

УДК 004.738.5+316.776.2+614.8
DOI: 10.48164/2713-301X_2024_16_87

О.В. Маякова

Москва
Институт кино и телевидения (ГИТР)
olga.strug@mail.ru

ИЗМЕНЕНИЕ ТЕЛЕСНО-ПРОСТРАНСТВЕННОГО ОЩУЩЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Переизбыток визуальной информации в современной медиакультуре совершенно обесценил телесное бытие человека, сакральных зон и запретных тем практически не осталось. Еще одна тенденция – ограничение территории существования человека монитором смартфона или компьютера. Пользователь социальных сетей осознанно или нет дистанцируется от реальности, создавая нового себя и свой, отличный от существующего, мир. Автор статьи, используя методы психологии и культурологии, пытается найти ответ: что происходит с телесно-пространственными ощущениями в условиях медиакоммуникаций.

Ключевые слова: цифровая культура, цифровой образ, медиакультура, медиакоммуникации, Нарцисс, миф, Интернет.

Фотография, кинематограф, телевидение и в конечном счете цифровая реальность с ее техническим совершенством сделали возможности создания телесно-пространственной иллюзии человека безграничными – возникли аватары, двойники, фильтры, идеальные версии себя. Усилия художников-реалистов, так же как и авторов-документалистов, оказались в новых условиях обесценены. Свое подлинное изображение человек перестал расценивать как нечто удивительное, оставляющее его в вечности, делающее бессмертным. Этот процесс начался в момент появления фотографии и с тех пор только набирает темп.

Французский кинокритик Андре Базен справедливо отмечал, что в древние времена человек в борьбе с осознанием смертности стремился зафиксировать квант длительности своей жизни. Древние египтяне оставляли собственное изображение на саркофаге или статуэтке, чтобы душа узнала мумифицированное тело и вернулась в него. По большому счету, они пытались «спасти существо посредством сохранения видимости» [1, с. 45].

Античность создала множество мифов, где внешняя красота была божественным свойством, а значит, имела непосредственное отношение к бессмертию. Миф, имеющий принципиальное значение для темы данной статьи – история Нарцисса¹. В XXI в., с появлением «селфи» и «сторис», он приобрел новое значение. Если античный герой влюбился в свое отражение в реке, то современный пользователь рискует повторить его участь, бесконечно заглядывая в свой сетевой профиль. Вероятность умереть, смотря на свое цифровое воплощение, уже не кажется чем-то сказочным.

В детстве слепой прорицатель Тиресий предсказал Нарциссу, что жизнь его будет долгой, если он себя не увидит. Это совсем не напугало родителей античного героя, ведь зеркал тогда не было. Конечно, никто и предположить не мог, что причиной смерти станет река. Зеркалами люди пользуются с XIII в., этот предмет стал не только средством для восхищения собой, но также основанием

¹ Кун Н.А. Легенды и мифы древней Греции. Москва: Гос. учеб.-пед. изд-во М-ва просвещения РСФСР, 1954. С. 55-56.

для критики и даже неприятия себя. Человек прошел путь от «стадии зеркала» французского психоаналитика и философа Жака Лакана [2] (ликовал как ребенок от собственного созерцания) к вьедливому психоанализу Зигмунда Фрейда (с его поиском и принятием своих многочисленных несовершенств).

Говоря о «стадии зеркала» Ж. Лакана, важно отметить, что до момента изобретения зеркала увидеть и осознать себя целиком было невозможно. Ведь нельзя полноценно коммуницировать, если ты не представляешь, как выглядишь, а следовательно не можешь сравнить реакцию на тебя собеседника с собственным представлением о себе. Интересный вопрос: как жили люди, не имевшие возможности увидеть свое тело и не способные представить в сознании образ собственного «я»? Очевидно, что они полностью полагались на мнение окружающих, то есть их осознание своего телесного облика складывалось из множества реакций и высказываний других людей. Говоря современным языком, их восприятие себя зависело от лайков и дизлайков. Не напоминает ли это современный мир, при том что зеркала у нас предостаточно?

Получив возможность видеть себя, человек смог визуализировать свое «я» так, как он его увидел и осмыслил. Произошло это в эпоху Возрождения и, как пишет О.В. Строева в авторской монографии «Искусство и философия» [3, с. 41-44], именно в этот момент случилось открытие психического «я». Это означало, что у человека появилась возможность заглянуть за границы своего тела и подать себя так, как он хочет и чувствует. Именно в этот момент появилось искушение заретушировать свои недостатки и подчеркнуть достоинства. Это практически сразу стало означать уход от себя реального, так как стремление к идеализации и дорисовке себя обнаружили уже на полотнах эпохи Возрождения. Если римские скульптурные портреты были ценны именно своим реализмом, и бородавку на щеке

ростовщика Юкунды безвестный римский скульптор в 60 годы н. э. изображал без зазрения совести, то Ренессанс уже искал во внешности «благородный аристократизм образа и личное достоинство» [4, с. 57].

Интересно, что в этот знаковый для обретения собственного «я» в искусстве период на горизонте снова появляется Нарцисс. Его вполне можно считать маркером изменения культурологических парадигм и психологических установок человечества. По словам теоретика Возрождения Леона Баттисты Альберти: «Изобретателем живописи... был Нарцисс... Что такое живопись, если не возможность, посредством искусства, заключить в объятия ту самую водную гладь» [5, с. 127-148]. Но тут надо отметить, что в водную гладь на протяжении истории живописи смотрел разный Нарцисс. И дело не только в меняющихся школах и манерах письма, а в том, что трансформировался сам человек, и через художника он по-разному отвечал на запрос времени.

В эпоху Возрождения у Караваджо Нарцисс уже «свой парень», одетый в современный для художника костюм, автор будто показывает: смотрите, я люблю себя, как и многие из вас. Профессор О.В. Строева в монографии подмечает важный для данной статьи факт: «В эпоху Ренессанса боги начали постепенно превращаться в людей» [3, с. 36]

Сейчас же намечается обратная тенденция. Люди стараются «превратить» себя в богов посредством визуальной идеализации и «сочинения» своей повседневности ради яркого поста. Даже в самые тяжелые моменты своей жизни авторы профилей стремятся сохранить внешний блеск, то есть, грубо говоря, даже страдать красиво. И тут нужно снова обратиться к классике, а точнее к классицизму.

В классицизме у Пуссена тот же Нарцисс хоть и изображен умирающим, но без лишней драмы, в позе спокойного сна. Надо отметить, что для той эпохи

был характерен акцент на внешнее: на телесную и материальную сторону, а не на внутренние переживания. Что наблюдается и сейчас в эпоху цифровой культуры.

На протяжении всей истории живописи внешнее и внутреннее в изображении всегда конкурировало. Психологические портреты Ренессанса сменились барочными с их акцентом на статусные регалии и внешние завитушки. Создавая свой фотопортрет в соцсетях, современный человек старается сделать себя классически красивым и барочно статусным.

В эпоху Нового времени в дело вмешалась техника, а именно появилась камера-обскура – оптический ящик для получения изображения, прообраз современного зеркального фотоаппарата. Есть версия, что первым ее приспособил для рисования Леонардо да Винчи. Правда сам художник не говорит об этом как об отдельном изобретении.

Через 150 лет устройству Леонардо придали мобильность и, главное, усовершенствовали линзой. Объект на бумагу переносился за счет небольшого деревянного ящика с зеркалом, установленным под углом, который проецировал изображение на матовую горизонтальную пластину. Такую «камеру-обскуру» использовал в работе Ян Вермеер. В период «позднего реализма» (конец XIX в.) мастерство художников, наконец, позволяет им не просто искусно изображать то или иное телесное бытие, но и через видимое пространство проникать в невидимое. То самое «внутреннее я» начинает проглядывать через внешнюю оболочку.

Но сегодня реальный герой не актуален. Переживания и перипетии, а значит слабость и нарушение идеальности образа, равно и профиля, не входят в сферу интересов уверенного и технически продвинутого пользователя, творящего миф о себе. Тут необходимо вспомнить высказывание Алексея Лосева о том, что: «Миф – это не идеаль-

ное понятие и также не идея и не понятие. Это и есть сама жизнь» [6, с. 42].

Создание мифа о себе действительно становится жизнью для многих современников, они уже и сами не замечают, где есть «я» подлинный. Подписчики профиля или YouTube-аккаунта того или иного современного сетевого героя получают «Нарцисса Караваджо», который «свой парень» только в рамках продуманного образа. Создатель профиля уверен, что произвести впечатление он может только так.

О впечатлении как о самоцели, впрочем, задумывается не только современный «художник» своего цифрового автопортрета, так было и когда на смену реализму с его правдой в живописи пришел импрессионизм. Он научил художника визуализировать чувственное восприятие, тогда как модернизм стал дробить тела, как это делал Сальвадор Дали в своем Нарциссе.

«Суть метаморфозы – в превращении фигуры Нарцисса в огромную каменную руку, а головы – в яйцо (или луковицу). Дали использовал испанскую поговорку “Луковица в голове проросла”, что обозначает навязчивые идеи и комплексы.

Это означает, что художника (а за ним и зрителя) уже интересует не только внешность, но и то, что в голове у человека»¹.

«Метаморфозы» – одна из самых откровенных работ художника. В своей поэме о Нарциссе, написанной как раз к этой картине, Дали восклицает: «Знаешь, Гала (а впрочем, конечно знаешь) это – я. Да, Нарцисс – это я»².

Развитие психологии, исследование свойств мозга радикально меняет представление человека о собственном «я». Зигмунд Фрейд говорил о том, что

¹ Феномен Дали [Электронный ресурс] // Вирт. журн. «Искусство. Зеркало истории». URL: <https://utahch.blogspot.com/2011/12/blog-post.html?ysclid=lnh8yh2vw3550921721> (дата обращения: 17.06.2023).

² Сальвадор дали: метаморфозы нарцисса, полотно и поэма о нем [Электронный ресурс]. URL: <https://nuclearprocess.livejournal.com/20999.html> (дата обращения: 17.06.2023).

внутри человека живет несколько персонажей: «Оно», «Я» и «Сверх-Я». Все они – элементы психики и так же органичны, как разные органы организма [7, с. 270-272]. Фрейд отмечал: «Я прежде всего телесно; Оно представляет собой не только некое существо, имеющее поверхность, но и само есть проекция этой поверхности. Восприятие для Я играет ту роль, какую в Оно отводится влечениям. Я репрезентует то, что можно назвать разумом и рассудительностью, в противоположность Оно, содержащему страсти» [7, с. 273-274]. Рассмотрев взаимодействия между структурами «Я» и «Оно», Фрейд переходит к «Я-идеалу», или «Сверх-Я».

Эта структура дифференцирована от «Я» и в меньшей степени связана с сознанием. Именно бессознательность «Сверх-Я» является нововведением в теории Фрейда. Можно предположить, что «Сверх-Я» как отражение внутренних и скрытых устремлений человека, его страхов отвечает за формирование образа, к которому он стремится, создавая в том числе свой профиль или виртуального двойника. «Сверх-Я» освобождает от комплексов и наделяет чертами, которые он хотел бы иметь в реальной жизни.

Человек буквально по частям разбирает и исследует себя, а потом, как в конструкторе, собирает вариант, более совершенный визуально и, как ему представляется, внутренне. В профиле могут указываться не только выдуманные данные (возраст, место жительства и место работы), но и несуществующие отношения, не посещенные места и даже не случившиеся события. В эпоху постмодернизма и деконструкции «фрагменты себя» складываются в любой последовательности по желанию их создателя.

Культура неотделима от медиакультуры. В эпоху, которую О.В. Строева в своей книге называет «даблпост» [3, с. 41-44], человек полностью срачивается с экраном и виртуальной реальностью и уже сам верит, что созданный им «двойник» он и есть. Это наглядно

иллюстрирует скульптура Фергуса Малвани «Нарцисс и эхо». Здесь герой уже настолько продублирован и размножен, что его личность теряется в бесконечном потоке репродукций.

В одном из своих научных материалов автор данной статьи уже касалась того факта, что «пользователи соцсетей тратят огромное количество времени, сил и средств на поездки ради удачного селфи и сочинения своей жизни. В Интернете есть масса возможностей для создания воображаемых “я” и помещения их в любые желаемые обстоятельства» [8, с. 116].

О.В. Строева в работе «Метафизика постсовременного произведения искусства» отмечает, что сейчас, в эпоху расцвета цифровой культуры, происходит возвращение человека к состоянию мать-дитя, он утрачивает собственное я и откатывается к недифференцируемости, то есть мифологическому состоянию сознания [9, с. 15]. И тут необходимо еще раз вспомнить А.Ф. Лосева, который подчеркивал, что «миф – не есть бытие идеальное...» [6, с. 42], впрочем, современный человек пока этого не осознал.

Позволим себе процитировать некоторые выводы, полученные ранее в прежних публикациях: «Проводя все больше времени в Интернете, бесконечно модернизируя и копируя свой профиль в разные социальные сети, перенося в виртуальное пространство свой круг общения, человек рискует «умереть» для жизни реальной. Иными словами, в эпоху цифровой культуры река Нарцисса – экран гаджета, а влюбленная в него нимфа Эхо – бесконечные воспроизведения улучшенной версии себя» [8, с. 116]. И далее: «Тут важно напомнить, что Эхо пыталась завоевать любовь Нарцисса воспроизведением фрагментов его речи (из-за проклятия богини Геры она могла лишь повторять последние слова людей), но безуспешно» [8, с. 116].

Эффект оказался диаметрально противоположным, что позволяет сделать вывод: чем больше человек копи-

рует себя, тем дальше он уходит от себя в жизни и тем меньше любит себя реального.

Маршалл Маклюен, характеризуя ситуацию Нарцисса, отмечал, что «тот приспособился к собственному расширению (во вне) и превратился в закрытую систему» [10, с. 50]. По мнению философа: «Нарцисс не понимал, что отражение – это он сам!»

В отличие от античного героя, создатель своего портрета в соцсетях прекрасно понимает, что переносит в цифру именно себя и сознательно маскирует свои визуальные недостатки, а также скрывает стороны своей жизни, которых стесняется. Иными словами, своего виртуального двойника современный человек помещает в идеальные, выхоленные условия и наделяет, возможно, не присущими ему в жизни, но очень желаемыми чертами характера и внешности.

Французский философ Жак Деррида говорит об «эффекте мерцания между присутствием и отсутствием, где означаемые и означающие постоянно распадаются и вновь соединяются в новых комбинациях» [11]. Нечто подобное происходит и при создании цифрового образа, когда вроде бы совершенно конкретный образ, максимально похожий на реально существующего человека, тем не менее образует некую новую сущность, отличную от оригинала. Получается, что подписчик профиля встречается уже не с подлинным Бытием в его хайдеггеровском понимании, а получает улучшенную копию, сконструированную с той или иной долей мастерства. В итоге он

остается в плену выдуманного образа, который воспринимает как подлинную сущность.

Жиль Делёз писал, что «симулякр воздействует как костюм или маска» [12, с. 60]. И в данном случае происходит мимесис (подражание искусства действительности), а точнее, как указывает в своей монографии «Метафизика пост-современного произведения искусства» О.В. Строева, «психомимесис», то есть многоуровневая симуляция, имеющая в своей основе и экзистенциальное, и технологическое, и рыночное. Причем последнее очень важно, ведь создаваемый в цифровом мире образ должен успешно продаваться.

Авторы, изучающие развитие кинематографа, также фиксируют, что «стирается повседневно-онтологическая граница между игрой и серьезным делом... ликвидируется безопасная дистанция между фантазией и действительностью», а «эволюционные процессы киноискусства привели к тому, что стерли грань игрового и документального кино» [13, с. 95].

Симбиоз с техникой, неуловимость границ реального и придуманного внутри одного образа – то, что пытаются осознать сейчас авторы продукта в Интернете и на телевидении. Уже появились шоу, где вместо реальных героев на сцене поют аватары, и неизменный зрительский интерес к подобным проектам говорит о том, что аудиторию, а точнее ее самую молодую часть, уже невозможно привлечь традиционным (реальным) контентом и реальным героем с подлинной драматургией его жизни.

Список литературы

1. Базен А. Что такое кино?: сб. ст. / пер. с фр. В. Божовича, И. Эпштейн, вступ. ст. И. Вайсфельда. Москва: Искусство, 1972. 383 с.: ил.
2. Лакан Ж. Стадия зеркала, как образующая функцию «Я» [Электронный ресурс] / пер. с фр. А. Скард-Лapidуса. URL: <https://psychic.ru/articles/modern/modern64.htm?ysclid=lap4ina9p7230703258> (дата обращения: 19.08.2023).
3. Строева О.В. Искусство и философия: удивительные параллели, неожиданные интерпретации. Санкт-Петербург: Страта, 2018. 260 с., [4] л. цв. ил.: ил. (Формула культуры).

4. Гращенков В.Н. Портрет в итальянской живописи Раннего Возрождения. Москва: Искусство, 1996. 421 с.: ил.
5. Saslow J.M. The Desiring Eye: Gender, Sexuality, and the Visual Arts // A Companion to Renaissance and Baroque Art. Chichester: Wiley-Blackwell, 2012. P. 127-148.
6. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. Санкт-Петербург: Азбука, 2014. 318 с. (Азбука-классика. Non-Fiction).
7. Фрейд З. Я и Оно, 1923 год [Электронный ресурс] / пер. с нем. Л.А. Голлербах, В.Ф. Полянского. URL: https://librebook.me/_ia__i__ono_/vol1/1#page=last (дата обращения: 19.07.2023).
8. Маякова О.В. Телепортрет в контексте цифровой культуры // Актуальные вопросы развития сферы кино, телевидения и медиа: сб. ст. участников Межфак. науч. семинара Ин-та кино и телевидения (ГИТР). Москва: Русайнс, 2022. С. 115-119.
9. Строева О.В. Метафизика постсовременного произведения искусства от онтологической пустоты до феноменологической симуляции: науч. моногр. Москва: ГИТР, 2013. 192 с.
10. Маклюэн М. Понимание MEDIA: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. 4-е изд. Москва: Кучково Поле, 2014. 464 с.
11. Строева О.В. Метафизика цифрового произведения искусства [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metafizika-tsifrovogo-proizvedeniya-iskusstva/viewer> (дата обращения: 12.05.2024).
12. Делёз Ж. Платон и симулякр / пер. с фр. Е.А. Наймана // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. Томск: Водолей, 1998. С. 225-240.
13. Ляо Яньни. Развитие российской киноиндустрии в эпоху цифровых медиа (на примере фильма А. Федорченко «Большие змеи Улли-Кале») // Сфера Культуры. 2023. № 1 (11). С. 94-101.

Сведения об авторе:

Маякова Ольга Викторовна, аспирант, старший преподаватель факультета журналистики Института кино и телевидения (ГИТР)

Хорошевское шоссе, 32 А, Москва, 123007
olga.strug@mail.ru

Дата поступления статьи: 10.09.2023

Одобрено: 14.05.2024

Дата публикации: 27.06.2024

Для цитирования:

Маякова О.В. Изменение телесно-пространственного ощущения человека в контексте цифровой культуры // Сфера культуры. 2024. № 2 (16). С. 87-94. DOI:10.48164/2713-301X_2024_16_87

УДК 004.738.5+316.776.2+614.8
 DOI: 10.48164/2713-301X_2024_16_87

O.V. Mayakova

Moscow

GITR (State Institute of Television and Radiobroadcasting) Film and Television School
 olga.strug@mail.ru

THE CHANGE IN BODY-SPATIAL SENSATION OF MAN IN THE CONTEXT OF DIGITAL CULTURE

The overabundance of visual information in modern media culture has completely devalued the bodily existence of a person, there are practically no sacred zones and forbidden topics any more. Another trend is limiting the territory of a person's existence to a smartphone or computer screen. Whether consciously or not, social networks users distance themselves from reality, creating a new self and their own world,

different from the existing one. The author of the article is making an attempt to find the answer to what is happening to bodily-spatial sensations in the conditions of media communications by means of the methods of psychology and cultural studies.

Keywords: digital culture, digital image, media culture, media communications, Narcissus, myth, Internet.

References

1. Bazin, A. (1972) *Chto takoe kino?* [What is Cinema?]. Collection of Articles. Transl. from French by V. Bozhovich, I. Epstein, Preface by I. Weisfeld. Moscow: Iskusstvo. (In Russian).
2. Lacan, J. *Stadiya zerkala, kak obrazuyushhaya funkciyu "Ya"* [A Mirror Stage as a Forming Function of "I"]. Transl. from French by A. Skard-Lapidus. URL: <https://psychic.ru/articles/modern/modern64.htm?ysclid=lap4ina9p7230703258> [Accessed 19.08.2023]. (In Russian).
3. Stroeve, O.V. (2018) *Iskusstvo i filosofiya: udivitel'ny'e paralleli, neozhidanny'e interpretacii* [Art and Philosophy: Amazing Parallels, Unexpected Interpretations]. Saint Petersburg: Strata. (In Russian).
4. Grashhenkov, V.N. (1996) *Portret v ital'yanskoj zhivopisi Rannego Vozrozhdeniya* [Portrait in Italian Painting of the Early Renaissance]. Moscow: Iskusstvo. (In Russian).
5. Saslow, J.M. (2012) *The Desiring Eye: Gender, Sexuality, and the Visual Arts. A Companion to Renaissance and Baroque Art*. Chichester: Wiley-Blackwell, 127-148. (In English).
6. Losev, A.F. (2014) *Dialektika mifa* [Dialectics of Myth]. Saint Petersburg: Azbuka. (Azbuka-klassika. Non-Fiction). (In Russian).
7. Freud, Z. (1923) *Ya i Ono* [The Ego and the Id]. Transl. from German by L.A. Gollerbach, V.F. Polyansky. URL: https://librebook.me/_ia_i_ono_/vol1/1#page=last [Accessed 19.07.2023]. (In Russian).
8. Mayakova, O.V. (2022) *Teleportret v kontekste cifrovoj kul'tury`* [A Teleportrait in the Context of Digital Culture]. *Aktual'ny'e voprosy` razvitiya sfery` kino, televideniya i media: sbornik statej uchastnikov Mezhfakul'tetskogo nauchnogo seminaru Instituta kino i televideniya (Gosudarstvenny`j institut televideniya i radioveshchaniya)* [Actual Issues of Development in the Field of Cinema, Television and Media: a Collection of Articles of the Participants of Inter-Faculty Scientific Seminar of GITR (State Institute of Television and Radiobroadcasting) Film and Television School]. Moscow: Rusajns, 115-119. (In Russian).

9. Stroeve, O.V. (2013) *Metafizika postsovremennogo proizvedeniya iskusstva ot ontologicheskoy pustoty` do fenomenologicheskoy simulyacii: nauch. monografiya*. [Metaphysics of a Post-contemporary Work of Art from Ontological Emptiness to Phenomenological Simulation: a Scientific Monograph]. Moscow: GITR (State Institute of Television and Radiobroadcasting) Film and Television School. (In Russian).
10. McLuhan, M. (2014) *Ponimanie MEDIA: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding MEDIA: External Extensions of Man]. Transl. from English by V. Nikolaev. The 4th Ed. Moscow: Kuchkovo Pole. (In Russian).
11. Stroeve, O.V. *Metafizika cifrovogo proizvedeniya iskusstva* [Metaphysics of a Digital Work of Art]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metafizika-tsifrovogo-proizvedeniya-iskusstva/viewer> (Accessed 12.05.2024). (In Russian).
12. Deleuze, J. (1998) *Platon i simulyakr* [Plato and Simulacrum]. Transl. from French by E.A. Nyman. *Intencional`nost` i tekstual`nost`. Filosofskaya my`sl` Francii XX veka* [Intentionality and Textuality. Philosophical Thought of France of the XXth Century]. Tomsk: Vodolej, 225-240. (In Russian).
13. Liao Yanni. (2023) *Razvitie rossijskoj kinoindustrii v e`poxu cifrov`x media (na primere fil`ma A. Fedorchenko "Bol`shie zmei Ulli-Kale"* [The Development of the Russian Film Industry in the Era of Digital Media (Exemplified by A. Fedorchenko's Film Big Snakes of Ulli-Kale)]. *Sfera kul`tury`* [Sphere of Culture], No. 1 (11), 94-101. (In Russian).

About the author:

Olga V. Mayakova, postgraduate student, senior lecturer at the Faculty of Journalism of the GITR (State Institute of Television and Radiobroadcasting) Film and Television School

32 A Khoroshevskoye Highway, Moscow, 123007
olga.strug@mail.ru