

УДК 004.928

## ПАРАДОКС «КОРАБЛЯ ТЕСЕЯ» В СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ АНИМЕ «СТРАНА САМОЦВЕТОВ» (2017)

**Анастасия А. Бойко**

Сибирский федеральный университет

Corresponding author e-mail: [nastena.boyko.03@mail.ru](mailto:nastena.boyko.03@mail.ru)

### **Аннотация**

Статья посвящена рассмотрению в современном японском анимационном искусстве парадокса Корабля Тесея для выявления особенностей и способов его визуализации. Представлен обзор современных научных статей, исследующие феномен аниме в различных областях, таких как культурология, социология и искусствоведение. В качестве основного материала для исследования был выбран аниме-сериал 2017 года под названием «Страна самоцветов». Более подробно в статье рассмотрены не отдельные эпизоды сериала, а главный персонаж и путь, что он преодолевает по мере развития сюжета. В ходе исследования была использована методология философско-искусствоведческого анализа, благодаря которой проведенный постатусный анализ персонажа позволил определить особенности использования парадокса Корабля Тесея на разных статусах формирования пути главного героя и самого героя.

### **Ключевые слова:**

Аниме, парадокс Корабля Тесея, «Страна самоцветов», анимационное искусство.

## THE PARADOX OF THE "THESEUS SHIP" IN MODERN ANIMATION ON THE EXAMPLE OF THE ANIME "THE LAND OF GEMS" (2017)

**Anastasia A. Boyko**

Siberian federal university

Corresponding author e-mail: [nastena.boyko.03@mail.ru](mailto:nastena.boyko.03@mail.ru)

### **Abstract**

The article is devoted to the consideration of the Theseus Ship paradox in modern Japanese animation art in order to identify the features and ways of its visualization. The review of modern scientific articles exploring the phenomenon of anime in various fields, such as cultural studies, sociology and art history, is presented. As the main material for the study, a 2017 anime series called "The Land of Gems" was chosen. In more detail, the article discusses not certain episodes of the series, but the main character and the path that he overcomes as the plot develops. In the course of the study, the methodology of philosophical and art criticism analysis was used, thanks to which the post-status analysis of the character made it possible to determine the features of the use of the Theseus Ship paradox at different statuses of the formation of the path of the protagonist and the hero himself

### **Key words**

Anime, the paradox of the Tesei Ship, " Land of the Lustrous ", animation art.

### **Введение**

Невозможно отрицать тот факт, что в современном аудиовизуальном пространстве, а точнее, в области мультипликации, с каждым годом растет внимание к японской сериальной и полнометражной анимации, которую принято именовать *аниме*. Аниме является универсальным и доступным видом анимации и искусства в целом, т.к. имеет запоминающуюся, яркую, необычную стилистику, привлекающую разновозрастную аудиторию, а также, в силу наличия огромных вариаций жанров как для детей, так и для взрослых, аниме способно найти своего зрителя как внутри Японии, так и за ее пределами. Такая распространенность аниме позволяет изучать его с разных перспектив, начиная с визуальной составляющей, а конкретно с техники и стилистики анимации разных режиссеров, зрительской аудитории, влияния аниме на человека в целом, и заканчивая содержанием, ведь во-первых, аниме – кладезь знаний для изучения и исследования

культуры Японии и менталитета японцев, а во-вторых, аниме способно транслировать обществу актуальную обстановку окружающей действительности, ставить во внимание общечеловеческие и вечные вопросы о долге, любви, морали, предлагая уникальные способы визуализации и трансляции зрителям данных взглядов создателей аниме-продукта.

### **Материалы и методы**

*Объектом* исследования выступает визуализация философского парадокса «Корабль Тесея».

*Предметом* исследования являются способы и особенности визуализации парадокса «Корабля Тесея» в произведениях анимационного искусства на примере аниме «Страна Самоцветов» 2017 г.

В качестве *методов* исследования аниме-сериала «Страна самоцветов» были использованы общенаучные методы исследования (наблюдение, синтез, анализ и т.д.) и философско-искусствоведческий анализ.

### **Обзор научной литературы**

Возрастающая популярность феномена аниме в мире не могла обойти стороной и ученых, принявшиеся исследовать аниме в целом как вид искусства, аниме-культуру и многое другое из аниме-области.

История возникновения термина аниме не имеет никакой тайны, ведь *аниме* происходит от английского «animation» — анимация, то есть быстрое представление последовательных изображений, чтобы создать иллюзию движения (Leonov, 2012: 99-100). Но в целом, появление нового течения в анимации, целиком и полностью обязано *манге* – японским комиксам, которые легко отличить от американских и европейских, т.к. манга имеет черно-белую расцветку, особенности чтения справа налево, уникальную стилистику рисования и многое другое (Denisova, 2014: 1). Благодаря тому, что техника создания манги кинематографична, в ней используются те же принципы символизма, приемы монтажа и раскадровки (Denisova, 2014: 2), а с развитием киноаппаратов и появления анимации, экранизация манги не заставила себя долго ждать, ведь до 70-х годов XX века в отношении анимационных японских фильмов использовался термин «манга-эйга» — «манга-кино» (Leonov, 2012: 99).

Помимо того, что аниме зачастую это экранизация манги, все же оно имеет и ряд других особенностей.

Первая берет свое начало с японцев – народа, который во всем видит скрытый смысл и наделяет окружающее разным подтекстом (Lipaeva, 2017: 27), потому, что в манге, что в аниме, очень развит символический язык: в аниме существует широкий набор символов, при помощи которых авторы передают характер персонажей, их настроение, выражают подтекст ситуации (Denisova, 2014: 3). Но символизм касается не только внешнего вида персонажа и его характера, а также аллегорической стороне бытия (Samoilova, 2010: 200). Зачастую сценарий анимационного фильма базируется на определенном наборе идей и символов, и вокруг них строится вся сюжетная линия (Artemov, 2015: 154).

Вторая особенность касается уже не визуальной, а технической составляющей производства аниме-продукта. В процессе создания аниме, работа со звуком играет немаловажную роль. Люди, которые озвучивают персонажей аниме, в Японии называют «сейю». Существуют даже специальные учреждения, где люди специально учатся ремеслу озвучки аниме. Там сейю учат владеть своим голосом – уметь изображать возраст, настроение, пол своего героя (Makhmudov, 2017: 1).

Аниме также изучают с точки зрения периодов развития этого ответвления в анимации, что и отметил в своей работе Леонов. Так, он перечислил 3 этапа развития аниме в XX веке. Первый – 1918 г., именуется началом. В этот год Симокава Хэкутэн создал первый в Японии анимационный фильм «Рассказ о привратнике Мукудзо Имокаве» длиной в пять минут. Второй этап приходится на 1945 г., когда Митсуо Сео сделал первый полнометражный анимационный фильм «Божественные морские воины Момотаро» на 74 минуты. Третьим является послевоенный период. Здесь возникает фигура Осаму Тэдзуки, который под влиянием американских сериалов и Дисней создает «Астробоя», персонажи которого схожи с диснеевской стилистикой (большие глаза). Считается, что именно творчество Осаму Тэдзуки стало основной стилистической составляющей визуального ряда классических манга и аниме (Leonov, 2012: 100).

Многие исследователи в своих работах отмечали те характерные черты аниме, что позволили этому виду искусства выйти на мировой уровень. Волнина и Федосеева пишут, что

большая часть аниме создаётся с расчётом на конкретную, узкую целевую аудиторию. Критериями деления могут являться пол, возраст, психологический тип зрителя, а выбранным данным образом жанр задаёт общую направленность произведения, влияя на его сюжет, идеи и манеру изображения (Volnina, Fedoseeva, 2019: 82). Интересными являются тезисы, что привела в своей работе Габдуллина: привлекательность аниме за границами Японии существует благодаря эстетике всего японского кинематографа, который включает в себя умиротворенность дзен-буддизма, его созерцательную основу и своей стилистике, что, похожей на граффити, делает изобразительный язык достаточно простым и привлекательным для молодежи любого возраста (Gabdullina, 2012: 35-36). Кроме вышеперечисленного, к причинам популярности аниме за пределами Японии следует отнести: сокращение населения Японии, что знаменовало собой создание контента более отвечающим западным вкусам, активное существование в онлайн-среде аниме и манги и уникальная способность аниме расти, изменяться и развиваться вместе со своими последователями (Oleshkevich, Shubina, 2021: 284-285).

Что касается изучения сюжета и содержания аниме-картин, Самойлова, исследуя эстетическую сторону аниме, в своей работе обратила внимание на проблемы и идеи, что обитают в центре сюжета аниме-картин. Так, распространёнными являются проблемы и идеи одиночества, нежелания сдаваться даже в самых сложных ситуациях, помощь близким, сплочённость коллектива, осуществление мечты, достижение целей, идеи любви и этот список не конечный (Samoilova, 2010: 200).

Аниме привлекает ученых не только тем, чем оно является, как изображается и что содержит в себе, но и тем, какое влияние оно оказывает на окружающий мир. Так, аниме создало нечто, что называется аниме-культурой и аниме субкультурой. Субкультура в социологии и культурологии — это часть общественной культуры, отличающаяся от преобладающей. В более узком смысле означает социальные группы людей — носителей субкультуры (Denisova, 2009: 1). Касаясь аниме, оно относится к группе художественно-имиджевых молодежных субкультур (Khasyanov, Zaitsev, 2014: 76). Начало 1990-х — период, именуемый «аниме-бум». (Oleshkevich, Shubina, 2021: 285). Именно массовая культура в начале 90-х годов XX века способствовала возникновению и распространению во всем мире молодежной субкультуры поклонников аниме (Gabdullina, 2012: 35). К аниме-культуре относятся такие феномены, интересные для изучения и изучаемые, как: косплей — форма воплощения действия, совершаемого на экране, а косплей обычно проводятся на фестивалях, на соответствующих вечеринках и мероприятиях, как-либо связанных с аниме и манга-культурой (Denisova, 2013: 3) и производство сопутствующей продукции, к которой относятся фигурки персонажей аниме и манги, печатная продукция (артбуки, книги) (Denisova, 2013: 2). Важно отметить, что за последние двадцать лет аниме и манга стали международным феноменом поп-культуры (Oleshkevich, Shubina, 2021: 284).

Таким образом, аниме возможно исследовать в ключе разных наук, как, например, социология, искусствоведение, культурология. Аниме — не просто уникальный вид анимации, который, безусловно, можно рассматривать с технической точки зрения, но и способ коммуникации произведения и зрителя, а также поклонников аниме в целом, что вкуче создают целую самостоятельную единицу общества в виде аниме-субкультуры.

#### **Результаты исследования**

Аниме-сериал «Страна самоцветов» (яп. 宝石の国 (Houseki no Kuni), англ. «Land of the Lustrous») был выпущен японской студией Orange осенью 2017 г. Премьера сериала длилась с 7 октября по 23 декабря 2017 г. Режиссером проекта выступил Кацухарио Такэи, давно желающий создать картину в CGI графике, что, в результате, целиком и полностью сказалось на самой работе.

Как и многие аниме-продукты, основой «Страны самоцветов» выступила манга, созданная и до сих пор выпускаемая под авторством мангаки Харуко Ичикава.

Сериал длится 1 сезон, состоящий из 12 серий, длительностью в 24 минуты. Все серии объединены общим сюжетом, практически дословно соответствующий 34 главам манги, по которым и были сняты эти 12 серий. Различия между мангой и аниме незначительны, но производство аниме после первого сезона было остановлено.

Основной конфликт аниме раскрывается уже во второй серии. Он начинается с рассказа о постапокалиптическом мире, в котором после шести глобальных катастроф человечество было вынуждено уйти в море, в котором за миллионы лет человеческие организмы разделились на три

расы: душу, кости и плоть, каждая из которых переняла те или иные качества людского рода и нашла себе новое место обитания.

Кости – неорганические вещества, объединившиеся с другими формами жизни, обрели бессмертие и вернулись на сушу в виде антропоморфных драгоценных камней – Самоцветов (рис. 1).



Рис. 1. Раса Кости (Самоцветы). Изображение взято с сайта <https://animego.org>

Плоть – это раса под названием Адмирабилис. Они – млекопитающие организмы, унаследовавшие от человека цикл рождения и смерти, во время которого накапливают знания и передают их потомкам, проживающие на дне океана в образе антропоморфных морских жителей (рис. 2, рис. 3).



Рис. 2. Раса Плоть (Адмирабилис) в форме морских существ. Изображение взято с сайта <https://animego.org>



Рис. 3. Раса Плоть (Адмирабилис) в антропоморфной форме. Изображение взято с сайта <https://animego.org>

И Душа – эта форма жизни не имеет материальной оболочки, но представлена в виде «сгустка облака», напоминающий человеческую форму, являются такими же бессмертными, как и Самоцветы. Их называют Луняне, они нашли себе новые земли – Луну – и теперь ищут плоть и кости, чтобы вновь воссоединиться с ними (рис. 4).

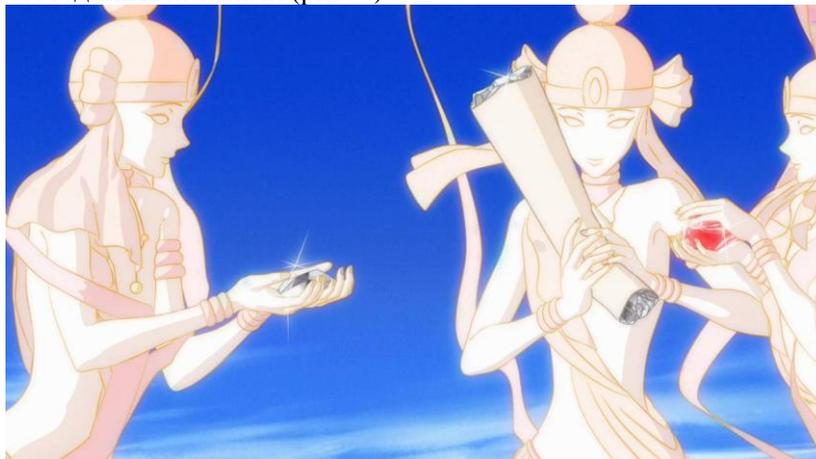


Рис. 4. Раса Душа (Луняне). Изображение взято с сайта <https://animego.org>

Итак, в центре сюжета есть три расы – Самоцветы, Луняне и Адмирабилис. Самоцветы обитают на Земле, живут свою бессмертную жизнь, занимаются обычными делами, но на них бесконечное количество лет охотятся Луняне, появляясь в небе с помощью темного облака и ведя непродолжительные, но серьезные бои с Самоцветами, в результате которых зачастую последние выходят победителями.

На фоне этого, можно сказать, расового конфликта, медленно, но очень ярко появляется второй конфликт – личностный, который можно назвать в честь парадокса, что существует с периода античности – Парадокса Корабля Тесея.

Подлинно парадокс «Корабля Тесея» звучит следующим образом: греческий герой Тесей сплавал на Крит и победил там минотавра, а когда вернулся в Афины, местные жители решили хранить его корабль в порту как памятник. Но возникла проблема - судно начало гнить. По этой причине в нём меняли доски на такие же, только новые, одну за другой. Со временем в нём не осталось ни одной исходной доски. Вопрос: является ли этот корабль кораблём Тесея или больше нет? Если нет, то в какой момент корабль перестал быть собой? (Fomina, 2021: 584). Проще говоря, если исходный объект подвергся каким-либо изменениям, остается ли этот объект собой или теперь является чем-то новым?

Аниме-сериал «Страна самоцветов» представляет этот парадокс при помощи пути главной героини – Самоцвета Фосфофиллит, в результате которого персонаж менялся не только внутренне, но и внешне, буквально заменяя свои части тела, как в свое время заменяли доски на Тесеевском судне.

Важно отметить, что путь Фосфофиллит заключается в ее поиске своего места среди всех остальных Самоцветов. Фос на протяжении всего сериала пробует себя в разных ролях, меняясь и внешне, и внутренне, дабы понять, что она и на что способна.

Чтобы выявить особенности визуализации «Корабля Тесея» в исследуемом аниме, была использована методология философско-искусствоведческого анализа, в основе которой лежит рассмотрение произведения искусства в качестве системы определенных художественных знаков, проходящих особые этапы формирования (материальный, индексный и иконический статусы).

В данном случае, исследуемым объектом является не сам аниме-сериал «Страна самоцветов», а его важная составляющая, которая и представляет собой парадокс Корабля Тесея. Так, за основу были взяты две единицы продукта: главная героиня сериала Фосфофиллит и ее путь.

*Материальный статус.* Материальный статус произведения искусства сообщает о том, какие были использованы средства и материалы для создания того или иного художественного образа. То есть, были проанализированы особенности визуализации парадокса «Корабля Тесея» на примере пути Фосфофиллит следующих материальных знаков: вид анимации и актовая структура сериала.

**Вид анимации.** Кацухарио Такэи использовал очень непопулярный вид анимации среди аниме-продуктов, а именно CGI, то есть компьютерную графику. По своей сути, компьютерная графика – это создание объектов и предметов в трехмерном пространстве (высота, ширина и длина) и последующее оживление их при помощи специальных компьютерных программ (Bondarenko, 2017: 1101-1102). Благодаря этому, 3D анимация отличается от обычной двухмерной анимации как минимум реалистичностью, плавностью движения, частотой кадров и многим другим.

3D графика в аниме применяется редко, т.к. она ограничивает возможности использования и демонстрации ярких эмоций персонажа, резкость и графичность сцен, чем славится аниме, и т.д. Но в данном сериале CGI работает на благо всей картины, т.к. именно компьютерная графика способна погрузить зрителя в настоящую Страну Самоцветов – мир антропоморфных драгоценных камней, что в силу своей природы сверкают от солнца и переливаются разными красками (рис. 5). Именно реалистичный блеск персонажей-самоцветов и передает их эмоции, а операторская работа (в 3D анимации это работа с моделями и планами в трехмерном пространстве) компенсирует резкость обычного аниме-сериала своей динамичной постановкой кадров и долгими, но завораживающими долгими планами.



*Рис. 5. Преимущество 3D графики – волосы Самоцветов сверкают на свету. Изображение взято с сайта <https://animego.org>*

**Актвая структура.** Как было указано выше, сериал содержит 12 серий. Абсолютно каждое литературное и кинематографичное произведение искусства создается по определенной формуле и самой популярной является трехактная структура, согласно которой история состоит из экспозиции, конфронтации и разрешения (развязки) (Baidina, Kishenko, 2020: 4). «Страна самоцветов» тоже следует данной формуле, ведь ключевых изменений в повествовании в целом, а в пути Фосфофиллит в частности, как раз две единицы. Таким образом, серии можно поделить

согласно трехактной формуле: завязка (1-5 серия) – поиск себя, своего предназначения, изначальная версия Фос; конфронтация (5-8 серия) – первые изменения, проба себя в новом образе; развязка (8-12 серия) – нахождение себя и своего места среди остальных, второе изменение, появление новых проблем (это связано с тем, что сериал – это экранизация незаконченной манги).

В итоге, уже на материальном статусе анализа отдельных составляющих аниме-сериала «Страна самоцветов» благодаря отдельным знакам раскрывается основная константа парадокса Корабля Тесея – изменения.

*Индексный статус.* Индексный статус позволяет рассмотреть отдельные самостоятельные знаки произведения, каждый из которых в той или иной мере воплощает в себе особенности визуализации парадокса «Корабля Тесея». Так как основа существования парадокса заключена в главной героине и ее пути, то индексными знаками выступили следующие единицы: главная героиня Фосфиллит, материал персонажа, характер персонажа и мотивации персонажа.

**Фосфиллит.** Как уже упоминалось ранее, Фосфиллит или же Фос – протагонист всего сериала (рис. 6). Она – самый младший Самоцвет из всех 28, что представлены в аниме (в начале истории ей 300 лет), а по совместительству одна из самых слабых (хрупких), что обусловлено ее природой камня (рис. 7). Потому основной внутренний конфликт Фос – это найти себе место среди всех остальных, при этом принося пользу, а не являясь обузой.



Рис. 7. Фосфиллит. Изображение взято с сайта <https://animego.org>



Рис. 8. Хрупкость Фосфиллит. Изображение взято с сайта <https://animego.org>

**Материал.** В настоящем мире фосфофиллит – это камень, принадлежащий минералам, окраска которого варьируется от сине-зеленого до светло-зеленого, а твердость настолько низкая, что лишний раз камень стараются не обрабатывать.

Данные характеристики целиком и полностью переключались к героине. Она – такая же хрупкая. По десятибалльной шкале ее твердость оценивается всего лишь на 3,5 единицы, потому в сериале Фосфофиллит очень часто ломается и трескается, из-за чего ее приходится постоянно собирать. Стоит отметить, что Самоцветы покрываются специальной пудрой, потому их кожа светло-бежевая, хотя под слоем пудры находится минерально-каменное тело персонажа.

Бессмертие Самоцветов обусловлено тем, что в их организме существуют так называемые инклюзии – частички, что способны скреплять отколовшиеся части Самоцвета в целом формируя Самоцвета как живой организм. Но инклюзии не могут принимать абсолютно любой минерал, дабы восстановить своего хозяина. Дело в том, что по мере развития сюжета, Фос по тем или иным причинам теряла свои исходные части тела, на место которых ей были вынуждены присвоить совсем иные минералы, которые, к счастью, были приняты инклюзиями Фос с распростертыми объятиями. Но и здесь есть свои подводные камни: когда Самоцвет теряет какую-либо часть тела, вместе с этим он теряет часть памяти, что как раз хранилась в инклюзиях пропавших конечностей тела.

Первой крупной потерей Фос стали ее ноги. На место фосфофиллитных хрупких ножек, самоцвету имплантировали агат темно-красно-коричневого оттенка, в природе имеющий высокую твердость (рис. 9). В аниме она составляет 7 единиц. Благодаря высокой прочности, агатовые ноги позволили Фос быстро бегать, ведь ее инклюзии смогли реализовать себя при помощи этого твердого минерала.



*Рис. 9. Новые агатовые ноги Фосфофиллит. Изображение взято с сайта <https://animego.org>*

Второй не менее серьезной потерей стали две руки Фос. Теперь же вместо обычных запудренных рук находятся сплавы из золота и платины. Так как в природе эти материалы по своей структуре очень мягкие и податливые, руки Фос теперь имеют такие же свойства: они способны применять абсолютно любую форму (рис. 10).

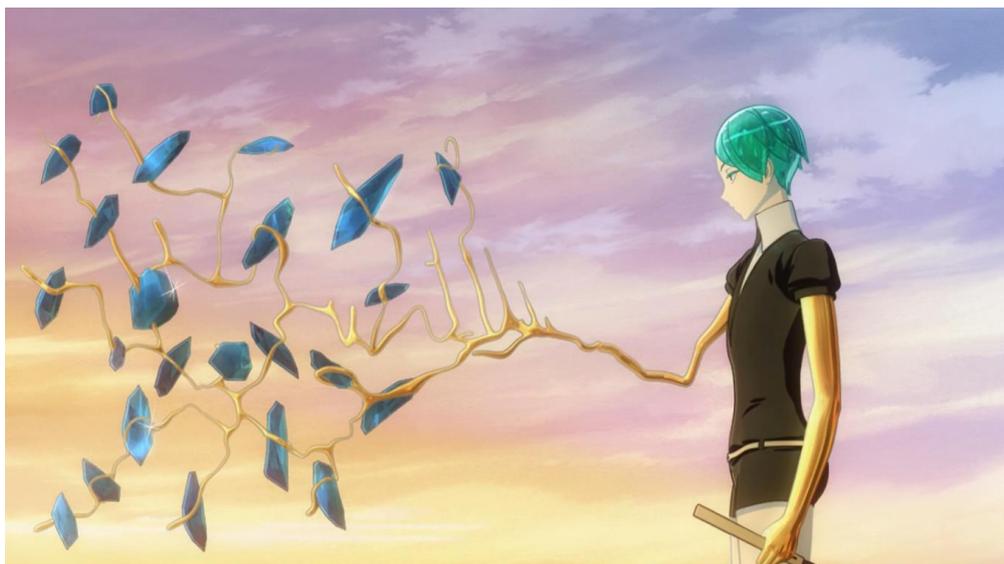


Рис. 10. Новые руки Фосфофиллит из золота и платины. Изображение взято с сайта <https://animego.org>

**Характер.** Фосфофиллит поначалу представляет собой очень смелую, энергичную, упрямую, эмпатичную, преданную, позитивную, но слегка неуклюжую, наивную, острую на язык личность. Она хорошо ладит с окружением, но в основе своей оно воспринимает Фос как маленького ребенка, мало на что способного и часто мешающегося под ногами.

После того, как Фос получила новые ноги, она стала более безразличной, вместе с этим она потеряла треть своих воспоминаний, что ранее были заключены в ее ногах. Несмотря на это, в ней сохранилась ее упрямость, оптимистичность и преданность. Но с другой стороны, она приобрела большую уверенность в себе и своих силах.

Новые руки тоже оставили свой след в личности Фосфофиллит. Кроме того, что она забыла еще большую часть своей жизни, Фос стала куда спокойнее, серьезнее, исполнительнее, бесстрашной, при этом сохранив часть своей эмоциональности, острый язык и целеустремленность.

**Мотивация.** Изначально главной движущей силой Фос являлось ее желание найти свое место, свое предназначение, дело, которым она могла бы заниматься и приносить благо обществу, т.к. хрупкость ее тела ограничивала самоцвета во многом.

Новые ноги даровали Фос способность быстро бегать, так она уже считала себя более полезной своему окружению и себе в целом, потому новой целью Фосфофиллит стало непосредственно сражение с Лунянами – главными врагами Самоцветов, но силы ног было совсем недостаточно, чтобы она могла полноценно вести бои.

С появлением рук из сплава платины и золота прежняя скорость Фос почти что исчезла, т.к. сплав был слишком тяжел для ее тела, но в силу того, что теперь ее руки являлись новым видом оружия, Фос смогла найти свое место среди бойцов с Лунянами. Но на этом она не остановилась. Так как Фос теперь не являлась тем хрупким камнем, что была раньше, теперь ее стали волновать вопросы серьезнее, чем свое предназначение: почему Самоцветы в целом воюют с Лунянами?

В результате, анализ индексных знаков уже в большей степени способствует заметить и зафиксировать особенности визуализации парадокса Корабля Тесея, как, например, постепенная замена составляющих исходного объекта в прямом смысле: замена частей тела Фосфофиллит, вследствие чего меняется сама личность Фос.

**Иконический статус.** На данном этапе в качестве иконических знаков произведения искусства выступает синтез и смысл отдельных индексных знаков, воплощающих особенности визуализации парадокса Корабля Тесея на примере главной героини аниме-сериала «Страна самоцветов» Фосфофиллит и ее пути.

Главной парой знаков-индексов является *Фосфофиллит + Материал*, ведь именно из этой суммы следуют производные – *характер и мотивация* – целиком и полностью зависящие от того, из какого материала на определенный момент сериала состоит Фос.

Именно новые части тела в организме Фосфофиллит влияют на ее личность, умения, мировоззрение, что полностью меняют восприятие персонажа как другими героями, так и зрителем.

Актовая структура все собирает воедино, демонстрируя тот самый путь Фос:

- 1) **экспозиция** – Фосфофиллит в своем теле, ищет себе дело;
- 2) **конфронтация** – Фос с новыми ногами, поиск места среди борцов с Лунянами;
- 3) **развязка** – Фос с новыми руками, нашла себя среди тех, кто сражается с Лунянами, достигла своей изначальной цели и теперь ставит перед собой новую.

Сопоставляя Фосфофиллит с содержанием парадокса Корабля Тесея, можно выделить следующее: непосредственно кораблем является сама Фос, а досками – ее части тела. Вопрос парадокса, заключающийся в том, кем по итогу является измененный исходный объект – чем-то новым или все тем же персонажем, решается во время диалогов персонажей, когда Фосфофиллит говорят следующую фразу: «Заменяя недостающие части другим материалом, мы свой собственный характер способны изменять».

Ответ, казалось бы, очевиден – Фосфофиллит теперь кто-то новый, ведь ее «доски» были заменены совершенно другими. Но не все так просто. Во-первых, пусть Фосфофиллит и поменялась как личность, в ней все равно остались ее некоторые прежние черты характера, а значит, исходный «корабль» все еще имеет место быть. К тому же, к героине все обращаются по ее имени, которое она носила с самого своего рождения, что также подвергает сомнению тезис о «полноценно новой Фос».

Сериял не дает окончательного вывода по поводу положения Фос, кем она приходилась и приходится теперь в измененном виде. Точно так же у парадокса Корабля Тесея до сих пор нет определенного решения. Как писала Фомина, все зависит от того, как мы смотрим на вещи. Люди договорились считать вещи подлинными, если в них сохраняется изначальная суть или идея (Fomina, 2021: 586-567). Значит, если зритель хочет видеть Фосфофиллит нечто новым – он имеет на это право абсолютно так же, как и считать Фос той, кем она была изначально, ведь в ее персонаже осталась изначальная суть – поиск ответов.

### **Выводы**

По итогам исследования были сделаны следующие выводы:

1. Сам парадокс Корабля Тесея в визуальной культуре, а конкретно в кинематографии и анимации, нагляднее всего демонстрировать на живом персонаже, т.к. именно по мере развития сюжета, взаимодействия с художественным пространством и другими персонажами, зритель наблюдает не только за внутренними, но и внешними изменениями героя, как его «доски» (внешность, стиль, характер и многое другое) от ситуации к ситуации обретают новую форму.
2. Исходя из анализа материального статуса произведения, был выведен знак *актовая структура* (*завязка, конфронтация, развязка*), который, сопоставляя со знаками-индексами, такие как *Фосфофиллит* и *Материал*, можно считать идеальной формулой для той самой наглядной демонстрации парадокса на живом герое, т.к. трехактная структура в силу своих особенностей содержит два переломных момента, которые можно как раз показать не только во взаимодействии персонажей, но и визуально изменить исходного героя.
3. Используя в создании произведений искусства основные положения парадокса Корабля Тесея (изменение исходного объекта), их можно трактовать как *развитие персонажа*, т.к. в начале и в конце истории герой так или иначе является если не полной противоположностью самого себя, то, по крайней мере, в нем видны новые «доски». Грубо говоря, каждый персонаж – это условный Корабль Тесея, ведь если в кинематографической, анимационной или литературной истории персонаж не эволюционирует, то история обречена на провал.

### **References:**

1. Artemov R. Yu. Religioznye komponenty v sovremennoi yaponskoi animatsii [Religious components in modern Japanese animation] // Khristianskoe chtenie [Christian reading.]. 2015. №1. S. 148-161. [In Russian]
2. Baidina V. S., Kishenko V. V. Sozдание dokumentalnogo filma-portreta v distantsionnom formate: paradigma i napisanie stsenariya [Creating a documentary portrait in a remote format: a paradigm and writing a script] // StufNet. 2020. №10. 10 S. [In Russian]
3. Bondarenko E. V. 3D grafika i animatsiia [3D graphics and animation] // Ekonomika i sotsium [Economy and society]. 2017. №1 (32). S. 1101-1104. [In Russian]

4. Denisova A. I. Manga i anime, vklad v kulturu i iskusstvo [Manga and anime, contribution to culture and art] // *Analitika kulturologii* [Analysis of cultural studies]. 2013. 3 S. [In Russian]
5. Denisova A. I. Semantika subkultury «Anime» [Semantics of the "Anime" subculture] // *Analitika kulturologii* [Analysis of cultural studies]. 2009. 3 S. [In Russian]
6. Denisova A. I. Semiotika v mange i anime [Semiotics in manga and anime] // *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Bulletin of the Tambov University. Series: Humanities]. 2014. №12 (140). 5 S. [In Russian]
7. Fomina A. A. Korabl Teseya [Ship of Theseus] // *Istoricheskii put Rossii: iz proshlogo v budushchee. Materialy mezhdunarodnoi nauchnoi konferegtzii posvyashchennoi 800-letiyu so dnya rozhdeniya Velikogo knyaza Aleksandra Nevskogo* [The historical path of Russia: from the past to the future. Materials of the international scientific conference dedicated to the 800th anniversary of the birth of Grand Duke Alexander Nevsky]. Sankt-Peterburg : Sankt-Peterburgskii gosudarstvennyi universitet promyshlennykh tekhnologii i dizaina [Saint Petersburg : Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design]. – 2021 – S. 583-588. [In Russian]
8. Gabdullina A. Kh. Yazyk i subkultura anime v kontekste globalizatsii [Anime language and subculture in the context of globalization] // *Chelyabinskii gumanitarii* [Chelyabinsk Humanities]. 2012. №1 (18). S. 34-37. [In Russian]
9. Ivanenko E. A. Koretskaya M. A. Savenko E. V. Zaklyate vechnoi molodosti, ili reprezentatsiya telesnosti v zhanre anime [The spell of eternal youth, or the representation of physicality in the anime genre] // *Vestnik Samarskoi gumanitarnoi akademii. Seriya: Filosofiya. Filologiya* [Bulletin of the Samara Humanitarian Academy. Series: Philosophy. Philology]. 2009. №2 (6). S. 32-43. [In Russian]
10. Khasyanov V. B., Zaitsev A. S. Subkultura anime kak kulturno-informatsionnyi fenomen (na primere deyatelnosti molodezhnykh obedinenii Irkutskoi oblasti) [Anime subculture as a cultural and informational phenomenon (on the example of the activities of youth associations of the Irkutsk region)] // *Nauchnyi dialog* [Scientific Dialogue]. 2014. №11 (35). S. 75-87. [In Russian]
11. Leonov V. Iu. Stanovlenie anime, ego otlichitelnye stilisticheskie osobennosti, razlichie s manga i khudozhestvenno-tekhnologicheskie etapy sozdaniya [The formation of anime, its distinctive stylistic features, the difference with manga and artistic and technological stages of creation] // *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i iuridicheskie nauki, kulturologiia i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art criticism. Questions of theory and practice]. 2012. №12 (26). S. 99-103. [In Russian]
12. Lipaeva D. E. Anime kak sinteticheskii khudozhestvennyi tekst: k voprosu o vzaimodeistvii verbalnogo, vizualnogo i audialnogo [Anime as a synthetic artistic text: on the question of the interaction of verbal, visual and auditory] // *Aspectus*. 2017. №4. S. 25-30. [In Russian]
13. Makhmudov R. K. Raboty so zvukom vo vremya sozdaniya anime-serialov i rol seiya v etom protsesse [Working with sound during the creation of anime series and the role of seiyu in this process] // *Nauka i sovremennost* [Science and modernity]. 2017. 4 S. [In Russian]
14. Naimushina A. N. Anime: prichiny populyarnosti [Anime: reasons for popularity] // *Sotsialno-ekonomicheskoe upravlenie: teoriya i praktika* [Socio-economic management: theory and practice]. 2011. №1 (19). S. 155-161.
15. Oleshkevich K. I., Shubina G. R. Fenomen anime i manga v sovremennoi massovoi culture [The phenomenon of anime and manga in modern popular culture] // *Molodoi uchenyi* [Young scientist]. 2021. №18. S. 284-286. [In Russian]
16. Samoilova E. O. Estetika anime [Aesthetics of anime] // *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of information technology and cyberspace]. 2010. № 18 (360). S. 198-203. [In Russian]
17. Volnina N. N., Fedoseeva A. A. Uvlechenie anime sovremennoi molodezhyu: prichiny i posledstviya [Anime fascination with modern youth: causes and consequences] // *Zabaikalskie rozhdstvenskie obrazovatelnye chteniya. Molodezh: svoboda i otvetstvennost. Materialy VIII Nachno-prakticheskoi konferentsii (regionalnyi etap Mezhdunarodnykh Rozhdstvenskikh obrazovatelnykh chtenii)* [Trans-Baikal Christmas educational readings. Youth: freedom and responsibility. Materials of the VIII Introductory Practical Conference (regional stage of International Christmas Educational Readings)]. Chita : Zabaikalskii gosudarstvennyi universitet [Chita : Trans - Baikal State University]. – 2019. – S. 81-88. [In Russian]

### Список литературы (РИНЦ)

1. Артёмов Р. Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. 2015. №1. С. 148-161.
2. Байдина В. С., Кишенько В. В. Создание документального фильма-портрета в дистанционном формате: парадигма и написание сценария // StufNet. 2020. №10. 10 С.
3. Бондаренко Е. В. 3D графика и анимация // Экономика и социум 2017. №1 (32). 2017. С. 1101-1104.
4. Волнина Н. Н., Федосеева А. А. Увлечение аниме современной молодежью: причины и последствия // Забайкальские рождественские образовательные чтения. Молодежь: свобода и ответственность. Материалы VIII Научно-практической конференции (региональный этап Международных Рождественских образовательных чтений). Чита : Забайкальский государственный университет. – 2019. – С. 81-88.
5. Габдуллина А. Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012. №1 (18). С. 34-37.
6. Денисова А. И. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство // Аналитика культурологии. 2013. 3 С.
7. Денисова А. И. Семантика субкультуры «Аниме» // Аналитика культурологии. 2009. 3 С.
8. Денисова А. И. Семиотика в манге и аниме // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2014. №12 (140). 5 С.
9. Иваненко Е. А. Корецкая М. А. Савенко Е. В. Заклятье вечной молодости, или репрезентация телесности в жанре аниме // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология. 2009. №2 (6). С. 32-43.
10. Леонов В. Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различие с манга и художественно-технологические этапы создания // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. №12 (26). С. 99-103.
11. Липаева Д. Е. Аниме как синтетический художественный текст: к вопросу о взаимодействии вербального, визуального и аудиального // Aspectus. 2017. №4. С. 25-30
12. Махмудов Р. К. Работы со звуком во время создания аниме-сериалов и роль сейю в этом процессе // Наука и современность. 2017. 4 С.
13. Наймушина А. Н. Аниме: причины популярности // Социально-экономическое управление: теория и практика. 2011. №1 (19). С. 155-161.
14. Олешкевич К. И., Шубина Г. Р. Феномен аниме и манга в современной массовой культуре // Молодой ученый. №18. 2021. С. 284-286.
15. Самойлова Е. О. Эстетика аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2010. № 18 (360). С. 198-203.
16. Фомина А. А. Корабль Тесея // Исторический путь России: из прошлого в будущее. Материалы международной научной конференции посвященной 800-летию со дня рождения Великого князя Александра Невского. Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна. – 2021 – С. 583-588.
17. Хасьянов В. Б., Зайцев А. С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) // Научный диалог. 2014. №11 (35). С. 75-87.