

УДК 654.1 + 008 + 7

DOI: 10.30628/1994-9529-2022-18.2-93-113

EDN: DPDATAH

Статья получена 15.03.2022, отредактирована 24.06.2022, принята 27.06.2022

АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА ЛИХОВЦЕВА

Ассоциация искусствоведов (АИС)
119002, Россия, Москва, Сивцев Вражек переулок, д. 43, офис 417
ResearcherID: GLT-8266-2022
ORCID: 0000-0003-0052-3808
e-mail: likhovtsev@yandex.ru

ВЛАДИСЛАВ ВЛАДИМИРОВИЧ АНАНИШНЕВ*

Институт кино и телевидения (ГИТР),
125284, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32А
Московский центр бизнес-инициатив (Москластер),
105043, Россия, Москва, 4-я Парковая ул., 29
ResearcherID: K-4999-2013
ORCID: 0000-0002-0538-7473
e-mail: ananishnev@yandex.ru

МИХАИЛ АНАТОЛЬЕВИЧ ПРОНИН

Институт философии РАН,
109240, Россия, Москва, Гончарная ул., 12, стр.1
ResearcherID: V-1730-2018
ORCID: 0000-0003-0594-6500
e-mail: pronin@iph.ras.ru

Для цитирования

Лиховцева А.В., Ананишнев, В.В., Пронин М.А. Телегерой — прошлое, настоящее и будущее: многомерность образа // Наука телевидения 2022. 18 (2). С. 91–113. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.2-93-113>. EDN: DPDATAH.

© Наука
телевидения



* Автор, ответственный за переписку

Телегерой — прошлое, настоящее и будущее: многомерность образа

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению многомерности образа телегероя и системности его воздействия — в прошлом и настоящем. Предложенный авторами исследовательский срез дает возможность представить универсальные матрицы, по которым выстраивается образ героя будущего. Разные этапы и периоды цивилизаций, а также культуры народов отмечены знаковыми культовыми идеалами, многие из которых являли и/или олицетворяли статус героя. Образ героя был по-разному интерпретирован и преобразовывался через многообразные формы визуализаций. В настоящей работе герой рассмотрен в контексте понимания специфики телегероя.

В «герое времени» консолидируется и преломляется сложный комплекс идеалов, предпочтений и представлений, модель и стиль подобающего поведения, характерных не только для определенного исторического периода, но и для конкретной общности. Явление и понятие «герой» и, как следствие, образ этого героя, имеет логично объяснимую структуру, закономерность формирования и становления, взаимосвязанную с историческими, социальными, культурными факторами и явлениями, а также характерными представлениями для конкретного времени и общества. Характер, образ, стиль и модель поведения героя, как и критерии его оценки, зависят от комплекса духовной культуры конкретной общности, уровня развития и ценностных ориентиров. Специфика многовековых построений образов «героя своего/нашего времени» обнаруживает ряд закономерностей — универсальных антропологических констант, что позволяет формировать набор актуальных для места и времени характерных качеств героя.

Авторами статьи прослеживается закономерность и вводится типология существования четырех универсальных вневременных типов героев («маскулинный», «интеллектуальный», «воин», «сверхчеловек»), ориентированных на разную аудиторию.

Ключевые слова: культура, искусство, массовая культура, герой, телегерой, миф, тотем, идол, акционизм, хэппенинг, счастье, физиология, психология, аламыс, Я.В. Чеснов, междисциплинарный, философия, образ, телевидение, кино, виртуалистика

UDC 654.1 + 008 + 7

Received 15.03.2022, revised 24.06.2022, accepted 27.06.2022

ANASTASIA V. LIKHOVTSEVA

Association of Art Critics,
Room 417, Sivtsev Vrazhek per., 43, 119002, Moscow, Russia
ResearcherID GLT-8266-2022
ORCID: 0000-0003-0052-3808
e-mail: likhovtsev@yandex.ru

VLADISLAV V. ANANISHNEV*

GITR Film and Television School,
Khoroshevskoe sh., 32A, 125284, Moscow, Russia;
Moscow Business Initiatives Cluster,
4th Parkovaya, 29, 105043, Moscow, Russia
ResearcherID K-4999-2013
ORCID: 0000-0002-0538-7473
e-mail: ananishnev@yandex.ru

MIKHAIL A. PRONIN

Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences,
Goncharnaya, 12, str. 1, 109240, Moscow, Russia
ResearcherID V-1730-2018
ORCID: 0000-0003-0594-6500
e-mail: pronin@iph.ras.ru

For citation

Likhovtseva, A.V., Ananishnev, V.V., & Pronin, M.A. (2022). Film Hero—Past, Present, and Future: A Multidimensional Image. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 18 (2), 91–113. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.2-93-113>, EDN: DPDATH

Film Hero—Past, Present, and Future: A Multidimensional Image

Abstract. In the article, we consider the image of a movie hero from the perspective of its multidimensionality, as well as the systemic nature of its influence—in the past and in the present. The researched segment of material al-

* Corresponding author

lows us to present the universal matrices, according to which the image of the hero of the future is constructed. Different stages and epochs of civilizations in various cultures are marked by seminal, iconic ideals, many of which represented and/or personified the status of a hero. The image of a hero has been interpreted in all sorts of ways and transformed through a variety of forms of visualizations. In this paper, we consider a hero in the context of understanding the specificity of a film hero.

The image of a “hero of the day” consolidates and refracts a complex of ideals, preferences and perceptions, the model and style of behavior, which are characteristic not only for a particular historical period, but also for a particular community. The phenomenon and concept of a hero and, as a consequence, the image of this hero, has a logically explainable structure, a pattern of formation and becoming. This pattern is interconnected with historical, social, cultural aspects and phenomena, as well as perceptions characteristic for a particular time and society. The character, the image, the style and the model of behavior of the hero, as well as the criteria of his or her assessment depend on the complex of spiritual culture of a particular community, the level of its development and value orientations. The specifics of age-old composition of the images of “a hero of the old/present days” reveal some regularities—universal anthropological constants, allowing to form a set of distinctive qualities of a hero actual for the specific time and location.

In this article, we trace such consistent patterns and introduce the typology of four universal atemporal types of heroes (masculine, intellectual, warrior, superhuman), aimed at different audiences.

Keywords: culture, art, mass culture, hero, film hero, myth, totem, idol, actionism, happening, happiness, physiology, psychology, alamsys, Yan V. Chesnov, interdisciplinary, philosophy, image, television, cinema, virtualistics

ВВЕДЕНИЕ

Тема образа героя необычайно широка. Ее осмыслению посвящен ряд зарубежных исследований. Одна из самых известных работ — книга американского ученого Джозефа Кэмпбелла «The Hero with a Thousand Faces» (Campbell Joseph, 1949), в которой проанализированы универсальные алгоритмы развития судьбы героя на примерах классики мифологии и литературы. Общеизвестно, что на основе идей, изложенных в этой книге, голливудский продюсер Кристофер Воглер написал методические рекомендации для сценаристов, которые широко использовались при

создании сценариев многих фильмов, в частности студии Walt Disney. Так, например, Джордж Лукас применил теорию Кэмпбелла при работе над медиафраншизой «Звездные войны» в жанре космической оперы, включающей 11 художественных фильмов. Джиллиан Макайвер в своей работе «Art History for Filmmakers, the art of Visual Storytelling» (McIver, 2016) сделала выборку героев разного времени, проследив параллели в интерпретации их образов в культовых западных кинолентах XX века с классическими образцами из истории изобразительного искусства, в числе которых «Храброе сердце» (1995), американская медиафраншиза «Индиана Джонс», «Чужой», Матрица» — протагонистов автор сравнила с героями мифов и их воплощениями в образах античной скульптуры — Одиссея, Персея, Дианы-Охотницы, а трактовку образа в картине Жака-Луи Давида «Портрет Наполеона» — с его репрезентацией в фильмах «Наполеон» (1927), «Любовь императора Франции» (1954), «Ватерлоо» (1970), «Прощай, Бонапарт» (1985).

Аманда Бич в исследовании «Heroic Realism: Violence, Conservatism, and the Fate of Culture» (Beech, 2016) рассмотрела сценарии поведения и комплекс качеств героев на примере широко известных кинокартин, заслуживших популярность у зрителя, и пришла к выводу, что срез понимания и интерпретация образа киногероя обнажает концепции политической культуры. Классикой философии XX века стали работы известного представителя «франкфуртской школы» Герберта Маркузе «Одномерный человек: Исследование по идеологии развитого индустриального общества» (Маркузе, 1964), «Negations» (Marcuse, 1968), в которых прослеживается структура героя XX века — человека-робота, элемента «общества потребления», лишенного мечты. Стивен Хеллер в своей статье «Designing heroes»¹ раскрыл тему генерации героических образов каждой эпохой, в соответствии с ее потребностями. Оливер Форнаут в объемной работе «The Hero-Leader Matrix in Business and Cinema» (Fournout, 2017, p. 27–46) определил ракурсы этического поведения героев кинокартин и составил Матрицу Героя-лидера.

Весомый вклад в общую картину интерпретации и понимания визуального образа героя XX века традиционно внесло и изобразительное искусство. Уникальный культурный феномен представили произведения живописи, графики и скульптуры, которые были показаны в 2014 году на масштабной выставке «Коллекция художественных произведений МВД России» в Московском музее современного искусства² и послужили импульсом для написания

¹ Heller Steven Designing heroes // Eye Magazine. 2002. № 43.

² The Art Collection of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation (July 15—September 7, 2014) / curated by: Anastasia Likhovtseva // MMOMA: Moscow Museum of Modern Art: site.

обзора А. Гузевой «Russian Police Have Some Talented Artists. Check out these Masterpieces!» (Guzeva, 2018).

Мифология героя в истории мировой культуры и искусства времен глубокой древности обстоятельно изучена отечественными учеными. Фундаментальным обобщающим трудом, результатом многолетних комплексных исследований плеяды профильных специалистов стало издание двухтомной энциклопедии «Мифы народов мира»³. Понятие героя в системе духовной культуры, во взаимосвязи личностных качеств и ценностных ориентиров проанализировано в книге А. Лиховцевой «Образ Мира. Основы духовной культуры» (Лиховцева, 2022).

Гипотеза работы: образ героя и критерии его оценки изменяются в соответствии с культурой среды, в которой он сформирован, при сохранении структурного базиса антропологических его качеств и неизменности принципов воздействия на аудиторию, несмотря на смену форматов его презентации. В настоящей работе герой рассмотрен в контексте понимания специфики представления его на телеэкране.

Цель работы: проследить ретроспективу образа героя, выявив структурные истоки, особенности и закономерности его строения, а также набор универсальных характерных черт и признаков, прояснив фундаментальные психологические механизмы визуализации образа героя, форм его презентации и «обживания» — интериоризации — зрителем (реципиентом) в контексте их взаимосвязей вчера, сегодня и завтра (объяснение vs понимание).

В связи со сказанным, авторы исследования видят необходимость введения *типологии образа героя*, составление которой стало одним из результатов проведенной работы.

Объектом исследования являются произведения мирового искусства, ставшие каноническими в культуре при репрезентации культовых героев своего времени⁴.

Предметом изучения стал феномен героя, рассматриваемый в фокусе определения специфических его черт, прослеженных в выстроенной ретроспективе образов.

Методы исследования: междисциплинарный подход в изучении широкого исторического материала культовых образов героев на основе

URL: https://mmoma.ru/en/exhibitions/gogolevsky/the_art_collection_of_the_ministry_of_internal_affairs_of_the_russian_federation/ (дата обращения: 06.05.2022).

³ Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. С.А. Токарев. М., 1994.

⁴ В целом иконография образа героя весьма репрезентативна. Так, изучение вариаций воплощений одного только Геракла в произведениях мирового искусства могло бы составить объемную монографию, включающую произведения от антиков и картин Рубенса до современных интерпретаций в кино.

применения философии как экспертизы (анализа парадигмальных представлений по Б.Г. Юдину), виртуальной психологии (виртуального подхода Н.А. Носова), философско-антропологического анализа и этнографической компаративистики (культуро- и антропоценозов Я.В. Чеснова) и системного синтеза (инвариантное моделирование на основе теории гиперкомплексных динамических систем А.Н. Малюты) языков трансдисциплинарности изучения человека как целостности (в рецепции ряда коллег из Института человека РАН, в частности, его основателя — академика И.Т. Фролова), искусствоведческий метод, подразумевающий историко-культурный, формально-стилистический и иконографический анализ. А также антропоцентрический форсайт-прогноз образа героя на телеэкране будущего на основе выделенного авторами статьи инвариантного/универсального антропологического ядра человека-героя (процент — концептуальное ухватывание, «на кончике пера» — О.И. Генисаретского).

ИДЕАЛИЗАЦИЯ ТЕЛЕГЕРОЯ: ОБЪЯСНЕНИЕ VS ПОНИМАНИЕ

Герой «своего времени» вызывает почитание. По этой причине подача и форма презентации культового образа всегда играли важную роль — идеал должен был быть окутан ореолом таинственности, создавать впечатление величия и недоступности. Во времена древности абсолютизировался идол. Яркими примерами могут служить Большой Шигирский идол (высотой в 5,3 м по реконструкции В.Я. Толмачёва) (Свердловский областной краеведческий музей; датировка около 9600 лет до н.э.; найден в 1890 году в торфе на глубине 4 м)⁵ и Збручский идол (Святовит — согласно версии академика Б.А. Рыбакова) (Археологический музей, Краков; датировка X–XIII вв.; найден в 1848 году в реке Збруч, представляет собой четырехгранный столб высотой 2,57 м, на сторонах которого под одной шапкой изображены фигуры разных божеств)⁶. Идол выступал в качестве многопланового объекта культа. Междисциплинарный анализ таковых — предмет анализа авторов настоящей статьи, т.е. «философской экспертизы» (термин Б.Г. Юдина). Главная цель ее — вскрыть парадигмальные причины понимания фунда-

⁵ См.: Шигирская кладовая. URL: <https://uole-museum.ru/events/shigirskaya-kladovaya/> (дата обращения: 21.06.2022).

⁶ См.: «Найти от реки». URL: <http://ma.krakow.pl/ru/tour/%D0%B7%D0%B1%D1%80%D1%83%D1%87%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D0%BB-%D1%81%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B4/> (дата обращения: 21.06.2022).

ментальных антропологических констант. В итоге выявление их должно помочь перейти от объяснения к определению искомых «законов» рождения героя, социально-психологических инвариантов его появления в социуме, что в конечном итоге формирует осознание глубинных антропологических универсалий, воспроизводящих в любую эпоху сохраняющийся веками образ героя, независимо от его проявлений.

В исследовании образа мы опирались на разработки родоначальников виртуальной психологии, которые в его создании учитывали и проявление авторского отношения (самообраза). Вот что об этом писал Н.А. Носов: человек не только работает, что-то делает (первый план внешний, ролевой), но и осознает, переживает то, что и как он делает — это второй план, представляющий прямое психологическое содержание отношения к работе. Одновременно присутствует и третий план функциональных состояний, организованных не к предметному плану деятельности, а к сознанию — воле человека, выполняющего какую-либо деятельность, к его человечески-личностному плану. Это отношение создает сюжет своего собственного, лично выраженного присутствия в пространстве и времени работы, событий, жизни.

Третий план процессов происходит, собственно, в самообразе — рефлексии по поводу того, что переживается в образе деятельности; это происходит на внутреннем психологическом табло, называемом в виртуальной психологии *собью*, на котором отражается характер развертывания в сознании его содержания. Такие состояния были впервые зарегистрированы и теоретизированы у военных летчиков — людей героической профессии — и названы виртуальными психологическими состояниями (виртуалами). К 2002 году Носовым была в основном разработана концепция виртуальной философии и виртуальной психологии (виртуалистики), которые до сих пор находятся вне поля мировоззрения мейнстрима. Данные направления неизвестны зарубежным исследователям в силу того, что отечественная виртуалистика возникла в недрах советского военно-промышленного комплекса. Даже такому ученому, как Дэвид Чалмерс, который, хотя и говорит, что «виртуальная реальность — это подлинная реальность» (Chalmers, 2022), идеи природной виртуальности человека ему чужды. Его позиция и мнение как общепризнанного мирового лидера в этом вопросе показательна, если не патогномонична⁷.

⁷ Патогномоничный симптом (от др.-греч. πάθος — «страдание, болезнь» и γνώμωνικός — «узнаваемый, сведущий») — симптом, однозначно указывающий на определенную болезнь, т.е. безусловная причина для диагностирования конкретной болезни. Иными словами, у какого-либо другого заболевания подобный симптом не встречается.

Но вернемся к древним идолам и их восприятию. Характерными чертами мифологического сознания неизменно выступали символика и образность, укреплявшие «зобраз» зооморфного существа, наделенного исполинской мощью, — Левиафан, Тритон, Гидра, Грифон, Сфинкс. В данном контексте с развитием социальности, культуры и религиозных представлений произошло объединение концепций верховного существа, покровителя и правителя, что достигло максимума своего выражения в образах и символах храмовых комплексов Древнего Египта. Специально преобразованные и развитые идеи тотемизма и идолопоклонничества, подкрепленные статусом верховной государственной власти и ореолом божественной силы воздействия, овеянные мистификацией презентации, выступали яркими примерами искусных комплексов массового распространения информации, направленного идеологического воздействия, предшествуя средствам и возможностям современного телепродукта.

Для героя-персонажа всегда была важна «среда его обитания» — построение особого пространства, в котором разворачивался сюжет действия. В наши дни современные технические средства аудио и видео создают фантастические миры и уникальные системы координат, в которых у героя появляются неординарные возможности. Экран и/или очки для просмотра различных видов изображения выступают границей миров — зрителю «открывается дверь» в придуманный, фантастический мир.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ И ЭТНОГРАФИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВ (ТЕЛЕ)ГЕРОЯ

4 февраля 1941 года в столичном кинотеатре «Москва» («Дом Ханжонкова») началась регулярная демонстрация фильма «Земля молодости», более известного как фильм «Концерт» (режиссер Александр Андриевский, оператор Дмитрий Суренский). Это первый в мире стереоскопический фильм для регулярного показа широкой публике, демонстрировавшийся без очков. К началу Великой Отечественной войны его уже смогли посмотреть более полумиллиона зрителей. Советский кинотеатр «Москва» стал первым в мире коммерческим стереокинотеатром, в котором использовался безочковый метод проекции стереоизображения на экран (Стереоскоп без очков, НИКФИ, 2018). Потому «магия» очков и шлемов как уникальных технологий виртуальной (virtual reality — VR), дополненной (augmented reality — AR) и заместительной (substitutional reality — SR) реальностей (TVR далее), если

не обман, то достаточно лукавый маркетинговый ход их разработчиков; исторический пример с показом стереокино без очков это наглядно демонстрирует. Виртуальный мир никак не связан ни со шлемом или очками виртуальной реальности, ни с 3D-изображением, в котором нет ничего, кроме стерео. К сожалению, кинохудожники не хотят понимать психологические аспекты или свойства TVR, а гуманитарии, включая врачей (как представителей естественных наук), — разбираться с инженерными их особенностями: отсутствие интеллектуальной дисциплины «создали вполне осязаемый терминологический лабиринт в области понимания природы и механизмов TVR» (Раев, Пронин, 2020, с. 91). Более того, «этическое сопровождение разработок и применения данных технологий в России страдает вполне выраженным нигилизмом со стороны всех участников рынка» (Пронин, Раев, 2019, с. 11–28.) Данные, на первый взгляд, отступления от темы крайне важны для понимания фундаментальных психологических механизмов влияния и идола как объекта поклонения или культа, и героя как культурного образца на зрителя. Предметы данного рассмотрения не укладываются в «классическую схему научной рациональности», которая в настоящее время включает еще целевые и ценностные характеристики самого ученого, так как он в настоящее время влияет на результаты описания объекта и использование им самим инструментов познания (Стёпин, 2000).

Формат подачи образа героя, киногероя и телегероя может быть разным, для этого используются разные инструменты, средства и методы. При формировании и воплощении образа важно учитывать специфические особенности презентации материала, которые и «героизируют», перевоплощают образ, наделяют его особыми качествами, которые распознаются зрителем через визуализированные признаки, символы, схемы.

Успешная визуализация вызывает эмоции и переживания (вплоть до катарсиса), к которым зритель хочет возвращаться снова и снова. Если кино не самый доказательный пример с точки зрения фокуса на психологические зависимости в жажде переживаний, то игровая/компьютерная аддикция, имеющая в своей основе серьезный медиаряд (видео, звук, движения — джойстик, рулевое колесо), вполне наглядно показывает, что игрок возвращается в мир игры снова и снова. К сожалению, профессионалы и пользователи/зрители кино мало осведомлены о 8-ми (4-х объективных и 4-х субъективных) свойствах/признаках виртуальных психологических событий/состояний. Одно из них — спонтанность — оно не вызывается волевым усилием, оно случается, второе — «непривыкаемость: сколько бы

событие не случилось, оно каждый раз переживается как “новое”, привыкания к нему не наступает»⁸.

В данном контексте примечательно, что произведение искусства XX–XXI вв. все чаще ориентировано на непосредственное вовлечение зрителя в созданную произведением среду и погружением в нее. Безусловно, в этом случае многое зависит от формы подачи материала. В основе многих эффектов лежат фундаментальные механизмы природной виртуальности человеческой психики. *Недопонимание ее значения угрожает не только стагнацией в развитии теории культуры и не столько технологическому суверенитету страны, сколько когнитивной национальной безопасности.*

Технические новшества XX–XXI веков изменили формы и средства подачи информации, возможности презентации материала и коммуникации людей, но не физиологию человека и его психологию. Тем не менее новые возможности аппаратных и технических средств позволили создать:

— кинопродукт, который выделился в отдельный вид искусства и составил обширную самостоятельную историю мира кино;

— телепродукт, идентифицированный, в свою очередь, как одна из форм проявления массовой культуры, что, однако, не помешало достигнуть высот телеискусства — составить коллекцию образцов и историю телевизионных произведений искусства.

Качественная презентация «живого образа» средствами телевидения отвечает критериям искусства. Телегерой напрямую связан с классическим архетипом героя. Отдельное самостоятельное направление для анализа представляет тема героя-воина. Он рождается не только «из кино» и не столько «из жизни», сколько «из архетипа» — глубинных антропологических представлений, описанных этнографами, — своим собственным прометоидным усилием, узнаваемым зрителем, в предлагаемых ему жизненных обстоятельствах. «Прометоиды» — термин известного этнографа и философского антрополога Я.В. Чеснова (о «методе Чеснова» смотри: Дмитриев, 2019), выводимый им из образа Прометея, титана в древнегреческой мифологии, совершившим превозможение над самим собой и обстоятельствами жизни.

Сам Чеснов прометоидность культуры долгожителей раскрывает через понятие «аламыс» у абхазов. «Аламыс, — пишет Чеснов, — в самом широком смысле означает высоконравственное и престижное поведение личности, проявляющей себя в тех или иных поступках. Эти поступки должны соответствовать требованиям общепринятых нравственных норм, но центр тяжести аламыса определенным образом сдвинут в сторону индивидуаль-

⁸ Носов Н.А. Психологическая виртуальная реальность // Человек. Философско-энциклопедический словарь. М.: Наука, 2000. С. 294.

ного поведения и его мотиваций. Этому соответствует распространенное толкование термина аламыс — как “совесть”. Этимологически слово “аламыс” восходит к арабскому термину “намус” — “честь”, который сам имеет, очевидно, греческое происхождение» (Чеснов, 2008, с. 33).

Для философско-антропологического осмысления данной этнографической проблематики, раскрываемой на основе собранных им в 1970-х–1980-х на Кавказе полевых материалов, он в числе прочих применяет и виртуальный подход⁹. Имеется ввиду виртуалистика (виртуальная психология) школы Носова, от рождения несущей не компьютерное, а сугубо гуманитарное понимание виртуальности как качества, изначально присущего человеческой природе. Без природной виртуальности человека все TVR, относящиеся к технологиям «редактирования сознания», просто бы не работали! Природная виртуальность человека находится в коллективном когнитивном бессознательном (термин А.В. Смирнова) и коллективном когнитивном неосознаваемом (термин М.А. Пронина) философов и ученых мейнстрима.

Используя понимание П.С. Гуревичем¹⁰ антропологических типажей, мы можем к ним отнести Homo Virtualis, наряду с Homo sapiens, erectus и пр.

Для телегероя важны визуальный образ, голос, пластика движения, контакт со зрителем через свою собственную манеру поведения, предложение зрителю себя как типажа жанрового телегероя. Яркими примерами типажа дикторов новостей советского периода выступают И.Л. Кириллов и А.Н. Шатилова. В кино указанного периода знаковые образы созданы талантом актеров В.В. Тихонова, В.С. Ланового, Э.А. Быстрицкой и др. Культовыми звездами телевидения 1990-х выступили журналисты Артем Боровик — президент холдинга «Совершенно секретно» и Владислав Листьев — автор и первый ведущий передач «Взгляд», «Час пик», «Тема», «Поле чудес». Образы знаковых киногероев этого времени воплощены актерами Владиславом Галкиным, Дмитрием Певцовым, Еленой Яковлевой. Примечательно, что с появлением авторских программ в первые десятилетия XXI века на телевидении появился новый типический ряд — «медийные лица», когда ведущее значение приобретает индивидуальный пиар и коммерческая популярность телелица в медийном, массовом пространстве.

⁹ См.: Чеснов Я.В. Виртуалистика: философско-антропологический анализ: уч. пособие. Саранск: Рузаевский печатник, 2008. 130 с. (Труды исследовательской группы «Виртуалистика» Института философии РАН; Вып. 29.)

¹⁰ См. об этом: Гуревич П.С. Философская антропология: учебник для академического бакалавриата: в 2 т. Т. 1. М.: Юрайт, 2019. 310 с.

Появление и развитие массовой культуры традиционно связывают с новаторством XX века. Вместе с тем во все времена существовали, отвечая стилю и ключевым формам трансляции идей своего времени, массовая культура и культура повседневности. Емкое выражение «хлеба и зрелищ» (лат. panem et circenses) из 10-й сатиры древнеримского поэта-сатирика Ювенала не только наглядно иллюстрирует современные ему устремления римского народа, но и подтверждает форму проявления массовой культуры. Общеизвестно различие, о котором, однако, нередко забывают: художник создает произведение, а ремесленник лишь воспроизводит копию — занимается репродукцией.

ГЕРОЙ КАК ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТ «ВИРТУАЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК»

Одной из новых мировоззренческих систем является отечественная виртуалистика. Других равнозначных ей гуманитарных виртуальных теоретических моделей нет ни в зарубежной, ни в иных направлениях российской философии: для мировой философии виртуальная онтологическая модель является новой. Одна из причин — историческая: отечественная виртуалистика родилась в недрах советского военно-промышленного комплекса. Вторая состоит в торговой экспансии TVR и восприятию виртуальности как атрибута шлемов и очков: гуманитарные аспекты ее применения исследуются в ситуации цейтнота. Вследствие возникшего разрыва между техническими успехами и осмыслением виртуальности, они не рассматриваются как первоочередные для применения (прагматика, бизнес, выгода), имеющие больший приоритет. Следовательно, любую TVR реальность необходимо исследовать классическими научно-психологическими методами. Поскольку западные исследователи сузили понятие «виртуальный» до TVR технологий, кино- и телеприложения TVR изучаются отдельно от других сфер их приложения. В исследованиях преобладает эмпирический подход, направленный на исследование отдельных областей их применения (Toija Cinque and Jordan Beth Vincent, 2022; Ralf Doerner, Wolfgang, etc., 2022; Timothy Jung, Jeremy Dalton, Springer Cham, 2021).

Культурными произведениями в истории искусства, отображающими героев, способных на подвиги ради своей страны и народа, явились скульптурные группы Трептов-парка (Берлин) и комплекса Мамаев курган (Волгоград), шедевры советского кинематографа «Летят журавли», «А зори здесь тихие», «В бой идут одни «старики»», «Судьба человека», «Они сражались

за Родину». В данном контексте показательны фильмы, которые требуют рассмотрения специфики фабулы:

«Чапаев» (СССР, 1934 г.) — советский художественный фильм. Главным действующим лицом картины является легендарный советский военачальник Василий Иванович Чапаев (1887–1919). На I Московском кинофестивале (1935), председателем жюри которого был режиссер Сергей Эйзенштейн, создатели «Чапаева» получили главный приз. Позднее, в годы Великой Отечественной войны, был снят фрагмент, в котором Чапаев не погибает и тонет, а выплывает, остается живым и продолжает сражаться уже с немецко-фашистскими захватчиками. Фильм о реальном герое Гражданской войны породил образ героя мифологического масштаба: ведь новые анекдоты о жизни и похождениях Чапаева рождались до последних дней существования СССР.

«Сказка о Мальчише-Кибальчише» (СССР, 1958) — советский рисованный мультипликационный фильм. Героико-романтическую картину по одноименной сказке Аркадия Гайдара создал режиссер Александра Снежко-Блоцкая. В заглавии указано: «Славному ленинскому комсомолу посвящается этот фильм». В центре сюжета поведение Мальчиша-Кибальчиша — организатора сопротивления вторжению иностранных войск — и действия предателя Мальчиша-Плохиша. Мультфильм о вымышленных киногероях, ставших в советском народном фольклоре именами нарицательными.

Показателен в данном отношении зарубежный фильм «Последний император» (The Last Emperor, Великобритания, Италия, Китай, Франция, 1987), где последний император Поднебесной становится в конце жизни рядовым гражданином и работает садовником. Одним из консультантов фильма выступил Пу Цзе, брат последнего императора, сам ставший одним из персонажей картины. Это первая западная работа, получившая, начиная с 1949 года, полное содействие китайских властей, а также пилотный западный фильм, снятый в Запретном городе. Картина собрала девять статуэток кинопремии «Оскар». Несмотря на историческую точность, в том числе негативные моменты в истории Китая, фильм показал внутреннюю силу киногероя — последнего императора Китая Пу И; его человеческие добродетели, стойкость вызывают уважение даже у врагов.

Примеры успешных кинопроизведений, основанные на реальных историях, подтверждают общеизвестную сентенцию, что «жизнь — самый талантливый режиссер и сценарист»: пережитое человеком и делает его героем, обеспечивая определенную степень сакрализации его образа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В исследовании образа героя позиция авторов данной статьи во многом совпадает с мнением с зарубежных коллег, имена которых были упомянуты в начале текста. Действительно, герой обладает самостью и наделен исключительными качествами — данная позиция не противоречит точкам зрения, изложенным Аmandой Бич, Стивеном Хеллером и Джиллиан Макайвер. Вместе с тем при рассмотрении портрета героя в культурном контексте становится очевидным и позиционное с ними различие, в частности, с Джиллиан Макайвер. Это различие связано с ее выбором критериев стратификации в оценке героя. Авторская же позиция здесь выражена в том, что концепт исследования героя и метод анализа во многом зависят от культуры и исторического опыта общности, в среде которой он сформирован. Подобный подход наблюдается в работах Герберта Маркузе и Стивена Хеллера. Однако, как показано выше, процесс этот происходит при сохранении структурного базиса универсальных антропологических качеств героя и неизменности принципа воздействия образа на аудиторию, несмотря на смену и развитие/трансформацию форматов его репрезентации.

В результате проведенного в данной статье анализа образа героя составлена универсальная типология, где выделены четыре типа героев (антропологических типажа), ориентированных на разную аудиторию:

- Первый тип — «маскулинный» (реальность телесности), получил различного рода интерпретации в разное время, начиная от Геракла в античной традиции и продолжая идеалами массовой культуры XX века (их воплощали актеры: А. Шварценеггер, С. Сталлоне, Ж.-П. Бельмондо, Джеки Чан, Ж.-К. Ван Дамм и др.);

- Второй тип — «интеллектуальный» (реальность сознания) — в качестве одного из ярких показательных примеров выступает герой В.В. Тихонова кинокартины «Семнадцать мгновений весны»;

- Третий тип — воин (реальность воли), образ которого отчетливо прослеживается в разных культурах разного времени, начиная от былинного эпоса (Илья Муромец) и мифа (Тесей), продолжая историческими персонажами (Александр Македонский, Александр Невский) и заканчивая типизированными прототипами представителя военного сословия (самурай, рыцарь, кондотьер, офицер и т.д.);

- Четвертый тип — «сверхчеловек» (реальность «внутреннего человека»), который сочетает в себе максимумы качеств и наиболее выразительные, часто гипертрофированные внешние проявления. В античной традиции подобным «всесильным» существом выступает бог Зевс, в XX веке сверхчеловеком стал герой боевиков в жанре фэнтези (герои киновселенной Marvel, DC).

В итоге становится очевидным, что независимо от формы подачи и интерпретации героя форматы презентации культового образа сохраняются. Сохраняется и общефилософское понимание героя, главной отличительной добродетелью которого на протяжении веков является *virtus*: харизма — для мужчины и грация/харита — для женщины.

Телевидение как одна из форм искусства — яркий пример того, что каждая новая внедренная технология начинает успешно совмещать задачи высокой культуры и цели финансового успеха, лежащие, скорее, в основе культуры массовой. Внутри телеискусства выделяются примеры образцов телепродуктов как произведений искусства в разных категориях телепрограмм. Массовая культура в это же время выступает как источник и камертон вполне определенного умонастроения, и поэтому телевидение, будучи и фактором, и продуктом мейнстрима массовой культуры, все же обнаруживает определенную константность во внутренней своей стратификации, в которой героизм и счастье были, есть и останутся ключевыми игровыми идеями теле- и киноиндустрии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Войскунский А.Е. Поведение в киберпространстве: психологические принципы // Человек. 2016. № 1. С. 36–49. EDN: TREJAO.
2. Дмитриев, В.А. Метод Я. В. Чеснова в этнографическом кавказоведении: эволюция взглядов // Кунсткамера. 2019. № 2 (4). С. 187–197.
3. Лиховцева А.В. Образ Мира. Основы духовной культуры. М.: AVRORA, 2022. 300 с.
4. Малюта А.Н. Система деятельности. Киев: Наукова думка, 1991. 208 с.
5. Маркузе Г. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества: пер. с англ. / предисл. и примеч. А. Юдина; под ред. А. Жаровского. М.: REFI-book, 1994. 341 с.
6. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. 431 с.
7. Пронин М.А. Виртуалистика в Институте человека РАН. М.: Институт философии РАН, 2015. 179 с.
8. Пронин, М.А., Раев, О.Н. Этическое сопровождение разработок и применения технологий виртуальной реальности в России: первые шаги // Материалы конференции: Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе, науке, образовании и в других областях: XI Международная научно-практическая конференция, Москва, 18–19 апреля 2019 г.: Материалы и доклады. М.: ИПП «КУНА», 2019. С. 11–28.

9. Раев О.Н., Пронин М.А. Техническая виртуальная реальность в лабиринтах терминологий // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. 2020. Т. 17. № 3. С. 89–98. EDN: DEOWOG. DOI: 10.31079/1992-2868-2020-17-3-89-98.
10. Смирнов А.В., Солондаев В.К. Процессуальная логика. М.: Садра, 2019. 158 с.
11. Стёпин В.С. Теоретическое знание: структура, историческая эволюция. М.: Прогресс-Традиция, 2000. 743 с.
12. Стереokino без очков // Научно-исследовательский кинофотоинститут (НИКФИ): сайт. 2018. 04 февраля. URL: <http://nikfi.ru/2018/02/04/stereokino-bez-ochkov/> (дата обращения: 06.05.2022).
13. Сычев Н.В. Экономический уклад: к вопросам трактовки // Вестник Института экономики РАН. 2013. № 3. С. 7–21. EDN: RTYARR.
14. Цицерон М.Т. Избранные сочинения: пер. с латин. / сост. и ред. М. Гаспарова, С. Ошерова, В. Смирнова. М.: Художественная литература, 1975. 454 с.
15. Цицерон М.Т. О старости. О дружбе. Об обязанностях / изд. подгот. В.О. Горенштейн, М.Е. Грабарь-Пассек, С.И. Утченко; АН СССР. М.: Наука, 1974. 246 с.
16. Чеснов Я.В. Философско-антропологическая реконструкция долгожительской культуры. М.: Дедовск, Московская область, 2009. 234 с. (На правах рукописи).
17. Юдин Б.Г. О понятии философской экспертизы // Ценностные основания научного познания: сборник / Институт философии РАН; ред.-сост. М.И. Фролова; отв. ред. Г.Л. Белкина. М.: ЛЕНАНД, 2017. С. 45–56.
18. Юдин Б.Г., Пронин М.А., Синеокая Ю.В. Философия как экспертиза // Философский журнал. 2017. Т. 10. № 2. С. 79–96. EDN: ZEHMTR. DOI: 10.21146/2072-0726-2017-10-2-79-96.
19. Guzeva A. Russian police have some talented artists. Check out these masterpieces // Russia Beyond: site. 2018. Aug. 03. URL: <https://www.rbth.com/arts/328890-police-artists-studio-paintings> (дата обращения: 06.05.2022).
20. Beech A. Heroic Realism: Violence, Conservatism, and the Fate of Culture // Urbanomic. 2016. URL: https://www.urbanomic.com/wp-content/uploads/2016/07/Urbanomic_Document_UFD019.pdf (дата обращения: 06.05.2022).
21. Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. New York: Bollingen Foundation, 1949. 416 p.
22. Chalmers D.J. Reality+: Virtual Words and The Problems of Philosophy. New York: W.W. Norton & Company, 2022. 520 p.
23. Materializing Digital Futures: Touch, Movement, Sound and Vision / ed. by T. Cinque, J.B. Vincent. New York: Bloomsbury Academic, 2022. 334 p.
24. Fournout O. The Hero-Leader Matrix in Business and Cinema // Journal of Business Ethics. 2017. Vol. 141. No. 1. P. 27–46. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10551-016-3063-4>
25. McIver G. Art History for Filmmakers: the art of Visual Storytelling. New York: Bloomsbury, 2016. 256 p.
26. Marcuse H. Negations: Essays in Critical Theory. Boston: Penguin Press, 1968. 220 p.
27. Virtual and Augmented Reality (VR/AR) Foundations and Methods of Extended Realities (XR) / editors: R. Doerner, W. Broll, P. Grimm, B. Jung. Springer Cham, 2022. 429 p.
28. XR Case Studies. Using Augmented Reality and Virtual Reality Technology in Business / editors: T. Jung, J. Dalton. Springer Cham, 2021. 164 p.

REFERENCES

1. Beech, A. (2016). Heroic realism: Violence, conservatism, and the fate of culture. *Urbanomic*. Retrieved May 6, 2022, from https://www.urbanomic.com/wp-content/uploads/2016/07/Urbanomic_Document_UFD019.pdf
2. Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. New York: Bollingen Foundation.
3. Chalmers, D.J. (2022). *Reality+: Virtual words and the problems of philosophy*. New York: W.W. Norton & Company.
4. Chesnov, Ya.V. (2009). *Filosofsko-antropologicheskaya rekonstruktsiya dolgozhitel'skoy kul'tury* [Philosophical and anthropological reconstruction of the culture of longevity]. Moscow: Dedovsk. (In Russ.)
5. Cinque, T., & Vincent, J.B. (Eds.). (2022). *Materializing digital futures: Touch, movement, sound and vision*. New York: Bloomsbury Academic.
6. Dmitriev, V.A. (2019). Metod Ya.V. Chesnova v etnograficheskom kavkazovedenii: Evolyutsiya vzglyadov [Yan V. Chesnov's method in ethnographic Caucasian studies: The evolution of views]. *Kunstkamera*, (2), 187–197. (In Russ.)
7. Doerner, R., Broll, W., Grimm, P., & Jung, B. (Eds.). (2022). *Virtual and augmented reality (VR/AR): Foundations and methods of extended realities (XR)*. Springer Cham.
8. Fournout, O. (2017). The Hero-Leader Matrix in business and cinema. *Journal of Business Ethics*, 141 (1), 27–46. <https://doi.org/10.1007/s10551-016-3063-4>
9. Gasparov, M.L., Oshero, S.A., & Smirin, V.M. (Eds.). (1975). *Tsitseron: Izbrannyye sochineniya* [Cicero: Selected works] (M. Gasparov, Trans.). Moscow: Khudozhestvennaya literature. (In Russ.)
10. Gorenstein, V.O., Grabar-Passek, M.E., & Utchenko, S.I. (Eds.). (1974). *Tsitseron: O starosti, o družbe, ob obyazannostyakh* [Cicero: On old age, on friendship, on moral duties] (V.O. Gorenstein, Trans.). Moscow: Nauka. (In Russ.)
11. Guzeva, A. (2018, August 3). *Russian police have some talented artists: Check out these masterpieces!* Russia Beyond. Retrieved May 6, 2022, from <https://www.rbth.com/arts/328890-police-artists-studio-paintings>
12. Jung, T., Dalton, J. (Eds.). (2021). *XR case studies: Using augmented reality and virtual reality technology in business*. Springer Cham.
13. Likhovtseva, A.V. (2022). *Obraz Mira: Osnovy dukhovnoy kul'tury* [Image of the World: Fundamentals of spiritual culture]. Moscow: AVRORA. (In Russ.)
14. Malyuta, A.N. (1991). *Sistema deyatel'nosti* [System of activity]. Kyiv: Naukova Dumka. (In Russ.)
15. Marcuse, H. (1968). *Negations: Essays in critical theory*. Boston: Penguin Press.
16. Marcuse, H. (1994). *Odomernyy chelovek: Issledovanie ideologii razvitogo industrial'nogo obshchestva* [One-dimensional man: Studies in the ideology of advanced industrial society] (A. Yudin, Trans.). Moscow: REFI-book. (In Russ.)
17. McIver, G. (2016). *Art history for filmmakers: The art of visual storytelling*. New York: Bloomsbury.
18. NIKFI Cinema and Photo Research Institute. (2018, February 4). *Stereokino bez ochkov* [Stereoscopic cinema without glasses]. (In Russ.) Retrieved May 6, 2022, from <http://nikfi.ru/2018/02/04/stereokino-bez-ochkov/>

19. Nosov, N.A. (2000). *Virtual'naya psikhologiya* [Virtual psychology]. Moscow: Agraf. (In Russ.)
20. Pronin, M.A. (2015). *Virtualistika v Institute cheloveka RAN* [Virtualistics at The Institute of Human studies of the Russian Academy of Sciences]. Moscow: Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences. (In Russ.)
21. Pronin, M.A., & Raev, O.N. (2019). Eticheskoe soprovozhdenie razrabotok i primeneniya tekhnologiy virtual'noy real'nosti v Rossii: Pervye shagi [Ethical support for the development and application of virtual reality technologies in Russia: First steps]. In O.N. Raev (Ed.), *Proceedings of the XI International Scientific and Practical Conference "Recording and playback of 3D images in cinema, science, education and other areas"* (pp. 11–28). (In Russ.)
22. Raev, O.N., & Pronin, M.A. (2020). Tekhnicheskaya virtual'naya real'nost' v labirintakh terminologiy [Technical virtual reality in the terminology labyrinths]. *Sotsial'nye i Gumanitarnye Nauki na Dal'nem Vostoke*, 17 (3), 89–98. (In Russ.) <https://doi.org/10.31079/1992-2868-2020-17-3-89-98>, EDN: DEOWOG
23. Smirnov, A.V., & Solondaev, V.K. (2019). *Protsessual'naya logika* [Procedural logic]. Moscow: Sadra. (In Russ.)
24. Stepin, V.S. (2000). *Teoreticheskoe znanie: struktura, istoricheskaya evolyutsiya* [Theoretical knowledge: Structure, historical evolution]. Moscow: Progress-Traditsiya. (In Russ.)
25. Sychev, N.V. (2013). Ekonomicheskiy ukklad: k voprosam traktovki [Economic way: To the questions of interpretation]. *Vestnik Instituta Ekonomiki RAN*, (3), 7–21. (In Russ.) EDN: RTYARR
26. Voiskunskiy, A.E. (2016). Povedenie v kiberprostranstve: psikhologicheskie printsipy [Behavior in a cyberspace: Some psychological principles]. *Chelovek*, (1), 36–49. (In Russ.) EDN: TREJAO
27. Yudin, B.G. (2017). O ponyatii filosofskoy ekspertizy [On the concept of philosophical expertise]. In G.L. Belkina (Ed.), *Tsennostnye osnovaniya nauchnogo poznaniya* [Value-based foundations of scientific cognition] (pp. 45–56). Moscow: LENAND. (In Russ.)
28. Yudin, B.G., Pronin, M.A., & Sineokaya, Yu.V. (2017). Filosofiya kak ekspertiza [Philosophy as expert examination]. *Filosofskii Zhurnal*, 10 (2), 79–96. (In Russ.) <https://doi.org/10.21146/2072-0726-2017-10-2-79-96>, EDN: ZEHMTR

АВТОРСКИЙ ВКЛАД

Пронин М.А.: проведение философской экспертизы, введение в научный оборот творческого наследия Я.В. Чеснова (обработка архивных материалов).

Лиховцева А.В.: отбор и применение комплекса аналитических подходов, разработка отдельных направлений и проблем исследования в контексте его концептуализации.

Ананишнев В.В., Лиховцева А.В., Пронин М.А.: сбор материала, исследование и анализ источников и литературы; обсуждение полученных результатов, написание текста и подготовка его к печати.

AUTHORS' CONTRIBUTION

Mikhail A. Pronin conducted the philosophical examination and introduced the creative heritage of Yan V. Chesnov into scientific discourse (processing of archival materials).

Anastasia V. Likhovtseva selected and applied analytical approaches, developed specific directions and aspects of the research in the context of its conceptualization.

All authors collected material, studied and analyzed sources and literature, discussed the results, wrote the text and prepared it for publication.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА ЛИХОВЦЕВА

заслуженный работник культуры РФ,

искусствовед Ассоциации искусствоведов (АИС)

119002, Россия, Москва, Сивцев Вражек переулок, д. 43, офис 417

ResearcherID: GLT-8266-2022

ORCID: 0000-0003-0052-3808

e-mail: likhovtsev@yandex.ru

ВЛАДИСЛАВ ВЛАДИМИРОВИЧ АНАНИШНЕВ

кандидат экономических наук,

доцент кафедры продюсерского мастерства,

Институт кино и телевидения (ГИТР),

125284, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32А

Президент Московского центра бизнес-инициатив (Москкластер),

главный редактор журналов «Богема», «Крестьянка»,

«Кластеры. Исследования и разработки»,

«Исследования Москкластера»

105043, Россия, Москва, 4-я Парковая ул., 29

ResearcherID: K-4999-2013

ORCID: 0000-0002-0538-7473

e-mail: ananishnev@yandex.ru

МИХАИЛ АНАТОЛЬЕВИЧ ПРОНИН

кандидат медицинских наук,

старший научный сотрудник сектора

гуманитарных экспертиз и биоэтики,

руководитель исследовательской

группы «Виртуалистика», Институт философии РАН,

109240, Россия, Москва, Гончарная ул., 12 стр. 1

ResearcherID: V-1730-2018

ORCID: 0000-0003-0594-6500

e-mail: pronin@iph.ras.ru

ABOUT THE AUTHORS

ANASTASIA V. LIKHOVTSEVA

Honored Cultural Worker of Russia,
Art Critic of the Association of Art Critics
Room 417, Sivtsev Vrazhek per., 43, 119002, Moscow, Russia

ResearcherID: GLT-8266-2022

ORCID: 0000-0003-0052-3808

e-mail: likhovtsev@yandex.ru

VLADISLAV V. ANANISHNEV

Cand.Sci. (Economics),
Assistant Professor, Department of Production,
GITR Film and Television School
Khoroshevskoe sh., 32A, 125284, Moscow, Russia;
President of the Moscow Business Initiatives Center (Moscow Cluster),
Chief Editor of the magazines *Bogema*, *Krest'yanka*,
Klastery: Issledovaniya i Razrabotki,
Issledovaniya Mosklastera
4th Parkovaya, 29, 105043, Moscow, Russia

ResearcherID: K-4999-2013

ORCID: 0000-0002-0538-7473

e-mail: ananishnev@yandex.ru

MIKHAIL A. PRONIN

Cand.Sci. (Medicine),
Senior Research Fellow at the Sector
of Humanitarian Expertise and Bioethics,
Head of the *Virtualistics* Research Group,
Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences
Goncharnaya, 12, str. 1, 109240, Moscow, Russia

ResearcherID: V-1730-2018

ORCID: 0000-0003-0594-6500

e-mail: pronin@iph.ras.ru