

- М. А. Репринцев // Проблемы социализации и индивидуализации личности в образовательном пространстве Сб. мат-лов междунар. науч. конф. – Белгород : БелГУ, 2018. – С. 200–205.
26. Репринцев, М. А. Этнокультурные основы современного дизайн-проектирования: компетентностный подход в профессиональной подготовке дизайнера / М. А. Репринцев // Формирование этнокультурной компетентности субъектов педагогического процесса в условиях поликультурной образовательной среды. Марийский гос. университет; Отв. ред. В. В. Константинова. – Йошкар-Ола, 2017. – С. 56–65.
27. Репринцев М. А. Этно-стиль в современном дизайн-проектировании: проблемы приобщения будущих дизайнеров к традициям этнокультуры / М. А. Репринцев // Этнопедагогика в контексте современной культуры Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. Отв.ред. Л. Б. Абдуллина. – Уфа : Башкирский государственный университет, 2018. – С. 176–183.

## МЕСТО И РОЛЬ ДИЗАЙНА В ПОТОКЕ БОРИСА ГРОЙСА

### THE PLACE AND ROLE OF DESIGN IN THE FLOW BY BORIS GROYS

О. В. ЧУМАКОВА

O. V. CHUMAKOVA

Белорусский государственный университет

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Republic of Belarus

*e-mail: ChumakovaVV@bsu.by*

---

В статье рассматриваются идеи Бориса Гройса относительно места и роли дизайна в потоке времени и в потоке искусства, изложенные автором в книге «В потоке». Показано различие существования искусства и дизайна в разных временных потоках под влиянием социальных, материальных, духовных общественных изменений. Показана роль интернета в новом восприятии искусства и дизайна как смежных областей деятельности.

*Ключевые слова:* дизайн; поток; интернет; информационный дизайн.

The article deals some ideas about the place and role of design in the flow according to the book by Boris Groys «In the flow». The position of art in the flow described in the book provides an opportunity for further reflection on the position of design as an adjacent area.

*Keywords:* design; the flow; Internet; information design.

---

Проблемы определения роли и функции дизайна в современном культурном пространстве являются неисчерпаемой темой для исследований в области теории дизайна. На сегодняшний день понятие «дизайн» имеет широкий диапазон смысловых и методологических определений вследствие многозначности его толкования, различий понимания в разных профессиональных средах, а также эволюции его содержания [5].

Общепринятыми являются понимание дизайна как профессиональной проектной деятельности, как результата этой деятельности, как культурного явления и прочее.

Синтетический характер понятия дизайн, его сопряженность с такими областями деятельности как искусство, наука и техника [6] не только создают дополнительные сложности в вопросах толкования понятия, но и способствуют дальнейшему его расширению за счет смешения как с уже обозначенными культурными явлениями, так и феноменами новыми.

Одним из относительно новых феноменов, оказавших значительное влияние на понятие дизайн, являются информационные технологии и интернет. Появление и развитие указанных феноменов не только существенно расширило инструментарий областей деятельности, связанных с дизайном и искусством, но и привело к появлению новых их форм. Искусство и дизайн в интернете стало новым, самостоятельным объектом для теоретических исследований.

Попытка осмысления искусства в новом контексте, изменение его статуса и положения предпринята в книге теоретика искусства *Бориса Гройса «В потоке»*. Автор рассматривает искусство с точки зрения его нахождения в потоке или даже его восприятия как потока, и связанных с этим проблем его восприятия и особенности функционирования.

Борис Гройс рассматривает поток в двух формах: как течение времени, естественный ход событий с присущими ему фазами существования предметов, а также изменение потока с точки зрения такого явления как интернет. И выявляет некоторые особенности, характеризующие искусство относительно обоих потоков.

Взаимодействие искусства и потока (как естественного хода времени) существенно отличаются для искусства традиционного и искусства современного, одновременно являясь и способом различения одного от другого. Автор отмечает, что на первый взгляд понимание искусства как потока может вовсе противоречить изначальной цели искусства, которая заключалась в противостоянии течению времени [2, с. 7], однако стоит понимать, что именно подобное вынесение предметов за пределы естественного хода, то есть постановка их как бы вне привычных законов, является одним из факторов, которые придают им особый статус.

Речь идет именно о предметах искусства, обозначенных «привилегией прошлого». В этом вопросе особое место занимает музей, который и выступает в роли «холодильника», замораживающего естественное старение предмета за счет отсечения его функциональной составляющей. Искусство же современное в данном случае противопоставляется именно за счет своей синхронизации с потоком времени, объектом эстетического наблюдения, является не «замороженным объектом», а самим процессом его существования, который также претерпевает значительные изменения. Музей становится не только вместилищем объектов искусства, но и местом событий [2, с. 24]. Если традиционные искусства с точки зрения потока являются объектом, вынесенным из естественного течения времени, то такие современные практики как *happening*, перформанс и другие мероприятия, проводимые в музеях, вне потока существовать не могут. Однако они сохраняются в форме видеозаписей и другой документации, перемещаясь из пространства музея в пространство интернета, из естественного потока времени в поток диджитал-информации.

Музей в данной интерпретации становится не просто представительством искусства в современном мире, но и признаком для анализа и позиционирования различных его состояний.

Однако данный признак становится для Б. Гройса не только точкой деления на современное и традиционное искусство, этим же признаком автор отделяет искусство от дизайна: «Насильственный, революционный акт эстетизации старого режима создал искусство в его нынешнем понимании. До Великой французской революции искусства не было, был только дизайн. После революции в результате смерти дизайна возникло искусство» [2, с. 57].

Определение временных рамок появления дизайна и отмежевание его от ремесел в вопросах истории развития дизайна во многом определяют объем понятия, который в дальнейшем приписывается конкретному определению. В частности, определение времени зарождения дизайна как самостоятельной профессиональной деятельности в его связи с развитием массового производства, технологий и прикладных наук [3, с. 6] вкладывает в понятие дизайн в большей степени индустриальный смысл. Когда же говорят о дизайне как неотъемлемой части человеческой деятельности, с древнейших времен формирующей материальную культуру [4, с. 9], подразумеваемый объем понятия значительно шире.

В указанных случаях дискуссия разворачивается вокруг темы дизайна и подчинена задаче изучения истории дизайна. В случае же, описываемом Б. Гройсом, объектом изучения является именно феномен искусства, дизайн же появляется исключительно как противопоставление функци-

онального дисфункциональному, полезного бесполезному. Речь идет о делении на категории по практической значимости. В данной трактовке дизайн интересен именно как находящийся в потоке, в процессе непосредственной эксплуатации, а искусство занимается объектами, из потока вышедшими, артефактами прошлых эпох, что является продолжением уже известной теории. «Согласно Хайдеггеру, наш способ существования в мире изначально имеет практический характер. Вещи открываются нам преимущественно как инструменты, которые мы используем» [2, с. 128].

Однако в XX и XXI вв. разнообразие художественных практик, развитие арт-дизайна, включение культовых объектов дизайна в музейные коллекции и наконец интернет как инструмент современной арт-деятельности, создают некоторые противоречия для дифференциации, используемой Гройсом. Дизайн-объекты уже не просто попадают в музей как артефакты прошлого, а сосуществуют параллельно и в пространстве музея, и в функциональной реальности. Использование предметов искусства и дизайна перестает быть линейным и становится многополярным, где важным становится вопрос информационного существования.

Одно из ключевых изобретений XX века создает новое поле для анализа искусства. Распространение интернета и компьютерных технологий позволило не только значительно расширить возможности распространения и презентации информации об объектах искусства и дизайна, но существенным образом изменило их позиционирование. С появлением столь уникальных возможностей для тиражирования объектов искусства в Web пространстве, речь теперь идет не просто об утрате ауры объекта искусства, но о новых условиях его существования, переходе к нематериальности.

Если в дихотомии оригинал-копия копию можно было определить как подобие материального тела на оригинал, то в триаде *оригинал-копия-дигитальная копия* определить внутренние связи затруднительно. С точки зрения социального репродуцирования файл, не имеющий материального носителя, является только идеей искусства без объекта. Однако еще больше связи усложняются когда речь заходит о процессуальной составляющей объекта. Если по *В. Беньямину* оригинал определялся его индивидуальным местом в истории, и именно это конкретное указание на «здесь и сейчас оригинала определяет понятие его подлинности» [1], то искусство в виртуальном пространстве приобретает свое здесь и сейчас, по факту воспроизведения дигитальных копий. Визуальное искусство становится искусством исполнительским [2, с. 157]. «Дигитализованные изображения не существуют, пока мы как пользователи не наделяет их

определенным «здесь и сейчас»» [2, с. 158]. Внимание акцентируется на процессуальной составляющей существования файлов в условиях интернета: от оригинала остается только идея, самоценность приобретает сам факт воспроизведения файла.

Кроме того, Гройсом подчеркивается принципиальное отличие изображения, помещенного в виртуальное пространство, (дигитализированного изображения), от файла это изображение презентующего, то есть дигитальной информации, поскольку файл невидим. При этом идентичностью, по его мнению, обладает именно дигитальная информация, так как воспроизводимому изображению невозможно гарантировать визуальное тождество с оригиналом [2, с. 157].

Если же объект искусства не существует в пространстве сети до акта его воспроизведения, закономерным является вопрос, как описать, определить ту визуальную оболочку, которая является путём к объекту искусства, но не им самим.

Дизайн в потоке интернета выполняет особую роль, становясь как бы оболочкой нематериального искусства в web-пространстве. Речь идёт об информационном дизайне, эстетической репрезентации документации о реальных событиях искусства. Можно сказать, что это своеобразная web-упаковка объектов искусства [2, с. 191]. Кроме того, дизайн обеспечивает ту процессуальную составляющую воспроизведения и работы с файлами в сети, регулируя и визуализируя процесс.

Таким образом, дизайн и искусство обретают в интернете новую рабочую среду. Образование подобной рабочей среды стало возможным прежде всего благодаря тому, что производство и потребление сливаются в единый процесс. Во многом это связано также и с тем, что такая дихотомия как художник и зритель, где вторым является большинство, с начала 20 столетия начинает давать сбои [2, с. 141]. В условиях интернета большинство перестает быть «только зрителями», но становится и производителями искусства. Процессы существования искусства в интернете развиваются одновременно. При этом процесс потребления становится более выраженным и значимым, придавая этим искусству в интернете особую легитимность. А форма регистрации подобного существования, предполагающая постоянную запись происходящего, формирует особый контекст, эстетическую презентацию, реализуемую средствами информационного дизайна [2, с. 190 - 196].

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://forlit.philol.msu.ru/lib-ru/benjamin1-ru> – Дата доступа : 05.04.2020.
2. Гройс, Б. В потоке / Б. Гройс – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с.
3. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. – 303 с.
4. Филл, Ш. История дизайна / Шарлотта и Питер Филл. - М. : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014. - 512 с.: ил.
5. Фролова, Н. Ю. Проблемы дифиниции дизайна / Н. Ю. Фролова // Управление в социальных и экономических системах: материалы XVIII международной научной-практической конференции, г. Минск, 30-31 мая 2009 г. / Минский ин-т управления ; редкол. : Н. В. Суша [и др.]. – Минск, 2009. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://elibrary.miu.by/conferences!/item.users/issue.xviii/article.175.html>. – Дата доступа : 05.04.2020.
6. Чернышев, О. В. Дизайн-образование: новая модель профессиональной подготовки дизайнеров / О. В. Чернышев – Мн. : Пропилеи, 2006. – 280с.

## ПОНЯТИЕ И ЗНАЧИМОСТЬ «ФАКТУРЫ» В КОНТЕКСТЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ОБРАЗНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ»

## THE CONCEPT AND SIGNIFICANCE OF «TEXTURE» IN THE CONTEXT OF THE DISCIPLINE «FIGURATIVE MODELING OF THE VIRTUAL ENVIRONMENT»

О. И. СОСКОВА

O. I. SOSKOVA

Белорусский государственный университет  
Минск, Республика Беларусь  
Belarusian State University  
Minsk, Republic of Belarus  
*e-mail: ssoskova@gmail.com*

---

В данной статье произведена попытка разобраться в природе противоречий, возникающих у студентов и преподавателей при подготовке дизайнеров в рамках учебной дисциплины «Образное моделирование виртуальной среды».