

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ  
Кафедра корейської і японської філології

Курсова робота  
з корейської філології  
на тему:

**Інтермедіальний вимір творів манга на прикладі сучасного твору «Бойовий ангел Аліта». Вплив японської манги на літературний жанр коміксів Південної Кореї.**

Студентки групи кор. 26-21  
факультету східної і слов'янської  
філології  
денної форми навчання  
Освітньої програми: Корейська мова  
і література та переклад,  
західноєвропейська мова  
Спеціальності 035 Філологія  
Спеціалізації 035.066 Східні мови та  
літератури (переклад включно),  
перша – корейська  
Головащенко Марини Володимирівни  
Науковий керівник:  
Пророченко Наталія Олександрівна  
Національна шкала \_\_\_\_\_  
Кількість балів \_\_\_\_\_  
Оцінка ЄКТС \_\_\_\_\_

**Київ 2023 рік**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ I. ЗАГАЛЬНОТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ ЖАНРУ МАНГА В ІНТЕРМЕДІАЛЬНОМУ ВИМІРІ ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВА Й МЕДІОЛОГІЇ.</b>	
1.1. Основні теоретичні положення літературознавчої інтермедіальності, поняття «інтермедіальність», «медіологія», огляд проблематики. ....	8
1.2. Поняття манга. Історія формування, розвиток та особливості японського жанру. ....	10
1.3. Розповсюдження жанру манга в світовому культурному просторі інших країн світу. ....	15
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I.</b> .....	19
<b>РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО РОЗВИТКУ ЖАНРУ МАНГА В ІНТЕРМЕДІАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ КУЛЬТУРИ ПІВДЕННОЇ КОРЕЇ.</b>	
2.1. Культурний вплив жанру манга на корейський соціум. Інноваційний підхід Південної Кореї до інтермедіального виміру творів манга. ....	21
2.2. Манга в соціокультурному просторі Кореї на прикладі твору «Бойовий ангел Аліта». ....	26
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II.</b> .....	31
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	33
<b>АНОТАЦІЯ</b> .....	35
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	37

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Проблема взаємодії різних видів мистецтва відноситься до актуальних проблем естетичної науки, оскільки її вирішення безпосередньо пов'язане з обґрунтуванням напрямків розвитку художньої культури як в теоретичному, так і в практичному аспектах. Неможливо вивчати окремих вид мистецтва, абстрагуючись при цьому від розвитку культури в цілому, та від процесів, які відбуваються у мистецтві і за його межами. Ця необхідність викликана, з одного боку, новим рівнем інтеграційних процесів у мистецтві, з іншого - пошуком нових напрямків художньої творчості представниками сучасної культури.

Процес глобалізації сьогодення призвів до зміни парадигм наукових досліджень загалом і в галузі лінгвістичної науки зокрема. Останнім часом ми все частіше помічаємо, що наукове вивчення будь-якого об'єкту дослідження здійснюється одномоментним поєднанням зусиль кількох різних дисциплін. І це варто уваги, оскільки більшість науковців присвятили свої праці вивченню цієї проблеми, звертаючись до поняття у різний спосіб: синтез мистецтв, синкретизм, інтертекст та інтермедіальність. Велика кількість сучасних дослідження, які присвячені поняттю «інтермедіальність», демонструють значний інтерес до цього комплексного явища.

Інтерес до вивчення проблеми інтермедіальності можна прослідкувати лише наприкінці двадцятого століття. Основою для нових досліджень стала необхідність переосмислення та реорганізації тисячолітніх традицій синтезу мистецтв з позиції сучасних літературних, культурних і мовних ідей. Різноманітні прояви інтермедіальності в різних видах мистецтва все більше підкреслюють значимість та необхідність цього явища в процесах культурного і літературного значення. Таким чином, актуальним є дослідження певних культурних витворів мистецтва з точки зору інтермедіального виміру літературознавства. Тож актуальність нашого дослідження полягає в необхідності проаналізувати не тільки інтермедіальний вимір сучасного манґа-твору, а й також соціокультурний вплив японського манґа на розвиток коміксів в Південній Кореї. Адже не випадково японській комікс став культурним феноменом всесвітнього масштабу.

**Мета роботи** полягає у дослідженні жанру манга як інтермедіального феномену японської масової літератури на матеріалі манга-твору Кішіро Юкіто «Бойовий ангел Аліта». З'ясувати культурний вплив японського жанру на сучасний корейський соціум.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань**:

- розглянути основні положення інтермедіальності в літературознавстві;
- дослідити розвиток такого літературного жанру як манга через призму інтермедіальної парадигми;
- визначити якісні характеристики манга, проаналізувати візуальну й вербальну складову цього виду мистецтва;
- дослідити історію розвитку та становлення японського і корейського манга-коміксу, розглянути окремі шляхи його потенційного розвитку, як культурного феномену;
- на основі японського манга-твору дослідити шляхом порівняльного аналізу літературні та художні запозичення в корейському літературному жанрі;
- охарактеризувати інтермедіальні підходи у розвитку літературної творчості Південної Кореї.

**Об'єкт дослідження** – інтермедіальна взаємодія мистецтв в літературних жанрах Японії та Кореї.

**Предмет дослідження** – вплив японського манга-твору на розвиток корейського жанру коміксів.

**Матеріалом дослідження** слугував манга-твір Кішіро Юкіто «Бойовий ангел Аліта».

**Методика дослідження.** Для досягнення поставленої мети у дослідженні було застосовано загальнонаукові методи індукції та дедукції, аналізу та синтезу. Історичний, описовий та порівняльний методи дозволили дослідити специфіку прояву інтермедіальності в літературних жанрах Японії та Кореї.

**Наукова новизна** роботи полягає у тому, що в ній зроблена спроба на основі японського манга-твору дослідити літературні та художні запозичення в корейському літературному жанрі.

**Практичне значення** дослідження визначається можливістю використання його результатів при складанні програми лекційних курсів та семінарських занять зі стилістики, інтерпретації тексту, теорії та практики адаптації літературних жанрів Японії та Кореї, а також в подальших наукових дослідженнях мистецтвознавчої, культурологічної та літературної спрямованості.

**Структура та обсяг випускної роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів (із висновками до кожного з них), загальних висновків, списку використаних джерел. Список використаних джерел складається з 16 позицій, у тому числі – 8 позицій іноземними мовами.

## РОЗДІЛ І.

### ЗАГАЛЬНОТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ ЖАНРУ МАНГА В ІНТЕРМЕДІАЛЬНОМУ ВИМІРІ ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВА Й МЕДІОЛОГІЇ.

#### 1.1. Основні теоретичні положення літературознавчої інтермедіальності, поняття «інтермедіальність», «медіологія», огляд проблематики.

Синтез мистецтв є однією з центральних проблем сучасних мистецтвознавства та літературознавства. Класифікація мистецтва на окремі області: живопис, музику, кіно, скульптуру, театр, архітектуру, літературу – є повністю історичним феноменом, а не властивістю самих мистецтв, що в більшості випадках доповнюють та взаємодіють між собою. Своєрідність, складність та безмежність форм художнього синтезу, що потребують певного художнього осмислення й систематизації, обґрунтували появу багатьох форм та методик до вивчення цього явища. Тому, саме бажання пояснити унікальність взаємодії різних мистецтв обумовило розвиток теорії інтермедіальності.

Сам термін «інтермедіальність» як теорія і метод аналізу сформувався порівняно недавно внаслідок нового смислового наповнення поняття «медіа» і активно розвивався в останні десятиріччя двадцятого століття. Однак як історичне явище, так і етап розвитку взаємного впливу між різними видами мистецтва, інтермедіальність можна спостерігати вже в дев'ятнадцятому столітті. Як будь-який вид чи форма знання, мистецтво та література мають свою специфіку, яка полягає, головним чином, в тому, що вони покликані передати доступними їм засобами індивідуальну картину світу митця. Це наявність у художньому творі таких образних структур, що містять у собі інформацію про інший вид мистецтва (Фесенко, 2017).

Однак, слід зазначити, що проблеми взаємодії мистецтв викликали неабиякий інтерес ще в авторів античності. Як і представники наступних епох, вони цікавилися виникненням і функціонуванням різних синтетичних форм і жанрів на основі літератури (література-театр, література-музика, література-живопис). Пізніше

питання різних синтезів стали основними в естетиці романтизму. Також не можна оминати інтермедіальність епохи постмодернізму, коли поняття медіа набуває нового значення, коли мистецький твір розглядається як джерело інформації, а сама постать людини стає інтермедіальною в найширшому понятті цього слова. У ХХ столітті на основі багатовікового інтересу до синтезу мистецтв виникає окремий комплекс споріднених гуманітарних досліджень – інтермедіальність.

При дослідженні даного поняття зазначимо, що ще в 1965 році англо-американський художник Д. Гігінс вперше вжив слово «intermedia», під яким мав на увазі злиття кількох видів мистецтва. У своєму есе «Intermedia» художник намагається пояснити власну художню діяльність і зазначає: «Багато вироблених кращих робіт, мабуть потрапляють між медіа» (Higgins, 2001, с. 49).

Префікс «інтер» у цих лексемах означає «між», тобто дослівно «інтермедіальність» може бути перекладена на українську мову як «міжмедіальність». Термін утворився, очевидно, за аналогією до поняття «інтертекстуальність», коли актуальною стала потреба розмежування міжтекстових і міжмистецьких зв'язків. Щодо складника «media», то він є множиною до слова «medium», що в перекладі з латини означає «середина», «середній». Цей корінь є твірною базою для слів, які згодом були адаптовані українською мовою: медіана, медіум, мас-медіа, мультимедіа тощо (Зубрицька, 2001).

Як ми вже і казали прагнення порівнювати різні види мистецтва виникло в європейській цивілізації ще в античні часи, але лише наприкінці ХХ століття з'явилися передумови для появи й активного використання цього терміну. До цього підштовхнула передусім трансформація уявлення про саме мистецтво, яке стали тлумачити як повідомлення, меседж. Мистецтво – це медіа, посередник, точка «зустрічі» матеріального (фізичного носія інформації) та духовного (самої інформації). Даний підхід є медіологічним. Медіологія (англ. *mediology*) в загальному випадку означає метод аналізу культурного обміну (або передачі) в суспільстві і між суспільствами. Цей термін був вперше придуманий і введений в французьку мову французьким інтелектуалом Режі Дебре. Визначений підхід наполягає на вивченні засобів культурної комунікації (в суспільстві) і передачі (між

суспільствами) не тільки наукою, а за допомогою медіаресурсу. Адже терміни «взаємодія мистецтв», «синтез мистецтв», «взаємопроникнення мистецтв» вичерпали свій лексичний потенціал, зіткнувшись зі специфікою нових видів творчості, таких як, наприклад, комік-арт, віжуал-арт. Шлях до інформаційного суспільства позначився технізацією багатьох сфер життя, зокрема, науки й мистецтва, які вимагали нової термінології (Генералюк, 2009).

Таким чином, перед суспільством постає питання про пошук універсального методу аналізу будь-якого твору мистецтва внаслідок розриву між теорією, яка має чіткі філософські та методологічні обґрунтування, та практикою – через відсутність єдиних критеріїв та термінологічної системи дослідження.

Основна проблема полягає в тому, що під одними й тими ж термінологічними поняттями в різних видах мистецтва розуміються різні явища: композиція картини чи музичного твору - не те ж саме, що композиція літературного тексту. Тому метод інтермедіального аналізу не може бути застосований до абсолютно будь-якого літературного твору. У кожному з видів мистецтв по-різному позначаються час і простір, засоби створення художнього образу, тому й аналізувати твори в подібному напрямленні можна, починаючи з конкретної епохи. Опанування літературного тексту іншими видами мистецтв відбувається двома основними шляхами: вивчення досвіду попередника, коли певний вид мистецтва цілеспрямовано проявляється в структурі літературного тексту; і асиміляція художніх досягнень сучасності в інших галузях мистецтва (скульптура, живопис, архітектура, музика, театр, кіно). Однак, слід пам'ятати, що головним напрямком літературознавства повинні залишатися літературність та художність твору, що є основною догмою при застосуванні такого міждисциплінарного методу аналізу, як інтермедіальність.

Крім того, слід враховувати, що інтермедіальність – це не тільки явище культури, а й методологія літературознавчого аналізу, яка базується на типології міжмистецьких зв'язків. Серед багатьох запропонованих слушною є типологія А. Ханзен - Льове, в якій інтермедіальність виявляється на таких рівнях:

1. Перенесення мотивів із однієї художньої форми в іншу.



2. Переклад конструктивних принципів, коли прийоми із одного виду мистецтва переносяться в інше.

3. Проекція концептуальних моделей, що «експліцитно сформульовані у вигляді теоретичного дискурсу або імпліцитно реконструйовані з наративних чи імагінативних текстів, на художні, музичні чи кіно-тексти, які завдяки цьому зберігають характер "апелятивних" чи демонстративних артефактів» (Савчук, 2019).

На сучасному етапі розвитку нових комунікаційних технологій та нових медіа, інтермедіальність займає особливо важливе місце. Зміни впливають на всі аспекти культурних процесів, головною особливістю яких є формування медіапростору, який входить у діалог з істинною реальністю (Савчук, 2019).

У ХХ столітті «людство переходить від понятійно-словесної культури до видовищної, візуальної», «світу одномоментної реальності». У літературі знаходить вияв орієнтація суспільства на візуальне засвоєння інформації, з'являються синтетичні жанри, які об'єднують в одне ціле словесний та візуальний образ, створюючи різні модифікації «*imagetextu*», формують масив візуальної літератури. Поява візуальної літератури спричинена зміною культурної парадигми, яка почала відбуватися, коли авангардистські, модерністські течії почали «розгерметизацію» мистецьких меж, спричинену інтермедіальними процесами» (Підопригора, 2018). Тож, у світі сучасних технологій все більшої популярності набувають інтермедіальні витвори мистецтва, до яких відносить графічна література.

Літературний формат – текст плюс малюнок, дозволяє більш інтенсивно та реально передати важливі теми суспільства. Такий наратив часто стає формою сучасної інтермедіальності вже відомих художніх текстів жанру народних або літературних казок та оповідань.

Тож комікси, якраз і стали такими гібридними словесно-візуальними формами, які нерідко називають наративним мистецтвом (*narative art*) або комічним мистецтвом (*comic art*), що включають у себе специфічні форми *manga* (японські комікси), *sergam* (азіатські комікси) та *fumetti* (італійські комікси). Графічні наративи транслюють ідеї шляхом їх трансформації у візуально й вербально

реалізовані історії. Саме поняття графічний наратив охоплює складові *graphic*, неанімаційні креативні зображення, та *narrative*, історію, тобто постає креативно сформованою історією, маніфестованою через графічне мистецтво (Petersen, 2011).

## **1.2. Поняття манга. Історія формування, розвиток та особливості японського жанру.**

Японська культура для європейської людини довгий час була явищем загадковим та маловивченим. Це пов'язано з тим, що культура та мистецтво Японії, яка до середини XIX століття була майже ізольованою державою, розвивалися відповідно до інших правил та традицій, ніж європейська культура. Незважаючи на сильний вплив з 1920-х років культури Європи та Америки, Японія продовжує зберігати свою індивідуальність та неповторність, привертаючи до себе увагу мистецтвознавців та культурологів усього світу.

Для культури Японії, як й для будь-якої іншої, також характерно успадкування і запозичення. Однак характерною рисою японської культури є те, що справжні міжкультурні зв'язки у ній простежити і встановити досить складно. Величезне значення в Японії має традиційність, незначний відхід від якої в японській культурі сприймається негативно. Тому навіть запозичуючи щось, японці намагаються адаптувати його під себе, надаючи предмету запозичення самий традиційний вигляд. Саме в такий спосіб розвивався і жанр манга. Запозичуючи в США та Європи саму ідею та технологічні засоби створення малюнків, японці не створили японську копію європейського мистецтва, а дали життя новому жанру – манга.

Сучасна японська манга (яп. 漫画, マンガ) – це комікси, які розраховані на різні вікові та соціальні групи. Можна сказати, що мангу в Японії читають всі: від дітей до молоді, від домогосподарок до впливових бізнесменів. Перші манги почали масово продаватися після Другої світової війни, але як мистецтво, японські історії в малюнках з'явилися набагато раніше.

Перші манга-малюнки були знайдені ще в гробницях японських імператорів. Розповсюдження таких малюнків в Японії було пов'язано зі складною системою письма, оскільки приблизно до 12 років діти або взагалі не вміли читати, або тільки починали своє навчання писемності, тому картинки, на яких було мінімум тексту – максимум яскравих, цікавих та зрозумілих ілюстрацій, набули значної популярності.

Перший японський комікс датується XII століттям. Його автор – буддистський ченець Тоба Седзо, який намалював чотири сувої, звані тедзюгіга – "веселі картини з життя тварин". Що ж примітного в цих малюнках? Кожен сувій розповідає історію, читати яку потрібно праворуч-наліво (це і є особливістю манги). Найбільший сувій – цілих 11 метрів у довжину – показує побут японців XII століття, зображених у вигляді тварин. Пізніше, в середині XVII століття, популярності набули два нових напрямки в мистецтві – оцу-е (яп. 大津絵) та укійо-е (яп. 浮世絵). Оцу-е – народна творчість, картини, які найчастіше зображують простенькі сатиричні сюжети, містять написи, що пояснюють малюнок. Укійо-е – всім відомі гравюри, на яких можна було побачити чудовиськ, борців сумо чи красивих гейш. Значних успіхів у ньому досяг художник Кацусіка Хокусай. Тож саме він і ввів у оборот термін «манга» — з 1814 по 1878 рік вийшов його твір, відомий під назвою «манга Хокусая», що налічує загалом 15 томів. Цей термін він придумав для позначення своїх робіт, але слово прижилося, і по сьогоднішній час використовується до всіх подібних малюнків з історіями. Згодом подібними картинками почали оформляти оповідання, що отримали назву «ехон» – «книга картинок».

Однак чому Хокусай вибрав саме слово «манга»? Існує дві теорії щодо значення слова манга, яке використовується в назві «Хокусай-манга»: одна полягає в тому, що воно стосується вільнолюбної природи малюнків, а друга – сам вид малюнка дуже схожий на білу пташку-колпицю або ж косаря, що цілий день проводить у пошуках їжі — так само як і автор шукає нові методи у відтворенні малюнків-манга, охоплюючи велику кількість тем та зображень з використанням самих різноманітних засобів і технік. Тож можна стверджувати, що Хокусай був

першим за Шотаро Ішіноморі, більш пізнього художника манги, який також використав дану термінологію, намагаючись звернути увагу на те, що за допомогою манги може пояснювати та зображувати безліч подій.

Таким чином, поступово розвиваючись манга перейняла традиції укійо-е. По закінченню епохи Реставрація Мейджі, що ознаменувалася для Японії відмовою від політики ізоляція та початком модернізації країни, митці також почали активно переймати досвід інших країн в особливостях передачі композицій твору, його пропорціям, поєднанню кольорів – властивостям, яким в укійо-е не приділялася увага, де важливість ідеї малюнка превалює над формою.

У період 1900–1940 років манга була одним з модних захоплень молоді, але не мала великого впливу та не отримала великої популяризації в суспільстві (Ленніков, 2013).

Та слід зазначити, що у 1902 році Jiji Shimpo (яп. 時事新報社, «Поточні події») започаткував регулярний мультфільм під назвою Jiji Manga, редагований Ясудзі Кітадзавою (яп. 北澤保次), художником-мультиплікатором англомовного йокогамського видання Box of Curios, більш відомого публіці під псевдонімом Ракутен (яп. 北澤楽天, Rakuten). Кітадзаву сьогодні часто називають «батьком сучасної манги», багато в чому тому, що він став першим успішним професійним карикатуристом Японії, який не просто популяризував слово манга, а й навчив кількох інших впливових карикатуристів.

Найважливішим етапом сучасного розвитку манги став період, коли відомі японські художники, такі як Сако Шішідо, Ракутен-Кітадзава, Ютака Асо, Іппей Окамото та інші, наприкінці двадцятих років ХХ століття отримали можливість відвідати Сполучені Штати, щоб познайомитися та обміняти досвідом у створенні графічних малюнків з американськими колегами.

Згодом японські газетні видавництва, побачивши вплив та зростаючий попит коміксів серед читачів, почали активно співпрацювати з манга-художниками. У цей період найпопулярнішою японською мангою вважають чотирьохмалюночний комікс

«Безжурний тато» (ノンキナトウサン) Ютакі Асо, який був створений в 1924 році. Випуск складався з чотирьох малюнків та розповідав одну коротку історію.

Трохи згодом популярні манга-комікси збирались та видавались у книжковому вигляді. Це була інноваційна та не відома на теренах західного суспільства ідея, однак вона зіграла важливу роль в історії розвитку манга. Сюжетна основа цих творів носила комедійний та сатиричний характер – висміювалися та зображались проблеми японського суспільства.

Також слід відмітити період у розвитку жанру манга, коли Японія почала інтервенцію до Китаю та розв'язала масштабну японсько-китайську війну. У цей час швидко зростає потік коміксів агітаційного змісту. Усвідомлюючи їх цінність, уряд не тільки координував їх створення, але й підтримувало їх матеріально. Була заснована організація «Новий японський союз творців манги», журнал якої під назвою «Манга», виходив до самого кінця війни, незважаючи навіть на брак паперу в той період.

Зазначимо, що як би глибоко коріння манги не йшло в японську традицію, все ж таки популярність та сучасну форму цей вид мистецтва набув тільки в 50-х роках ХХ століття. Прогресивний розвиток економіки та друкарської справи дав мистцям можливість створити щось нове, дозволив їм розповісти всій країні чудові історії. Будь-який неординарний твір, що випускався тоді, створював новий жанр мистецтва та ставав проривом. Зараз манга – це ціла індустрія, яка стала японським культурним символом, як аніме, самураї та сакура. Такий попит породив величезну різноманітність жанрів: спорт, комедія, драма, романтика, бойові мистецтва, жахи, наукова фантастика, детективи та фентезі.

Іноді конкретний твір може підпадати одразу під кілька жанрів. У залежності від вікової та статевої аудиторії, на яку націлена певна манга, можна виділити 5 основних напрямків:

1. Кодомо (子供向けアニメ, Kodomo) – жанр манги, орієнтований на дітей до 12 років. Особливістю є "дитячість" таких творів, відсутність або спрощеність форм сюжетної лінії.

2. Шьодзьо або сьодзьо (少女, Shoujo) – жанр манги, споживачами якого є дівчата від 12 до 18 років. Сюжетна лінія зосереджена на дівчині та питаннях її формування як особистості, акцент робиться на розвитку образу героїні. Для жанру характерна умовність малюнка та візуального ряду, гумористична або романтична.

3. Шьонен або сьонен (少年, Shounen) – жанр манги, аудиторією якого є юнаки 12-18 років. Основними ознаками жанру є: хлопець-протагоніст, різкий розвиток та динамічність оповіді. Піджанром шьонен є сентай, в якому йдеться про пригоди героїв, що протистоять кому-небудь або чому-небудь та досягають успіху, тим самим виховуючи волю до перемоги.

4. Сейнен (青年, Seinen) – жанр манги, популярний серед молодих чоловіків віком 18-25 років. Цей вид жанру друкується в тематичних журналах. Твір у жанрі сейнен націлений на категорію бізнесменів у віці до 40 років. Увага приділяється сюжету манги, а саме: психології, гумору, саморозвитку героїв, а бойові мистецтва та романтика відходять на другий план.

5. Дзьосей або джьосей (女性, Josei) – манга, поширена серед жінок від 18 до 44 років. Фокус у сюжеті зосереджений на повсякденному житті середньостатистичної японської жінки. Загалом, оповідь починається зі шкільного життя головної героїні, де вона зустрічає інших дійових осіб. Стиль малювання виглядає більш реалістичним, на відміну від інших жанрів. Незважаючи на те, що з японської мови «джьосей» перекладається як «жінка», даний жанр коміксу не має сексуального підтексту.

Також необхідно зазначити, що манга – це японський різновид коміксу та на відміну від вже відомих американських та західноєвропейських зразків мають певні відмінності та характерні особливості, навіть не зважаючи на те, що розвивалася під їх впливом.

По-перше, переважно вся манга чорно-біла, винятки бувають, але дуже рідко. Вважається, що це пов'язано з традиційним японським чорно-білим живописом. А ось кольорові вставки в цьому жанрі – це, як правило, обкладинки.

По-друге, читається манга справа наліво відповідно до японської писемності, де стовпці ієрогліфів пишуться і читаються саме так.

По-третє, головні герої тут рідко постають абсолютно позитивними персонажами. Найчастіше це суперечливі антигерої з нелегким минулим. У манга в ході розповіді можуть показувати відразу кілька сюжетних ліній, що у західних коміксах трапляється досить рідко.

Четверта важлива особливість – намальовані очі. Всі знають, що в японській культурі персонажів прийнято зображати з величезними очима, але сприйняття читачами цієї особливості неправильне. Те, як намальовані очі у персонажа, багато говорить про його характер. У головних героїв очі зазвичай великі і наївні, тоді як антагоністи можуть постати з вузькими і примруженими. Цікавою особливістю є те, що великі очі у манзі з'явилися із західної культури. Першим цей прийом використав Осаму Тедзука, який створив персонажів під впливом американських мультфільмів про Бетті Буп (Glazer, 2005) Трохи згодом таку манеру малюнка перейняло безліч інших авторів.

П'ята особливість – манга – виключно особистий твір, над яким працює один автор, професійний художник, який називається мангака. Сюжет, розкадрування, ескізи, підведення тушшю, півтони, фони, звуки та текст – все створює одна людина. На противагу – західні комікси, де на користь апетитам промисловості виробництво коміксу стає результатом роботи цілої команди фахівців. Популярні мангаки, чия манга набрала темп і має виходити щотижня, теж наймають помічників, проте на їхню частку дістаються найнезначніші завдання, тому часом робота над манга-серіалом перетворюється на справу всього життя.

### **1.3. Розповсюдження жанру манга в світовому культурному просторі інших країн світу.**

Манга має значний вплив на японську та світову культуру. Вона впливає на моду, музику та інші види культурного відпочинку. Багато манг було адаптовано для аніме (японський анімаційний фільм), який також став популярним видом

масової культури в усьому світі. Усі елементи манги: персонажі, сюжети та стилі, стали значним джерелом натхнення для інших митців. Велика кількість видавництв манги друкують свої твори англійською мовою, що надає можливість манга-фанатам по всьому світу насолоджуватися ними.

Жанр манга або «оповіді з картинками» в різні часи з'являлися в майже кожному куточку світу під різними назвами: *bande dessinée* (або «BD») у Франції, *fumetti* в Італії, *bilderbogen* у Німеччині, *comics* в Америці. І в залежності від країни походження, змінювався стиль, наративи та ставлення до вербального та візуального змісту роботи. У країнах Європи, таких як Англія, Бельгія, Франція, Німеччина, манга-комікс вважається «дев'ятим мистецтвом» і посідає таке ж місце, що й література, театр та кіно. Японія ж має свою традиційну школу манги, і вважає це своїм національним надбанням.

За межами Японії, найяскравіше манга представлена в США, Франції, Канаді та Німеччині, де працюють декілька манга-видавництв, та існує чимала аудиторія читачів. Також, є й неофіційні переклади манги, що ширяться за допомогою інтернет-ресурсів.

США є однією з перших держав, де з'явився переклад манги. Проте в період з 1970 по 1980 роки даний вид мистецтва був майже недоступний для читання. На сьогоднішній день у Штатах є декілька видавництв, що спеціалізуються на друкуванні манги, наприклад, Tokyopop, Del Rey, Dark Horse та Viz Media.

Одним з перших перекладів японської манги на англійську є переклад коміксу «Босоногий Ген» – історія про хлопчика, який розповідає про ядерне бомбардування Хіросіми та Нагасакі. Ця манга, автором якої є Кейдзі Накадзаві, вважається документальним антивоєнним твором, що залишив по собі сильне враження серед американської аудиторії. По всьому світу було розпродано понад 10 мільйонів копій манги (Накадзава, 2009).

За 1980-ті роки були перекладені та надруковані такі твори: *Golgo 13* у 1986 році, *Lone Wolf and Cub* та *Mai the Psychic Girl* 1987 року видання. А завдяки таким видавництвам як Studio Proteus, Viz Media, Eclipse Comics та Dark Horse було перекладено велику кількість манги, включаючи відомі серіали *Appleseed* та *Oh My*



Goddess! Наразі видавництво Токуорор є лідером серед видавців американської манги.

Що стосується манга-продукту суто американського походження, то він отримав назву комікс, і на даний момент представлений кількома виробниками: комікси для дітей видає компанія Дісней, для дорослих – DC та Марвел.

DC (Detective Comics) – найстаріша компанія, якій належать права на відомих супергероїв, а саме на Супермена та Бетмена. Конкуренцію DC складають комікси компанії Марвел, які акцентують увагу на тому, що це комікси про більш зрозумілих героїв, легкі та розважальні. Марвел належать права на таких героїв, як Людина-Павук, Месники та Люди Х.

В Європу манга прийшла в 1970-х роках, і на теперішній день найбільш поширена у Франції та Німеччині. До речі, Франція – один з найбільших споживачів манги в Європі. У цій країні набули популярності роботи в наступних жанрах: драматичні твори для дорослих, експериментальні роботи та манги в стилі авангард. Наприклад, манга Versailles no Bara або Lady Oscar від автора Ікеди Рійоко відноситься до жанру шьоджьо (сьодзьо), на основі якої був зрежисований не тільки повнометражний фільм, але й французький фільм-гра Жака Демі. Однак прокат фільму провалився, бо фанати манги сприйняли цю екранізацію дуже негативно, кажучи, що вона не відображає атмосферу оригіналу через кардинально змінений фінал. З власної культури коміксів, які здебільшого мають повчальний характер, слід відзначити загальновідомих галлів Астерікса та Обелікса авторства Рене Госсіні.

Щодо Німеччини, причина популярності манги полягала не лише в новітності та стилі, а й в тому, що з продажу японських коміксів заробляли великі гроші. Тираж одного манга-зошита досягав 20 тисяч екземплярів. А з 2001 року манга починає видаватися у форматі «телефонних книжок», як у Японії. Налічувалось два види журналів: один для жанру шьоджьо, інший – для шьонен.

Розповсюдження на материковому Китаї японської манги почалось на початку 1980-тих років з Гонконгу і Тайваню. Малюнки, що нагадують сучасні комікси та карикатури, існували в Китаї з давніх часів і протягом усієї його історії. Як часу

зародження традиційних китайських коміксів – маньхуа зазвичай вважають довготривалий період з 1867 по 1927 роки. Маньхуа, на відміну від японської манги, публікується кольоровою. Вона має низьку якість та помітну шаблонність. Більшість китайських коміксів заснована на традиційних китайських сюжетах. Однак, через Культурну Революцію Мао Цзедуна та боротьбу з піратством, маньхуа не отримали значного розвитку.

Свій розвиток японська манга отримала й в Кореї. Чорно-білі японські комікси, які читаються справа-наліво, набули популярності серед молоді. Найпопулярнішими є манги, по мотивах яких були відзняті фільми та серіали, наприклад, «Бойовий ангел Аліта», "Атака титанів", "Ця фарфорова лялька закохалася", "Токійський гуль", "Хорімія" і "Обіцяний Неверленд". І це неповний перелік популярних серіалів по японській манзі.

Також зазначимо про те, якого поширення японська манга отримала в нашій країні. В Україні в період з 2009 по 2011 роки видавництвом «Зелений пес» було опубліковано український переклад першого та другого тому японської манги «Босоногий Ген» Накадзави Кейджі.

Також, за 2010 рік українська читацька аудиторія отримала 8 манг українською мовою, опублікованих видавництвом «Перо», а саме: «Принцеса Аї», «Бізенгаст», «Зоряний шлях. До нових зірок», «Поцілунок вампіра: Кровні брати», «Warcraft. Легенди», «Персикий пух», «Ван-Вон Хантер» та «Ангели ковчега». З 2021 року вже офіційно видаються манги «Ганнібал» і «Кохання на кінчиках пальців». До того, неофіційною публікацією манги українською, у минулому, займався Аніме-клуб «Міцурукі».

Японська манга під авторством Мацуда-сан, що присвячена Привиду Києва, і розповідає про українського пілота, який збив десятки ворожих російських літаків, вийде в Україні у липні 2023 року. Наразі триває переклад японської манги на українську мову.

## ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ I

Феномен інтермедіальності виступає основним способом формування художнього дискурсу, оскільки саме в наративі присутня якась інстанція, що стоїть між зображуваною дійсністю й автором, а також між зображуваною дійсністю і читачем. Дана унікальність виникає внаслідок ускладнення принципів організації художнього тексту, який запозичує та асимілює властивості текстів інших видів мистецтва (Вайсштайн, 2009).

Манга є літературним явищем та формою образотворчого мистецтва. Зараз у сучасному світі професійні художники-мангаки намагаються зробити цей жанр більш інтермедіальним, тому шукають нові різноманітні прийоми. І треба відзначити, що ці пошуки виявилися вдалими, надавши жанру японської манга більшої кінематографічності, наприклад, передача рухів за допомогою штрихування чи розмиття, під час бігу за героєм тягтиметься своєрідний шлейф штрихів. Багато залежить і від емоцій героя, чим сильніше переживання, тим більш схематичним стає його зображення.

Таким чином, однією з особливостей, за якою мангу можна відрізнити від західних аналогів є розвинена символічно-графічна мова, яка дозволяє кількома штрихами передати доволі складні емоції та виразити характер героя. Максимальні спрощення дозволяють передавати цілий спектр емоцій. Це стало інноваційним винаходом у світі японських коміксів. Створюючи сучасний манга-твір, митець активно застосовує прийоми, які раніше не використовувалися в манзі: показ дії з різних кутів, крупні плани, «розтягування» однієї сцени на декілька малюнків, використання звукових ефектів на малюнку та підкреслене зображення фаз руху. Фактично, манга стала прототипом анімаційного фільму, при цьому являючись цілісним та самостійним твором.

Застосовування різних інтермедіальних технік – поєднання складного, серйозного сюжету та графіки в анімаційному стилі змогли привернути увагу великої кількості читачів. Манга остаточно закарбувалася як незалежний вид літератури та розділилася на безліч жанрів та піджанрів.

Як бачимо, сучасна японська культура базуються не лише на стародавніх традиціях та епосі, але й на коміксах, які вчать, що життя складне та сповнене боротьби. Можливо, для людини, що не була ознайомлена з японською культурною, манга можуть здаватися страшно жорсткими та дивними, але не для японців. Японська культура характеризується своєю пряmlinійністю та відвертістю, вона не ховається за рожевою бульбашкою сучасності та, як слідство, зовсім не сприймає неправду, чому й вчить майбутнє покоління. Тому манга-комікс не тільки про сюжет, зображення та образи на картинках, а й про виховання найкращих якостей у людині та чеснот: патріотизм, здатність захистити свою країну, вірність Батьківщині, рідним і близьким. Завдання даного жанру японського мистецтва – апелювати до образного мислення кожної людини.

## РОЗДІЛ II.

### ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО РОЗВИТКУ ЖАНРУ МАНГА В ІНТЕРМЕДІАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ КУЛЬТУРИ ПІВДЕННОЇ КОРЕЇ

#### 2.1. Культурний вплив жанру манга на корейський соціум. Інноваційний підхід Південної Кореї до інтермедіального виміру творів манга.

Оскільки Японія є сусідом Південної Кореї, японський вплив на корейську культуру був постійним та незмінним. Та основний вплив на корейську культуру відбувся в період японської окупації, що тривала 35 років – з 1910 по 1945. Корейська культура в період анексії Японією пройшла суперечливий процес еволюції. У цей період взаємодія традиційної корейської культури з японською вилилась у створенні нетрадиційних форм освіти, оновлених жанрів у художній літературі, модерністських тенденцій у мистецтві, архітектурі тощо.

Як слідство, поява японської манги в Кореї вплинула на традиційне мистецтво багатьох художників. Перші приклади корейських коміксів – манхва (만화, manhwa), з'явилися після того, як окупаційний уряд запровадив низку суворих законів та жорстоку політику, щоб утримувати місцеве населення «в рамках» та якнайскоріше асимілювати корейців. За одним із цих законів, японська влада почала переслідувати корейську пресу.

Реакцією на таку політику, стала активізація тодішніх корейських митців. Відомі корейські карикатуристи та художники, яких згодом почали називати манхваги, почали створювати комікси, які іронічно висміювали японських окупантів. Серед найвидатніших карикатуристів цієї епохи був Кім Дон Сон, який регулярно писав твори з критикою японського переслідування преси. Іншою героїчною постаттю був Ан Сок Джу, який у своїх коміксах «День манекена» та «Пригоди хвалька» розкритикував ставлення Японії до корейського населення та закликав до рішучої емансипації країни.

По мірі посилення окупаційної політики Японії – переслідування преси ставали все жорсткішими і суворішими, «підбурювальні» твори масово спалювали, а їхнім творцям погрожували. Зрештою, багато корейських митців просто не витримували тиску. Творчим людям не залишали іншого вибору: треба було або писати та малювати для японської пропаганди, вихваляючи її, або бути вбитим. Така ситуація продовжувалась аж до початку Корейської війни. Після Другої світової війни поле впливу на Корейському півострові поділили США та СРСР.

У 50-60-ті роки корейські митці нарешті відчували невелику мистецьку свободу після багатьох років пригнічень, переслідувань та цензури. Відбувається розвиток корейських коміксів – манхва, проте знову під сильним впливом японської манги, оскільки індустрія японських коміксів на той час набуває шаленої популярності, а твори-манга починають експортуватися за кордон. У корейському суспільстві з'являються такі поняття як сентиментальний комікс («Sun-Jeong manhwa») і кумедний комікс («Myongrang manhwa»). Окрім цього, у цей же період з'являються спеціальні серії коміксів, які були направлені на боротьбу з просуванням комуністичної ідеології на півночі півострова.

Проте творчий розквіт тривав недовго. У 1961 році, за допомогою військового перевороту, до влади прийшов Пак Чон Хі – південнокорейський генерал, який нав'язав корейському суспільству абсолютно новий світ ультрацензури. Правила були максимально жорстокими, а іноді навіть безглуздими, наприклад, режим Пак Чон Хі забороняв зображувати дівчат і хлопців разом в одній манхві. Людей, які були незгодні та намагалися критикувати політику Пак Чон Хі, катували та піддавали тортурам. Життя митців знову стало нестерпним. Художники, які мали можливість, намагалися швидше покинути Корею та мігрувати до Сполучених Штатів або Європи. Замість вступу до корейських університетів, творча молодь почала замислюватися над життям та подальшою роботою в країнах Заходу. Свобода творчості знову стала для корейців питанням власної гідності.

Еміграція корейців до інших країн призвела до того, що елементи корейської манхви проникають у західні комікси та анімацію 1970-х років. Санхо Кім, який

вважається першим манхва-художником у Сполучених Штатах, використовував стиль корейського мистецтва зображення коміксу під час роботи в Marvel Comics.

Зацікавлення корейською культурою у світі починається з фільму корейського режисера Кан Дже Гю «Ширі». Картина поєднала в собі голлівудський екшн та корейські традиції, започаткувавши корейську хвилю. Цим культурним піднесенням почали користуватися й корейські художники-коміксисти, які в цей час намагалися екранізувати свої манхви та зробити з них серіал подібно до того, як робили японці, малюючи аніме за мотивами відомих манг. Корейці навіть робили відсилки й кооперувалися з японськими музичними гуртами, щоб привернути увагу західних читачів до корейських манхв. І варто зазначити, що для деяких художників ця ідея все ж таки була успішною та відкрила дорогу для них до таких видавництв, як Central Park Media та DramaQueen. Але ейфорія тривала недовго, бо ці видавці мали доволі неоднозначний ступінь успіху, та згодом почали швидко занепадати, стрімко тягнучи жанр манхва з собою на дно. У результаті, Central Park Media і DramaQueen через кілька років оголосили про банкрутство.

Відзначимо наступний період впливу японської манги на корейське суспільство. Почнемо з того, що 1980-х роках південнокорейські діти, які мали доступ до супутникового телебачення, отримали доступ не тільки до місцевих та західних телеканалів, але й у тому ж числі до японських. За довгі роки напружених стосунків Кореї та Японії, сталися проявлятися доволі позитивні зміни. Так, у 1998 році, влада Південної Кореї вперше заговорила про повне зняття заборон з японського медіа-продукту в Кореї. Японська культура знову увірвалась в корейське суспільство, але вже без насаджування. Перші японські роботи, які можна було зустріти на теренах Кореї, були манга-твори, які були спрямовані на дитячу аудиторію. Особливо відзначимо роботи Хаяо Міядзакі, які набули популярності не тільки на Далекому Сході, а й закохали в себе читачів манги Європи та США.

У 2000-х, багато художників манхви були незадоволені занепадом та невдачами в сфері корейських коміксів. Молоді корейські художники та художники-студенти, спостерігаючи за безуспішними намаганнями старших колег популяризувати корейські комікси, зацікавилися досвідом японських мангак та

секретом їхньої успішності. Вони почали зосереджуватися на власних історіях і дослідженні життя корейського соціуму. У цей період з'являється нове покоління митців.

У кінці 2019 року світ вразила корейська манхва, яка розповідає про життя бабусі Лі Ок Сон. Історія звичайної жінки, яку ще дівчиною примусили до сексуального рабства під час окупації Кореї японською армією. Ця робота не тільки підняла важливу для корейського народу тему, але й розповіла світові про цей трагічний період в історії корейських жінок. Манхва «Трава» потрапив до списків найкращих коміксів і графічних романів 2019 року. Автором манхви є корейська художниця Кім-Жандрі Кимсук, а автором англійського перекладу – Джанет Хонг.

З моменту публікації роман Кім-Жандрі про жахливу історію бабусі Лі, комікс отримав блискучі відгуки та міжнародну відзнаку, а також отримав кілька книжкових нагород, зокрема премію Cartoonist Studio Prize за найкращий друкований комікс року. З успіху цього твору манхва вийшла на новий рівень визнання у світі, а корейські манхваги розпочали роботу над створенням власних коміксів.

Застосувавши інтермедіальний підхід в своїй роботі, корейські митці зробили інноваційний ривок в створенні нового різновиду манхви. Веб-комікси стали «другим подихом» для манхви. Веб-манхва – це цифрові корейські комікси. Перевагою таких веб-творів є, по-перше, те, що їх значно легше читати, використовуючи сучасні технології. По-друге, їхня легка доступність в Інтернеті.

Під час локдауну, веб-комікси отримали великий попит. Швидка популярність прийшла завдяки публікаціям на онлайн-ресурсах. На відміну від традиційної японської манги, яка малювалась від руки з подальшим скануванням, манхва тяжіє до виконання на планшетах та є цифровим мистецтвом. Доречно також відмітити й той факт, що манхваги не обмежують себе у використанні кольорів, тоді як японські комікси є чорно-білими.

Найбільш популярною платформою для корейських манхв став Webtoon. Пізніше, через шалену популярність корейську манхву почали називати вебтун (webtoon), на честь платформи, яку вони охопили. Платформа Webtoon була



заснована ще у 2004 році. До речі, засновником сайту є кореець Джун Ко Кім, який був зацікавлений в оцифруванні манхви. На його думку, це мало стати порятунком для корейських коміксів. І як виявиться через кілька років, він мав рацію.

Зазначимо ряд інноваційних переваг даної трансформації манхви. Вебтуни були оптимізовані для читання на смартфоні, планшеті або комп'ютері, що стало великою перевагою під час обмежень, що були застосовані під час розповсюдження COVID-19, коли вся планета сиділа вдома на карантині. Вебтун – це комікс, намальований на великій вертикальній панелі-смугі замість кількох сторінок. Оцифрована манхва не підпадала під стандарти південнокорейської цензури, тому корейські художники отримали величезне поле для фантазії. Webtoon досяг швидкого успіху завдяки щоденній публікації манхв. Ці оповідні форми торкаються більш складних життєвих перепон та страждань, а за допомогою кольору ілюструють складну ситуацію з такою ретельністю, що сцени зберігають гостроту оповіді та гнітючість, чим дуже розширюють потенціал манхва-коміксів. Подібно до манги, найкраща манхва переносить читачів у середовище, грає з настроєм та емоціями і розповідає історію способами, які виходять за рамки субтитрів і слів.

Веб-манхви змінили ландшафт споживання коміксів. Застосування інтермедіальних технік у своєму розвитку надало манхві більш зручну форму розваг, яку не заповнила манга. Феномен інтермедіальності допоміг даному сегменту корейської культури трансформуватися разом із технологічним прогресом. Популярність корейських веб-творів до сих пір зростає. Наразі з'явилася можливість додавати переклади на сайті, крім того, поява мобільного додатку повністю змінила спосіб читання коміксів. У себе на сторінці в соціальних мережах, Джун Ко Кім написав, що сайт Webtoon використовується в понад 60 країнах і має 55 мільйонів користувачів щомісяця, а веб-манхви набирають у середньому до 100 мільярдів переглядів на рік.

Вебтуни посилили вплив Корейської хвилі та зацікавленість інших людей в корейській культурі. У 2019 році The Japan Times повідомила, що зростання популярності не тільки зробило оцифровану манхву конкурентоспроможною, але й затьмарила глобальну популярність манги. Поява корейців на ринку конкуренції

змусила японців шукати нові варіанти, щоб залишатися в «течії». Так, сайт Токуорор спочатку спробував публікувати та видавати манхва в себе. Ця ідея не була успішною при наявності оригінальних корейських платформ із точно такими самими умовами.

## **2.2. Манга в соціокультурному просторі Кореї на прикладі твору «Бойовий ангел Аліта».**

Як ми вже встигли переконатися з історії формування та зародження, південнокорейська манхва має багато спільного з японською мангою. Деякі шанувальники манги наразі активно захоплюються жанром манхва, відкриваючи для себе цікаві сюжетні лінії та персонажів корейських коміксів. Як і японська манга, манхва має велику кількість різноманітних жанрів і може багато чого запропонувати фанатам наукової фантастики, але існують деякі особливості в сприйнятті цього жанру культурами Кореї та Японії.

Наукова фантастика – це жанр, який читачі або обожають, або ненавидять. Жанр зазвичай стосується передових технологій, де подорожі в часі та паралельні всесвіти вже не є недосяжними. Однак наукова фантастика також може продемонструвати свою м'яку, емоційну сторону, оскільки вона все ще має справу з людьми, які не завжди можуть приборкати те, що самі створили: будь-то роботи, клони, унікальна та сучасна зброя тощо.

Наукова фантастика з самого початку була жанром, який особливо добре вживався в японській манзі, і за останні десятиліття ці типи історій стали ще більш популярними. Манхву ж використовували більше як ефективний засіб військової пропаганди, що надихала корейців на участь у Громадянській війні. У журналах публікувалися історії у форматі коміксів із більш пригодницькими та гумористичними сюжетами. Багато хто видавався спеціально для дітей, щоб відволікти їх від жахів війни. Тому, як би вороже не сприймали корейці японські запозичення, але розвиток жанру науково-фантастичних коміксів Південна Корея отримала завдяки культурній взаємодії двох країн. На теперішній час манхва

Південної Кореї має багату бібліотеку новаторських науково-фантастичних коміксів, які можуть здивувати навіть досвідченого читача манги.

Зразком адаптивного коміксу для Південної Кореї виявилась науково-фантастична японська манга «Ганнм» (яп. 銃夢, кор. 총몽, англ. Gunnm), що представляє собою серію сейнен манга, автором якої є Юкіто Кішіро. Період публікації 1990 – 1995 роки в журналі «Business Jump», що виходив раз на два місяці. Комікс мав шалений успіх в Японії і, як наслідок, почав експортуватися в інші країни. У 1992 році манга була вперше опублікована в Північній Америці англійською мовою під назвою «Бойовий ангел Аліта» («Battle Angel Alita») видавництвом Viz Communications. Англійська назва закріпилася за даним твором, тому на теперішній час японська манга повністю асоціюється з новою назвою. Метою нашого дослідження є аналіз переходу та адаптації японської манги в корейській соціум, а також визначення позитивних якостей та відмінностей, яких у результаті адаптації набуває або ж позбувається літературний жанр в Кореї, на прикладі коміксу «Бойовий ангел Аліта». Порівняльний аналіз останнього передбачає розгляд ряду корейських коміксів, у яких відбулось запозичення та адаптація японської манги. Остання характеристика полягає в сутнісному розумінні твору, його ідеї та тематики в контексті двох культурних парадигм.

Для проведення порівняльного аналізу послідовно простежимо сюжетну лінію японської манги. Історія манги «Бойовий Ангел Аліта» починається на смітнику. Точніше, на смітнику, в місті під назвою Звалище, яке існувало у величезній пустелі під плавучим райським містом Залем (або Тіфарес). Події коміксу відбуваються в 26 столітті, що відсилає нас до науково-фантастичного жанру. Містяни Звалища живуть і вмирають у злиднях, працюючи на фабриках, що постачають небесний мегаполіс. Спочатку ми зустрічаємося з головною героїнею як з пошкодженим кіборгом, у якого залишилися лише мозок і обличчя. Доктор Дайсуке Ідо, фахівець з кібернетики, рятує її, відновивши та прикріпивши голову дівчини до тіла, яке він також знайшов. Він назвав дівчину Алітою (в Японії – Галлі), на честь своєї нещодавно померлої кішки, та виховує її як власну дочку. Через втрату пам'яті

героїні знову доводиться дізнаватися про життя. У процесі свого пізнання вона дізнається, що має смертоносні навички бойових мистецтв, якими може володіти тільки солдат-бесерк з Землі. Спочатку Аліта задоволена своїм життям, вона починає прагнути чогось більшого і знаходить це, коли зустрічає Юго, механіка та мрійника, який прагне потрапити до Залема. Аліта, на свій жаль, дізнається, що він фінансує свою мрію, заманюючи кіборгів та крадучи їхні частини, щоб продавати бізнесменам Залему. Жах Аліти від цього відкриття запускає ланцюг подій, які призводять до того, що вона покидає Ідо та Звалище, ставши спочатку суперзіркою у надзвичайно насильницькому спорті мотоболу, потім музикантом і на кінець асасином у Залемі.

У жодній з частин манги «Бойовий Ангел Аліта» немає конкретних згадок про національність героїв, але й не можна сказати, що в коміксі взагалі немає моментів, які б були розглянуті через призму японської культури. У манзі можна прослідкувати вплив буддистської філософії. Так, наприклад, головна героїня намагається зрозуміти життя, віднайти у ньому для себе сенс та зрозуміти, як працює карма. Як нам відомо, буддизм вплинув не тільки на формування японської свідомості, але й на свідомість корейців також.

Манга «Бойовий ангел Аліта, за своєю суттю, перебуває під сильним впливом жанру кіберпанк 1990-х років, та ставить перед читачами глибокі запитання, які є доволі класичними для цього жанру: «що робить нас людьми?», «що таке доля?», «чи можемо ми змінити власну карму? » і «чи можемо ми вистояти у глибині відчаю?»

Також, у манзі можна побачити вплив даосизму, який існував у Японії та Кореї на тих же теренах, що конфуціанство та християнство. Аліта, за своєю суттю, є силою змін. Головна героїня, ретельно аналізуючи, намагається зрозуміти мету та дії кожного: незалежно від того, чи ця людина хоче об'єднатися, визнаючи її силу та наполегливість, чи це той, хто хоче ворогувати з нею. У манзі багато різних персонажів, з якими Аліта взаємодіє: багато з яких справді ростуть та відкриваються на очах, інші ж – жахливо гинуть. Цей факт показує Аліті, що від її дій є реальні наслідки, які вона має враховувати. Як і в житті, взаємодія Аліти з іншими

персонажами не є простою. Наприклад, Десті Нова допомагає Аліті майже стільки ж разів, скільки він перешкоджає їй на шляху. Юкіто Кішіро сказав в інтерв'ю, що, як і в житті, більшість людей у його епічній історії діють так, як вони вважають правильним. Повертаючись до даосизму, в цьому ключі Аліта відкриває недоліки, не надто людські сторони, багатьох своїх ворогів і починає розуміти їхні мотиви.

Усього за кілька місяців японський комікс прокотився хвилею світової популярності та отримав міжнародне визнання, не виключенням було захоплення цим коміксом і в Південній Кореї. Науково-фантастичний жанр в корейській культурі отримав поштовх до розвитку. Еволюція корейських коміксів за цей час була просто неймовірною.

І першою адаптивною історією у списку корейських манхв став комікс під назвою «Будівельник». Це науково-фантастична манхва, автором якої є манхвага Мун Ханиль. Це історія, що розповідає читачеві про майбутнє, в якому люди втілюють усі свої примхи і можуть створювати все, що тільки забажають. Як і в «Бойовий Ангел Аліта», людство в майбутньому поділено на класи. Найвищим та найшановнішим класом вважаються Будівельники. Ці люди мають багато привілеїв і живуть у райському, бажаному всіма місці, який чимось нагадує місто Залем, до якого хоче потрапити головна героїня манхви Кім Мін Джон, а саме – у світ мрій. Головна героїня цієї манхви прагне стати однією з Будівельників, не дивлячись на можливі труднощі. Стати однією з найшановніших людей – доволі важко. Тому, якщо головна героїня хоче слідувати за своїми бажаннями, їй потрібно зрозуміти сенс життя та навчитися розуміти не тільки себе, але й інших людей, вбачаючи причино-наслідкові зв'язки від взаємодії з ними.

Наступним адаптивним твором наукової фантастики треба відзначити манхву, яка була написана корейцями сумісно з американськими та китайськими художниками-сценаристами. «Тихоокеанський рубіж: Амара» – це корейська манхва опублікована на платформі Webtoon у 2018 році.

«Тихоокеанський рубіж: Амара» розповідає історію про дівчину Амару, чие життя зруйнувалося, коли вона осиротіла під час нищівної атаки монстра. Борючись за виживання, у зруйнованому місті, вона знаходить притулок у сварливого

винахідника машин на ім'я Кай та його напарниці Ханни. З часом, тріо утворює сім'ю, доглядаючи один за одним. Головною метою героїв є назбирати частини зі старих механізмів, щоб побудувати свого власного пілотованого гігантського робота, здатного захистити Амару від монстрів, які забрали в неї все.

Ця манхва має дуже багато спільного з мангою «Бойовий Ангел Аліта». Схожість образів та дизайну персонажів просто вражає. Амара має великі очі та схожий характер до героїні Юкіто Кішіро. Таку ж ситуацію можна побачити й на другорядних персонажах. Наприклад, Кай схожий на Ідо: це дорослий чоловік, з білявим волоссям, зацікавлений у механіці та конструюванні механізмів. Також, навіть сам сюжет крутиться навколо людей, які намагаються боротися з роботами, що їх вбивають та руйнують місто. Нагадаю, що в манзі «Бойовий Ангел Аліта» також є роботи, метою яких є полювання на людей на території Звалища.

Іншим прикладом запозичення може бути манхва «Загадка Єви», публікація автора під псевдонімом Eunyou. Це також науково-фантастична екшн-манхва, події якою розвиваються у вигаданому всесвіті. Сценарій представляє собою історію, де сотні дітей змушені протистояти один одному під час суворих випробувань. Єва — це розбитий світ, у якому 667 підлітків проходять постійні тренування, щоб покращити свої бойові здібності, навички виживання – відточити майстерність до стану робота, адже лише так можна перейти на наступний рівень – до шанованого класу С. Діти, які не справляються з поставленими завданнями, приречені на страту. Варто зазначити, що, як і в манзі «Бойовий Ангел Аліта», у цій манхві багато думок про вищий та нищій класи населення, соціальні коментарі, пошук сенсу життя та риторичні запитання в стилі наукової фантастики.

Як і японському, так і корейському коміксі авторами зберігаються моменти емоційного та духовного напруження героя, створюючи пригодницьку історію. Показовими у візуалізації творів є засоби, якими користуються автори для смислового підсилення історій, серед яких і гра з композицією зображення, і використання інтертекстуальних та інтермедіальних елементів, а також виокремлення графічних засобів, якими користується масова культура.

Та на відміну від японської наукової фантастики, корейці, крім запозичених і адаптованих прийомів японської манги, розширили уявлення про цей жанр. По-перше, якщо в японських мангах події оповіді відбуваються дуже далеко в майбутньому, то корейські манхва тяжіють до розповіді в недалекому майбутньому або ж, в реальному часі, тобто в наші часи.

По-друге, серед японських науково-фантастичних манг рідко зустрічаються роботи, пов'язані з інопланетним втручанням на Землю, тоді як в корейських науково-фантастичних коміксах це є одним з найпоширеніших сюжетних тропів.

По-третє, всесвіт у корейських манхва часто може бути вигаданим. Тобто, події можуть відбуватися у вигаданих містах чи на невідомій науці планеті, коли, наприклад, у манзі Юкіто Кішіро події відбуваються на реальних планетах, як Земля та Марс, але вже через 500 років. Наприклад, у сучасній манхві «Місто Бланків» події відбуваються у вигаданому всесвіті, де бланки – це вигадана раса примар, які крадуть обличчя людей.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

Манхва науково-фантастичного жанру є якісними прикладами-адаптаціями японської манги. Ця форма розповіді, як і японська манга, спирається на традиційне коріння жанру, одночасно розширюючи його літературний і культурний вплив.

Зазначимо причини такої популярності манги на теренах Корейського півострову:

1. Це унікальна здатність манги бути гнучкою, змінюватися з часом, йти в ногу з сучасними трендами та обговорювати актуальні проблеми.

2. Японська манга набула такого широкого поширення завдяки своїй незвичайності та нововведенням: інтенсивність і складність сюжетних ліній, фінал, який складно передбачити. На популярність також сприяв факт, що у часи, коли малюнки та мультфільми сприймалися як контент для дітей, манга частіше була направлена на дорослу аудиторію.

3. Іншою причиною популярності манги є орієнтованість на широку публіку. Художники, які займалися роботою над цими коміксами, часто намагалися створити контент, який би орієнтувався на смаки та світогляд інших народів, бо випуск манги за межами Японії був набагато дешевший.

4. Доступність манги. Очевидно, що чорна фарба коштує набагато дешевше, ніж кольорова. Нижча вартість виробництва призводить до нижчих цін на кінцевий продукт, а це означає, що читачі з більшим бажанням купуватимуть мангу. Після зняття санкцій з японського продукту, на території Кореї можна було зустріти щотижневі японські журнали невеликого розміру та обсягу. Виробники робили все можливе, щоб затрати на виробництво виходили мінімальними. Художники та видавництва використовувала дуже дешевий перероблений папір і лише один колір чорнила. У результаті, створення приблизно 300-500 сторінок манги обходилося менш, ніж у 5 доларів. Це було орієнтовано на те, щоб навіть діти початкових класів та студенти могли купувати ці журнали та збираючи серії, збільшували попит. Так, у 90-х роках, корейські підлітки та молоді людей познайомилися з мангами «Dragon Ball Z», «Покемон» і «Бойовий Ангел Аліта».

Також варто зазначити, що стиль малювання, в якому виконувалися японські комікси був новим та самобутнім, чим зацікавив велику кількість молодих людей. Японська манга вплинула на художній стиль майбутніх митців, відкривши нові шляхи та варіації малювання портретів та навколишнього середовища.



## ВИСНОВКИ

На сучасному етапі розвитку суспільства та в силу прискорення темпів життя важливу роль відіграють інтермедіальні прояви культурного життя. На сьогодні дослідження міжмистецьких взаємозв'язків залишається досить новим напрямком аналізу в літературознавстві, суть якого зосереджено на взаємодії художніх кодів різних видів мистецтв. Це своєрідна форма діалогу культур, що здійснюється шляхом взаємодії художніх образів або стилістичних прийомів, що мають знаковий характер для кожної конкретної епохи.

Японська манга та південнокорейська манхва, як одні з таких інтермедіальних проявів, у останні десятиріччя формують потужний науковий інтерес до себе. У першу чергу, це пояснюється їх мультимодальною основою та феноменом сприйняття їх як медійного та літературного тексту. В історії Японії та Південної Кореї комікс проявив себе як національне культурне надбання, з притаманними тільки йому тематично-жанровими ознаками, які яскраво представили та розкрили національну культуру країн на світовому ринку.

У силу історичних тенденцій, які склалися на Корейському півострові – довготривала окупація, Громадянська війна, ультрацензура, південнокорейський комікс почав свій динамічний розвиток, коли медіапродукт більшості країн вже сформувався та позитивно презентував себе на культурно-світовому подіумі. Проте, намагання витворити свій національний стиль коміксу через адаптацію японської манги, залучення сучасних технологій в розробці інноваційних підходів у створенні вебтунів та боротьба за читацьку аудиторію в епоху інформаційної різноманітності визначає південнокорейську манхву, як феномен сучасної масової літератури. Незважаючи на те, що японська культура насильницькі увірвалася на територію Корейського півострову варто відзначити, що літературний жанр Японії з її ціннісними орієнтирами позитивно вплинув на формування якісного та нового напрямлення в літературі Південної Кореї.

У даній роботі ми розглянули основні принципи взаємодії різних видів мистецтв, окреслили історію розвитку й становлення японського та

південнокорейського коміксів, розглянули окремі шляхи їх потенційного розвитку та розповсюдження у культурно-світовому просторі інших країн.

Ми проаналізували взаємозв'язок вербального та візуального образу в літературі, окреслили мультимодальні засоби, за допомогою яких створювалися японський та південнокорейський комікси, простежили суспільно-культурні особливості впливу манга на корейський соціум.

Результатом цього дослідження стали висновки стосовно спорідненості літературних жанрів двох країн, які базуються на запозиченнях та адаптації японських коміксів в соціо-культурному просторі Південної Кореї. За допомогою науково-фантастичного манга-твору Юкіто Кішіро «Бойовий ангел Аліта» ми розглянули приклади південнокорейських коміксів, які були повністю чи частково запозичені або адаптовані під корейський реалії літературного жанру. Розглянули на предмет трансформації міжкультурного діалогу та зміну ідейно-тематичних особливостей в силу культурно-історичних аспектів. Ми виявили, що південнокорейські комікси-адаптації є майже сліпим наслідування класичного японського коміксу (прообрази та зовнішній вигляд персонажів, кінцева мета персонажів, ідейний зміст твору тощо), відмінності, які ми спостерігали стосувалися лише місця та часу, в якому відбувалися сюжетні лінії та авторського стилю написання манхви. Відтак, важливим елементом сучасної манхви є формування культури адаптації класичних літературних творів Японії, як необ'ємного джерела образів та сюжетів. А завдяки сучасним технологіям, створення манхви дає повну свободу інтерпретації через переосмислення «первинної» версії мистецького твору, який може піддаватися різним варіантам трансформацій, способу вираження через характер персонажів, а використання інтернету надає можливість легко та швидко знаходити цільову аудиторію.

## 초록

논문은 서론과 두 개 장과 결론과 및 사용 문헌 목록으로 구성됩니다.

논문은 다양한 유형의 예술의 예술적 코드의 상호 작용에 중점을 둔 문학의 예술 간 관계 연구에 전념합니다.

일본 만화와 한국 만화를 예로 들어 세계 시장에서 각국의 민족 문화를 생생하게 드러내는 주제 텍스트 창작에 다양한 중간 기법을 적용하는 것을 고찰했습니다. 극동 국가의 특징 인 문학과 미술의 주제 및 장르 특성의 결합 덕분에 만화는 별도의 문학 장르로 인식되기 시작했으며 최근 몇 년 동안 그 자체로 강력한 과학적 관심을 불러 일으켰습니다.

이 작품은 고대 전통을 지닌 교육에서 일본의 주요 문화 매체에 이르기까지 일본 만화의 형성과 발전의 역사를 조사합니다. 망가 현상이 가장 큰 영향을 미친 나라 중 하나는 한국입니다. 한반도에서 발전한 역사적 경향 장기 점령, 내전, 초검열로 인해 한국 만화는 일본 만화 제품을 각색하여 독자적인 스타일의 만화를 만들었을뿐만 아니라 독창적 인 만화를 개발했습니다. 그 결과 한국에는 웹툰이라 불리는 만화가 등장했습니다.

연구 결과 한국의 사회문화적 공간에서 일본 만화의 차용과 각색을 바탕으로 한 양국 문학 장르의 친화성에 관한 결론을 얻었습니다. 키시로 유키토의 공상과학 만화 '총몽'를 통해 한국 문학 장르의 현실에 전체 또는 일부를 차용하거나 각색한

한국 만화의 사례를 고찰했습니다. 문화적 역사적 측면으로 인한 문화 간 대화의 변혁과 사상적, 주제적 특징의 변화에 특별한 관심을 기울입니다.

열쇳말: 상호 작용, 관계, 일본 만화, 한국 만화, 차용, 문화, 각색.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- Вайсштайн, У. (2009). Сучасна літературна компаративістика: стратегії і методи. Антологія. Київ: Києво-Могилянська академія.
- Генералюк, Л. (2009). *Взаємодія літератури і мистецтва. Начерк теорії словесновізуальних інтеракцій*. Тернопіль: РВВ ТНПУ ім. В. Гнатюка.
- Зубрицька, М. (Ред.). (2001). *Антологія світової літературно-критичної думки ХХ століття: слово, знак, дискурс*. Львів: Літопис.
- Ленніков, А. (2013, Червень 21). *Мистецтво манга. Частина 1*. Архів оригіналу за 2013-06-21. Процитовано 2009-01-01.
- Накадзава, К. (2009). *Босоногий Ген*. Київ: Зелений Пес.
- Підопригора, С. (2018). *Українська експериментальна проза ХХ- початку ХХІ століть: "неможлива" література*. Миколаїв: Іліон.
- Савчук, Г. (2019). Інтермедіальність як категорія літературознавства й медіології. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, 81, 15-18.
- Фесенко, Є. (Ред.).(2017). *Інтермедіальні аспекти в літературі*, Матеріали Всеукраїнської інтернет-конференції. Мелітополь: Філологія.
- Eunyou. (2019). *The Riddle of the Eve*. Retrieved from <https://mangatoto.com/series/71485>
- Glazer, S. (2005, September 18). Manga for Girls. *The New York Times*, p.16.
- Higgins, D. (2001, February). Intermedia. *Leonardo*, Volume 34, Number 1, pp. 49-54.
- Petersen, R. S. (2011). Comics, and Manga, graphic novels: a history of graphic narratives. Oxford, England: PRAEGER.
- Kim, K. (2019). *Grass*. Retrieved from <https://primebookly.com/?book=B086M7DQP2>
- Scott, C., Ran, Z., BigN. (2018). *Pacific Rim: Amara*. Retrieved from [https://m.webtoons.com/en/sf/pacific-rim-amara/list?title\\_no=1327&page=1](https://m.webtoons.com/en/sf/pacific-rim-amara/list?title_no=1327&page=1)

- Yukioto, K. (2016). *Battle Angel Alita*. Retrieved from <https://ww5.manganelo.tv/manga/manga-ce959387>
66. (2020). *The City of Blank*. Retrieved from [https://m.webtoons.com/en/sf/city-of-blank/list?title\\_no=1895&page=1](https://m.webtoons.com/en/sf/city-of-blank/list?title_no=1895&page=1) blank