.
10. Постмодернизм. Энциклопедия / сост. А. А. Грицанов, М. А. Можейко.
11. Baudrillard J. *Le Système des Objets*. Gallimard, 1968.
12. Решетова М. В., Мкртчян С. В. Дизайн информационного общества России // *Мир науки, культуры, образования*. 2015. №1 (50). С. 324–329.
13. Калиничева М. В., Решетова М. В. Аллюзия и иллюзия в дизайне // *Мир науки, культуры, образования*. 2014. №4 (47). С. 264–269.

References:

1. Gegel, G. V. F. *Sochineniya* (Works). V. 5.
2. Marx, K. (1867). *Das Kapital*. Bd. 1. Hamburg.
3. Bykadorova, E. Yu., & Reshetova, M. V. (2014). Tale of the Olympic Sochi. The designer aspect. *Sochi Journal of Economy*, (1), 257–267. (In Russian).

4. Khan–Magomedov, S. O. (1996). The Architecture of the Soviet avant–garde: in 2 books. Book 1: Problems of formation. Masters and processes. Moscow, Stroyizdat, 709. (In Russian).
5. Tolstoy, A. V. (1992). The Style and demand. Art, the state and the viewer. The history of the relationship. The style, direction, technique. Moscow, Russian Academy of arts; Research Institute of theory and history of fine arts. (In Russian).
6. Solonin, Yu. N., & Kagan, M. S. (eds.). (2007). Cultural studies. Moscow, Vysshee obrazovanie. (In Russian).
7. Sherkova, T. A. (1996). “Eye of Horus”: the symbolism of the eye in pre-dynastic Egypt. *Vestnik drevnei istorii*, (4). (In Russian).
8. Shauzi, O. (2012). General history of architecture. Moscow, EKSMO. (In Russian).
9. Kalinicheva, M. M. (ed.). (2012). Technical aesthetics and design. Moscow, Akademicheskii proekt. (In Russian).
10. Gritsanov, A. A., & Mozheiko, M. A. (comp.). Postmodernism. Encyclopedia. (In Russian).
11. Baudrillard, J. (1968). *Le Système des Objets*. Gallimard.
12. Reshetova, M. V., & Mkrtchyan, S. V. (2015). Design of the information society, Russia. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, (1), 324–329. (In Russian).
13. Kalinicheva, M. V., & Reshetova M. V. (2014). Allusion and illusion in design. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, (4), 264–269. (In Russian).

Работа поступила
в редакцию 20.02.2017 г.

Принята к публикации
24.02.2017 г.

Ссылка для цитирования:

Решетова М. В. Коллаж в проектной культуре информационного общества // Бюллетень науки и практики. Электрон. журн. 2017. №3 (16). С. 317–324. Режим доступа: <http://www.bulletennauki.com/reschetova> (дата обращения 15.03.2017).

Cite as (APA):

Reshetova, M. (2017). Collage in project culture of information society. *Bulletin of Science and Practice*, (3), 317–324. Available at: <http://www.bulletennauki.com/reschetova>, accessed 15.03.2017. (In Russian).