

УДК 74  
ББК 85.12

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.1-157-170  
received 10.05.2018, accepted 22.03.2019

**АЛЕКСАНДР ПАВЛОВИЧ ЛЮСЫЙ**

Институт кино и телевидения (ГИТР),

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-6201-8498

e-mail: allyus1@gmail.com

## К ЭКРАНУ ГОЛОВНОГО МОЗГА: САМОДИЗАЙН КАК ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ФОРМ

**Аннотация.** В статье рассматриваются ключевые аспекты визуализации мыслительной деятельности в прошлом и ее специфика на современном этапе в контексте визуального и цифрового поворота. Особо проблематизируется репрезентация мыслительной деятельности в кино. Показано, что воплощенный на экране Логос ранее либо висел на кресте, либо застыл в роденовской позе человека отдыхающего, что вступает в противоречие с динамичной природой кино, где смысл заключается в том, чтобы двигаться с максимальной скоростью, с помощью самых современных средств передвижения. В качестве первого шага к изображению самой мысли представлены кунг-фу фильмы, в которых мысль совпадает с движениями, а движения оказываются неотделимы от мысли, поскольку мастер кунг-фу демонстрирует не чувства, а только полеты мысли, которые одновременно являются и движениями тела. В качестве второго этапа выдвинута эпоха «Матрицы», где, по словам С. Жижека, узнает себя практически любая теоретическая концепция. Это показано как воплощение разума в мировой паутине, идеально совпадающей с нелинейной природой мышления. Исследуется орнаментализация замкнутой в себе мысли, что порождает дизайн без внутреннего смысла. Вскрывается отчуждение истории и рассудка от творческого и мыслительного процесса, что позволяет

зримо представить качественный скачок от политической экономии товара к «политической экономии знака», в рамках которой структуры товара и знака взаимно преобразовывали друг друга, делая возможной совместную циркуляцию в качестве единой сущности — товаров-образов, обладающих «знаковой меновой стоимостью».

В результате осмысления интенсивного развития дизайна в постмодернистскую эпоху фундаментального изменения смыслов, значений, ценностей и мировоззрения, а также его роли в современной медиакультуре, автор отмечает, что дизайн, как и экономика в целом, этически нейтрален, что не снимает вопрос об «ответственности форм». Привлечение области программного обеспечения различных сфер современного бытия, включая дизайн, позволяет соотнести терминологическую пару — апгрейд и даунгрейт с автохтонной российской дихотомией модернизации — традиционализма, что создает плацдарм для дальнейшего философского познания в контексте логики визуального мышления.

**Ключевые слова:** дизайн, субстанция, разум, функция, строение, медиа, знак, конструирование, визуальность

**ALEKSANDR P. LIUSYI**

GITR Film & Television school

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-6201-8498

e-mail: allyus1@gmail.com

## TOWARDS THE SCREEN OF THE CEREBRUM: SELF-DESIGN AS A RESPONSIBILITY OF FORMS

**Annotation.** The article deals with the key aspects of visualization of the thinking activity in the past and the specific features of such activities at the present stage in the context of visual and digital rotation. Seen as particularly problematic is the representation of cognitive activity in the cinema. It is shown that the Logos embodied on the screen earlier had either hung on the cross, or sat frozen in Rodin's position of a person resting, which contradicts

the dynamic nature of the cinema, where the meaning is to move at the maximum speed, using the most modern means of transportation. As a first step to the image of thought itself, kung fu films are presented, in which thought coincides with the movements, and the movements are inseparable from thought, since the kung fu master shows not feelings, but only flights of thought, which are also movements of the body. In the second stage, the era of the «Matrix» has been put forward, where, according to S. Zizek, practically any theoretical concept has been able to recognize itself. This is shown as the embodiment of the mind in the World Wide Web, perfectly coinciding with nonlinear natural thinking. The ornamentation of self-contained thought is explored, which gives rise to a design without an inner meaning. The alienation of history and reason from the creative and the thinking process is revealed, which makes it possible to visualize the qualitative leap from the political economy of the goods to the «political economy of the sign», within the framework of which the commodity and sign structures mutually transform each other, making possible the joint circulation in quality the single entity—goods-images possessing «sign exchange value».

As a result of understanding the intensive development of design in the postmodern era of fundamental changes in meanings, values and worldviews and its role in modern media culture, it is asserted that design, similarly to economy as a whole, is ethically neutral, and the question of «form responsibility» is not removed. Involvement of the software field in various spheres of modern life, including design, makes it possible to correlate the terminological pair—upgrade and downgrade with the autochthonous Russian dichotomy of modernization—traditionalism, which creates a springboard for further philosophical cognition in the context of the logic of visual thinking.

**Keywords:** design, substance, reason, function, structure, media, sign, design, visuality

Интеллектуальная история человечества накопила такой солидный багаж зрительных метафор, что многие из них могут явиться предпосылкой для качественного скачка в использовании визуализации процесса мышления [1, с. 130]. Характеризуя такой запас знаний, М. Мерло-Понти писал, что видение — это не простое созерцание и даже «не один из модусов мышления или наличного бытия «для

себя», а способность выходить за пределы самого себя, «быть вне самого себя, изнутри участвовать в артикуляции Бытия, и мое «я» завершается и замыкается на себе только посредством этого выхода вовне» [2, с. 51].

Однако сам по себе визуальный скачок не мог произойти изнутри самого мышления. Большую роль в этом играют новые технологии. Об этом писал А. Уайтхед: «причина, по которой мы оказались на более высоком уровне воображения, заключается не в том, что наше воображение стало лучше, а в том, что мы имеем гораздо более совершенные приборы» [3, с. 175]. Важнейшим из таких «приборов» стало кино, превратившееся, как это показал Ж. Делёз, из объекта мышления в способ мышления [4, с. 18].

Визуализация этого процесса в его функциональности на экранной плоскости — одно из наиболее показательных явлений. Размышляя об этом, Б. Гройс отмечал, что в разных фильмах не раз делались попытки показать на экране саму фигуру мыслителя в процессе размышлений. Но такой подход противоречит самой динамичной природе кино, где смысл заключается в том, чтобы двигаться с максимальной возможной скоростью, чаще с помощью самых современных средств передвижения, и при этом метко стрелять.

*Первым шагом к изображению мысли философа, по наблюдению Б. Гройса, стали кунг-фу фильмы, в которых мысль совпадает с движениями. Мастер этого вида единоборства «движется так, как он мыслит и мыслит так, как движется. Его жест — это его мысли, а его мысли — это его жест. Король кунг-фу, абсолютный мастер — это человек, у которого нет чувств, нет переживаний, у которого есть только движения мысли, и движения мысли — это движения тела» [5]. Это важнейший сдвиг не только в истории кино, как утверждает Б. Гройс, но и в ментальности как таковой, поскольку мыслитель в искусстве ранее воплощался только неподвижно (как, например, скульптура О. Родена).*

Сам принцип приведения в движение как основное орудие фильма, кино как таковое означает негацию, повсеместное разрушение,

тотальное убийство всех присутствующих ради конечного торжества той или иной идеи. Обычно правом сказать что-то нетривиальное и умное в американских фильмах наделяется киллер-профессионал, одиночка, не связанный с кем-либо устойчивыми межличностными отношениями. При этом вынужденный убийца из страсти ничего по настоящему глубокого сказать не может. Вот подтверждение тому, что только абсолютное движение, абсолютное разрушение и абсолютное приведение в движение чего угодно оправдывает на экране именно философское высказывание, диалектическую сущность философии. Понятие устойчивого «творческого коллектива» растворяется в виртуальной реальности.

Самый же философский из призов пока заслуживает любимый фильм словенского философа Славоя Жижека «Матрица», в котором узнает себя практически любая теоретическая концепция. Авторы, как установлено, внимательно читали Ж. Лакана. Приверженцы Франкфуртской школы увидели в «Матрице» «экстраполированное воплощение Kulturindustrie, отчужденно-овеществленную социальную Субстанцию (Капитал), воспринимаемую непосредственно, колонизирующую нашу внутреннюю жизнь, использующую нас в качестве источника энергии; сторонники New Age видят в ней источник размышлений о том, что наш мир — это только мираж, порожденный всемирным Разумом, который воплотился во Всемирной паутине...» [6].

Разум воплотился в паутине, идеально совпавшей с нелинейной природой мышления. Среди философских предтеч «Матрицы» — автор знаменитого эссе «Орнамент и преступление» Адольф Лоос, который в области архитектуры был тем же, кем А. Шёнберг в музыке, Л. Витгенштейн — в философии, а Карл Краус — в журналистике, яростно изгоняя из своей дисциплины все нечистое и наносное. В частности, он считал орнаментальный дизайн ар-нуво эротичным и вырожденческим, противоречащим правильному развитию цивилизации, которая должна двигаться по пути сублимации, более четкого проведения границ и еще большей чистоты. Отсюда его прогноз,

что с развитием культуры орнамент на предметах обихода будет постепенно исчезать, и, наконец, пресловутое объединение «орнамента и преступления» [7, с. 144].

По мнению теоретика современного искусства Хэла Фостера, название книги которого «Дизайн и преступление» неслучайно перекликается с названием отмеченного выше эссе, дизайн — пораженческое искусство без заложенного внутри смысла или Духа времени, архитектура, которая возникает просто для того, чтобы, вопреки функциональности и идейному капиталу объекта, поражать своей экзотичностью и пышными формами, а также общий идейный разброд, потеря середины, угроза окончательного отчуждения истории и рассудка от творческого и мыслительного процесса. «Сегодня не нужно несметных богатств, чтобы стать дизайнером или даже объектом дизайна — неважно, идет ли речь о вашем доме, бизнесе, обвисшей коже на лице (дизайнерская хирургия), заторможенной психике (дизайнерские наркотики), исторической памяти (дизайнерские музеи) или будущем вашей ДНК (дизайнерские дети)» [8, с. 98].

*Кунг-фу дизайна — это тотальное произведение искусства, которое, объединяя архитектуру, живопись, кино, искусство как таковое и ремесло, одновременно стирает границу между субъектом и объектом.* Начав с ослабления границ между архитектурой и информацией, дизайн несет универсальную семантизацию среды, в которой все становится предметом исчисления функций и значений, что Ж. Бодрийяр определил как «тотальную функциональность и тотальную семиургию» [9, с. 264]. Существующие на сегодняшний день предметы дизайна группируются в более обширные области, объекты дизайна, которыми могут стать и разные новые изделия, ансамбли, комплексы, системы в любой сфере жизнедеятельности общества. В качестве этих объектов выступают всеохватывающие категории: образы, функции, строения и структуры, технологические формы, эстетические ценности.

Ж. Бодрийяр полагал, что политическая экономия знака подразумевает взаимопреобразование структур товара и знака, т.е. их

совместное существование в качестве единой сущности — товаров-образов, имеющих знаковую меновую стоимость [9, с. 146]. Дизайн в первую очередь связан с желанием, которое сегодня парадоксальным образом кажется бессубъектным. Можно сказать, что дизайн формирует новый тип нарциссизма, связанный исключительно с образом, не имея при этом внутреннего измерения. Это апофеоз субъекта, чреватый его же исчезновением. Поединок образа и знака замыкается в самом себе.

*Современный глобальный мир пронизан соответствующей ему машиной производства образов, каковой стали массмедиа, намного превосходящие по масштабу и эффективности современные художественные системы. Для своего запуска и функционирования эта медиамашинa не нуждается в индивидуальном художественном вмешательстве посредством какого-либо индивидуального художественного решения. «Если же художник выходит за пределы художественной системы, — отмечает Б. Гройс, — то и сам начинает функционировать так же, как эти политики, спортсмены, террористы, кинозвезды и другие крупные и мелкие знаменитости: его действия начинают освещать медиа. Иначе говоря, художник сам становится производением искусства. Переход из художественной системы в политическую возможен, но он представляет собой в первую очередь изменение позиции художника по отношению к процессу производства образов» [10, с. 139].*

Подобную трансформацию заметил еще Фр. Ницше, сказавший, что лучше быть художественным производением, чем художником [11, с. 62]. Однако перспектива стать производением искусства доставляет, безусловно, не только удовольствие, но и порождает тревогу, вследствие постоянной доступности взгляду другого — взгляду медиа, играющих роль *сверххудожника*.

Б. Гройс опознает тревогу самодизайна, которая заставляет художника, как и любого, кто попадает в зону внимания медиа, сталкиваться с образом самого себя, исправлять, менять, переделывать или опровергать его. Искусство в наше время все больше напоминает

ет дизайн, но все же не сливается с ним. *Главная проблема дизайна сегодня не в том, как я могу спроектировать окружающий мир, а в том, как я могу спроектировать самого себя, или, вернее, как я могу справиться с тем, как этот мир проектирует меня.* Сегодня это становится общей, всепроникающей проблемой, с которой сталкиваются все, а не только политики, кинозвезды и другие знаменитости. *Таким путем взаимодействия сознания с новыми технологиями происходит формирование новой субъективности, которая нам представляется как селф-субъективность.*

Б. Гройс, с акцентом на эстетическую оценку и необходимость взятия на себя эстетической ответственности за свой облик, вводит понятие самодизайн, который некогда был привилегией и бременем немногих избранных, а в наше время оказался массовой культурной практикой. Виртуальное пространство Интернета стало площадкой, на которой идет постоянное цифровое конструирование и переконструирование своего лица и своего пространства для дальнейшей презентации на YouTube и наоборот. Но и в реальном, остающемся аналоговом мире от нас по-прежнему все же ждут ответственного отношения к тому, в каком образе себя мы являем взгляду других. «Самодизайн — это практика, наиболее радикальным образом объединяющая художника и его аудиторию, потому что не все производят художественные произведения, но все являются художественными произведениями и одновременно считаются их авторами» [12, с. 291].

Любой вид дизайна, в том числе самодизайн, чаще всего оказывается под подозрением, что он больше скрывает, нежели показывает. При этом эстетизация политики интерпретируется как способ замещать политический месседж визуальными эффектами, а реальные проблемы — созданием поверхностного имиджа. Но проблемы постоянно меняются, а имидж остается. Человек легко становится заложником своего имиджа. И его политические убеждения легко можно осмеять, представив их лишь как часть самодизайна. Дизайн улучшает внешний облик объекта дизайна, но в то же время вызывает подозрение, что без своей внешней, облагороженной дизайном

оболочки этот объект был бы исключительно уродливым и отталкивающим. «По сути, дизайн, в том числе самодизайн, это в первую очередь машина по производству подозрения. Современный мир тотального дизайна часто описывается как мир тотального соблазна, вытеснившего неприглядную реальность. Но мир тотального дизайна, скорее, является миром тотального подозрения — скрытой угрозы, притаившейся под дизайнерской поверхностью. Поэтому главная цель самодизайна — нейтрализация подозрения со стороны возможного зрителя или создание впечатления искренности, которая вызывает у зрителя доверие. Производством искренности и доверия в современном мире занимаются все» [10, с. 292]. Впрочем, это всегда было и остается главным делом искусства, во всяком случае, «современного».

Художник эпохи модернизма обычно позиционировал себя как единственного честного человека, выделяющегося из мира лицемерия и продажности. В модернизме производство искренности действовало как способ редукции дизайна. Целью было создать пустое, незаполненное пространство, устранить дизайн, практикуя тем самым «нулевой дизайн». Так и художественный авангард надеялся создать свободные от дизайна области, которые воспринимались бы как зоны искренности и доверия. Иначе говоря, люди ждут момента искренности, когда сформированная дизайном поверхность даст трещину, и можно будет увидеть, что скрыто внутри. Нуль-дизайн — это попытка искусственного создания такой трещины на поверхности. Он обеспечивает зрителю просвет, пустой участок поверхности, сквозь который зритель должен увидеть вещи в их подлинном обличье. Возникает медиальная структура, внутри которой *иконоклазм* (иконоборчество) является методом порождения иконы же, продуктивным, и даже единственным.

Б. Гройс прослеживает, как функционируют современные иконы, которые не были созданы художником, а возникли как будто бы спонтанно в современном медиальном пространстве. К примеру, тиражи 11 сентября 2001 года в Нью-Йорке создали (спорный вопрос,

насколько спонтанно) медиальную икону самолетов, врезающихся в Twin Towers. А в последнее время ее своеобразной оборотной стороной стала фотография из Абу Грейб, где женщина-солдат ведет на цепочке иракского пленного, стоящего на четвереньках. Сведущие искусствоведы опознают в ней один из вариантов акции 1960-х годов Вали Экспорт и Петера Вайбеля [6]. Не грех вспомнить тут и Олега Кулика, а также П. Пазолини, где в «100 днях Содома» возникла практически та же композиция. События становятся как политической, так и эстетической репрезентацией медиальной структуры фильмов, при том, что медиальная структура фильма как основа современной медиа представляет собой не что иное, как приведение вещей в движение, как правило, разрушительное.

Постмодернистская эпоха растерянности и утраты ориентиров становится пространством победы глобального супермаркета, в котором какую-то ценность представляют лишь предметы с назначенной стоимостью. Дизайн, по мнению Фостера, — это пораженческое искусство без заложенного внутри смысла или Духа времени, архитектура, которая возникает просто для того, чтобы, вопреки функциональности и идейному капиталу объекта, поражать своей экзотичностью и пышными формами, а также общий идейный разброд, потеря середины, угроза окончательного отчуждения истории и рассудка от творческого и мыслительного процесса. «Дизайн стал источником практически бесперебойного круговорота производства и потребления, почти не оставив „простора“ для чего-либо иного» [10, с. 98].

Если первая промышленная революция сформировала поле политической экономии, рациональной теории материального производства, то вторая промышленная революция распространила систему меновой стоимости на всю область знаков, форм и предметов. Качественный скачок от политической экономии товара к «политической экономии знака», в рамках которой структуры товара и знака взаимопреобразовывали друг друга, сделали возможной совместную циркуляцию в качестве единой сущности — товаров-образов, обладающих знаковой меновой стоимостью. «Проект, ставящий целью воссо-

единение жизни и искусства и в разных вариантах поддерживавшийся представителями ар-нуво, Баухауза и многих других движений, в итоге оказался реализован — но в согласии со спектакулярными требованиями культурной индустрии, а не с освободительными амбициями авангарда» [8, с. 190]. И в наше время новых глобальных сдвигов главной формой пусть искаженного, но воссоединения форм, что подкрепляется новыми научными исследованиями деятельности головного мозга во взаимодействии с гуманитарными науками [13], остается дизайн.

Как и экономика в целом, дизайн этически нейтрален, но при этом вопрос об «ответственности форм» не снимается, о чем пишет в «Мифологиях» Р. Барт, приходя к выводу, что данную проблему следует ставить как проблему значения [14, с. 233]. Дизайнерский остаток «символического обмена» нацелен на комфорт познающего пользователя в его стремлении к эвристической визуальной объективации знания [15, с. 24].

Таково на сегодняшний день понимание «ответственности форм» в контексте логики визуального мышления и новой, иероглифически мерцающей субъективности [16, с. 113-114; 17, с. 39-40]. Мы бы определили её, в свете всего сказанного выше, как *селф-субъективность*. Немаловажной задачей на пути дальнейшего постижения данного состояния является понимание того, насколько органично описанные элементы и механизмы адаптируются к динамической картине текущих философских построений, стимулируя их динамику.

#### **ЛИТЕРАТУРА:**

1. Drawing the Soul: Schemas and Models in Psychoanalysis / ed. by B. Burgoyne. London: New York: Karnac, 2000. 248 p.
2. Мерло-Понти М. Око и дух. М.: Искусство, 1992. 63 с.
3. Уайтхед А. Избранные работы по философии. М.: Прогресс, 1990. 716 с.
4. Делёз Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 559 с.
5. Гройс Б. Е. Искусство. Дизайн. Политика [Электронный ресурс] // Гуманитарные технологии: информ. — аналитич. портал. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2006/664> (Дата обращения: 12.08.2018).

6. Жижек С. Матрица — истина преувеличения [Электронный ресурс] // Anthropology.ru: сайт. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/zhizhek-s/matrica-istina-preuevelicheniy> (Дата обращения: 12.08.2018).
7. Лоос А. Орнамент и преступление // Мастера архитектуры об архитектуре. М.: Искусство, 1972. С. 143–152.
8. Фостер Х. Дизайн и преступление. М.: V-A-C press, 2014. 208 с.
9. Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. М.: Академический проект, 2007. 335 с.
10. Гройс Б.Е. Политика поэтики. М.: Ад Маргинем Пресс, 2012. 400 с.
11. Ницше Ф. Сочинения: в 2-х т. Т. 1. М.: Мысль, 1990. 829 с.
12. Гройс Б. Политика самодизайна [Электронный ресурс] // Художественный журнал. 2011. № 83. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/14/article/186> (Дата обращения: 18.03.2019).
13. Leefmann J., Hildt E. The Human Sciences after the Decade of the Brain. Amsterdam: Academic Press, 2017. 320 p.
14. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. 615 с.
15. Tufte E. Envisioning Information. Cheshire: Graphics Press, 1990. 127 p.
16. Art Theory as Visual Epistemology / ed. H. Klinke. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2014. 147 p.
17. Karwowski M., Kaufman J. The Creative Self: Effect of Beliefs, Self-Efficacy, Mindset, and Identity. Amsterdam: Academic Press Published, 2017. 418 p.

#### REFERENCE:

1. Drawing the Soul: Schemas and Models in Psychoanalysis. Ed. B. Burgoyne. London: New York: Karnac, 2000. 248 p.
2. Merlo-Ponti M. *Oko i duh* [The Eye and the Spirit]. Moscow: Iskusstvo [Art], 1992. 63 p.
3. Whitehead A. *Izbrannye raboty po filosofii* [Selected Works on Philosophy]. Moscow: Progress, 1990. 716 p.
4. Deleuze J. *Kino* [Cinema]. Moscow: Ad Marginem Press, 2016. 559 p.
5. Groys B.E. *Iskusstvo. Dizayn. Politika. Gumanitarnye tekhnologii: inform. — analitich. portal* [Art. Design. Politics. Humanitarian Technologies: Informational-Analytical Portal] URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2006/664> (Access date: 12.08.2018).
6. Zhizhek S. *Matritsa — istina preuevelicheniya* [The Matrix — The Truth of

Exaggeration]. Anthropology.ru: website. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/zhizhek-s/matrica-istina-preuvelicheniy> (Access date: 12.08.2018).

7. Loos A. Ornament i prestuplenie. Mastera arhitektury ob arhitekture [The Ornament and Crime. Masters of Architecture about Architecture]. Moscow: Iskusstvo, 1972. pp. 143–152.

8. Foster H. Dizayn i prestuplenie [Design and Crime]. Moscow: V-A-C press, 2014. 208 p.

9. Bodriyar Zh. K kritike politicheskoy ekonomii znaka [Boaudillard, J. Toward a Critique of a Political Economy of the Sign]. Moscow: Akademicheskii proekt, 2007. 335 p.

10. Groys B.E. Politika poetiki [The Politics of Poetics]. Moscow: Ad Marginem Press, 2012. 400 p.

11. Nietzsche F. Sochineniya [Works]: in 2 Volumes. Vol. 1. Moscow: Mysl' [Thought], 1990. 829 p.

12. Groys B. Politika samodizayna. Hudozhestvennyi zhurnal [The Politics of Self Design. Artistic Journal]. 2011. No. 83. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/14/article/186> (Access date: 18.03.2019).

13. Leefmann J., Hildt E. The Human Sciences after the Decade of the Brain. Amsterdam: Academic Press, 2017. 320 p.

14. Bart R. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika [Barthes R. Selected Works: Semiotics. Poetics]. Moscow: Progress, 1989. 615 p.

15. Tufte E. Envisioning Information. Cheshire: Graphics Press, 1990. 127 p.

16. Art Theory as Visual Epistemology. Ed. H. Klinke. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2014. 147 p.

17. Karwowski M., Kaufman J. The Creative Self: Effect of Beliefs, Self-Efficacy, Mindset, and Identity. Amsterdam: Academic Press Published, 2017. 418 p.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:**

АЛЕКСАНДР ПАВЛОВИЧ ЛЮСЫЙ,  
кандидат культурологии, доктор филологических наук,  
профессор кафедры теории и истории культуры,  
Институт кино и телевидения (ГИТР),  
123007, Москва, Хорошевское шоссе, 32А,  
ORCID: 0000-0002-6201-8498  
E-mail: allyus1@gmail.com

**ABOUT THE AUTHOR**

ALEKSANDR P. LIUSYI  
PhD (in Culture Studies), D.Sc. (in Philology),  
Professor at the Department of the Theory and History of Culture  
GITR Film and Television school,  
123007, Moscow, Khoroshevskoe shosse, 32A,  
ORCID: 0000-0002-6201-8498  
E-mail: allyus1@gmail.com