

миссионерской активности. Этот существенный элемент репрезентативных стратегий остается неосвоенным большинством, его потенциальные возможности не используются в должной мере.

Литература

1. *Эпштейн М.* Религия после атеизма: Новые возможности теологии. — М. : АСТ- ПРЕСС КНИГА, 2013. — 416 с.

2. *Васильева Е., Мартинович В. А.* Нетрадиционная религиозность: возникновение и миграция: материалы к изучению нетрадиционной религиозности. — Т. 1. Минск: Минск. Духов. академия, 2015. — 559 с. // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. — 2016. — № 1 (34). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/martinovich-v-a-netraditsionnaya-religioznost-vozniknovenie-i-migratsiya-materialy-k-izucheniyu-netraditsionnoy-religioznosti-t-1-minsk> (дата обращения: 01.03.2020).

3. *Васильева М. А.* Репрезентация культурной идентичности в сети Интернет : автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01. — Санкт-Петербург, 2017. — 30 с.

4. *Элбакян Е. С.* Религии России : словарь-справочник. — М. : Изд-во Энциклопедия, 2014. — 464 с.

УДК 75.017.4

Ржанникова Лада Алексеевна,

бакалавр 2-го курса

Уральского гуманитарного института

Уральского федерального университета

АНАЛИЗ ОСНОВНЫХ ЦВЕТОВ В АНИМЕ «STUDIO GNIBLI» И КАРТИНАХ ХУДОЖНИКОВ ВОЗРОЖДЕНИЯ

Аннотация. В работе представлена информация о возможности сравнения эстетики цвета Востока и Запада в разных видах искусства, произведения которых не имеют общих социокультурных основ, так-

же демонстрируется метод сравнения колористики с помощью RGB кодирования изображений.

Ключевые слова: цветовая композиция, Studio Ghibli, аниме, эпоха Возрождения, колористика, RGB.

Rzhannikova Lada,

Undergraduate Student of the 2nd year

Ural Institute for Humanities

Ural Federal University

ANALYSIS OF BASIC COLORS IN ANIMA “STUDIO GHIBLI” AND PICTURES OF ARTISTS OF RENAISSANCE

Abstract. The article presents theoretically substantiated information about the possibilities of comparing the aesthetics of the colors of the East and the West in different types of art, which do not have common sociocultural and historical foundations, also demonstrates a method for comparing coloristics using RGB image coding.

Keywords: color composition, Studio Ghibli, anime, Renaissance, color, RGB.

Сравнивая колористику в картинах художников Ренессанса с аниме «Studio Ghibli», мы неизбежно отталкиваемся от вольных визуальных наблюдений, однако идентификация семантики цветов позволит выявить их сходство, а значит, даст основания для рассматривания цветовых композиций.

Обратим внимание на семантические значения цветов в эпоху Ренессанса и период Хэйан, данный период выбран для иллюстрации семантики в японской современной анимации, т.к. работы студии «Ghibli» — часть культурной традиции, связанной с концепцией неонихонга, для которой характерно строгое отношение к классическому японскому стилю до эпохи Мэйдзи [1]. Схожим значением обладают следующие цвета: фиолетовый символизирует власть [2, с. 53], синий — море и сакральное [3, с. 98; 4, с. 80], зеленый — природную красоту [5, с. 82; 6, с. 57], черный — святость и нравственность [7, с. 78; 8, с. 99].

На основании полученных соответствий предположим, что цветные композиции в работах художников Возрождения (используются репродукции картин Google Art & Culture) и аниме «Studio Ghibli» могут быть соотнесены друг с другом.

Чтобы выявить основные цвета в аниме, для каждого произведения с помощью генератора MovieBarCode мы создали уникальный цветовой штрих-код — средний цвет каждого кадра аниме соединили в одной картинке. Далее определили один основной цвет каждого изображения в онлайн-конвертере цветов «IMGonline.com.ua» и получили его RGB — аддитивную цветовую модель, которая описывает способ кодирования цвета. Сравнив RGB значения основного цвета произведений, установили совпадение лишь в некоторых работах, например один общий цвет аниме «Унесенные призраками» схож с цветовым кодом репродукций картин «Мона Лиза» и «Святая Анна с Мадонной и младенцем Христом» Леонардо да Винчи.

Общий цвет каждого из произведений представлен одним из оттенков серого. По Й. Иттену серый образуется при смешивании цветов главного гармоничного трезвучия (красный, синий, желтый). В двенадцатиугольном кругу эти цвета выстраиваются в равносторонний треугольник, при этом сочетание желто-оранжевого, красно-фиолетового, сине-фиолетового и желто-зеленого образует прямоугольник, который используется в цветовой композиции художников Ренессанса [9, с. 65–72]. Подобные решения встречаются и в кадрах аниме «Ghibli», поэтому картина Леонардо да Винчи «Мадонна в скалах» схожа по колориту с кадрами из аниме «Мой сосед Тоторо».

Таким образом, колористика работ художников Ренессанса и аниме «Studio Ghibli» соотносятся.

Литература

1. Neo Nihonga (Neo Japanese-style painting) // Tenmyouya Hisashi. URL: <http://tenmyouya.com/biography/profile.html> (дата обращения: 29.01.2020).
2. Пастуро М. Красный. История цвета. — М. : Нов. лит. обозрение, 2019. — 160 с.
3. Шиманская А. С. Семиотика цвета в японской культуре : дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01. — М., 2014. — 221 с.

4. *Пастуро М. Синий. История цвета.* — М. : Нов. лит. обозрение, 2018. — 144 с.

5. *Сикибу М. Повесть о Гэндзи (Гэндзи-моногатари). Приложение / вступ. ст., пер. с яп. стихотворных текстов Т. Л. Соколовой-Делюсиной.* — М. : Наука. Гл. ред. вост. лит., 1992. — 192 с.

6. *Пастуро М. Зеленый. История цвета.* — М. : Нов. лит. обозрение, 2018. — 168 с.

7. *Пастуро М. Черный. История цвета.* — М. : Нов. лит. обозрение, 2019. — 168 с.

8. *Шиманская А. С. Семиотика цвета в японской культуре : дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01.* — М., 2014. — 221 с.

9. *Иттен Й. Искусство цвета.* — М. : Дмитрий Аронов, 2015. — 96 с.

УДК 004.8:165

Снетков Иван Геннадьевич,

магистрант 1-го курса

Санкт-Петербургского государственного университета

ИСКУССТВЕННЫЕ ЭГО-МАШИНЫ. ПРОБЛЕМА ИСККУСТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В НЕЙРОФИЛОСОФИИ

Аннотация. В данных тезисах, автор описывает содержание статьи, посвященной проблеме искусственного интеллекта, а именно, проблеме создания искусственного сознающего субъекта. Высказывается необходимость привлечения к решению этой проблемы как современных нейронаук, так и современной нейрофилософии. Выдвигается положение, что сознающий субъект необязательно должен быть живым существом. Автором даются вопросы, которые необходимо разрешить при создании искусственного сознающего субъекта. Постулируется вывод о необходимости воздержаться от всяких попыток создания искусственного сознающего субъекта, до решения этих вопросов, но вместе с тем, автором заявляется и необходимость продолжения исследований