

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

Курсова робота
з корейської філології
на тему:

**Особливості графічної літератури Сходу XX – XXI століть на прикладі
сучасного твору «Трава» Гендрю-Кім Кім Сук. Розкриття проблем
дискримінації жінок в літературному контексті 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:
викл. **Корсун Марія Юріївна**

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

Київ-2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ЗАРОДЖЕННЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ ЯК ОСОБЛИВОГО ВИТВОРУ СВІТОВОГО МИСТЕЦТВА. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ	6
1.1. Історичні особливості становлення та процеси пізнання нового різновиду літературного експерименту.....	6
1.2. Поняття, специфіка та особливості розвитку графічного роману.....	9
1.3. Розповсюдження жанру графічного роману в світовому літературному просторі країн світу	15
Висновки до Розділу 1	19
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО РОЗВИТКУ ЖАНРУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ В ЛІТЕРАТУРНОМУ ПРОСТОРИ КУЛЬТУРИ ПІВДЕННОЇ КОРЕЇ	21
2.1. Вплив графічного роману на корейський соціум. Зародження корейської хвилі «халлю» як інноваційного підходу до асиміляції жанру графічного роману у літературному просторі Південної Кореї.....	21
2.2. Розвиток жанру в літературному просторі Кореї на прикладі графічного роману Гендрю-Кім Ким Сук «Трава». Розкриття проблем дискримінації жінок в літературному контексті Південної Кореї	25
Висновки до Розділу 2	31
ВИСНОВКИ	34
АНОТАЦІЯ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	38

ВСТУП

XX століття характеризується народженням нових видів художньої творчості, появою інноваційних ідей та задумів, виникнення жанрів та тем для міжмистецького діалогу. Одним з таких новаторських елементів зображення дійсності стала графічна література, яка об'єднала в собі не тільки художню складову, таку як живопис, ілюстрацію, графіку, а й вербальну у вигляді тем, які були заборонені до обговорення минулого століття, проте стали актуальними та важливими у XX та XXI століттях.

Соціополітичні та культурні процеси сьогодення призвели до появи необхідності у висвітленні нагальних проблем суспільства за допомогою синтезу літератури та мистецтва. Наукове вивчення будь-якого об'єкту дослідження здійснюється з використанням комплексного підходу, де одночасно розглядаються декілька видів мистецтв.

Актуальність дослідження. Активний інтерес до вивчення проблеми взаємодії різних видів творчості можна прослідкувати лише наприкінці XX – початок XXI століть. Метою нових досліджень стала потреба у переосмисленні та пошуку нових форм взаємодії різних мистецтв з позиції сучасних літературних, культурних і мовних ідей. Існує багато прикладів прояву міжмистецького синтезу в літературі, живописі, кінематографі, які підтверджують важливість цього явища не тільки для літературного і культурного світу, а й для творчості окремих митців зокрема. Тож, актуальність нашого дослідження полягає в необхідності аналізу взаємодії двох видів мистецтв та поєднанні графічної складової з вербальною. Адже інформація, що була подана за допомогою зображення, сприймається суспільством набагато краще ніж звичайний текст. Саме тому візуалізація літературних творів стала однією з провідних тем сучасності, про що свідчить нереальна популярність даної літератури серед молоді.

Мета роботи полягає у дослідженні жанру графічного роману як сучасного феномену південнокорейської літератури на матеріалі графічного роману Гендрю-Кім Кім Сук «Трава». З'ясувати культурний вплив інноваційного жанру на

корейський соціум та розглянути проблему дискримінації жінок у контексті візуальної літератури.

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

1. розглянути виникнення та становлення графічної літератури як окремого жанру в мистецтві;
2. дати визначення поняттю «графічний роман», дослідити розвиток графічної літератури в Кореї як культурного явища;
3. дослідження жанру графічний роман як складовою корейської хвилі Халлю;
4. проаналізувати візуальну та вербальну складові графічного роману;
5. на основі корейського графічного роману дослідити вплив графічного роману на мистецьку сферу в Кореї та корейський соціум, розкриття питань щодо дискримінації південнокорейських жінок під час японської окупації та в сучасному світі через графічні новели.

Об'єктом дослідження є південнокорейський графічний роман, його вплив та значення для корейської культури.

Предметом дослідження є синтез мистецтв в літературних жанрах, нові теми та напрямки графічного мистецтва в Кореї.

Матеріалом дослідження слугував корейський графічний роман «Трава» Гендрю-Кім Ким Сук.

Методи дослідження: для досягнення поставленої мети у дослідженні було застосовано **компонентний, компаративний та крос-культурний аналіз, методи аналізу та синтезу, індукції та дедукції, культурно-історичний та структурно-системний методи** дозволили дослідити специфіку взаємодії в графічному мистецтві Південної Кореї.

Теоретично-методологічною основою дослідження є загальні засади науки про основи взаємозв'язку мистецтв у художній літературі.

Наукова новизна роботи полягає у розкритті ролі мистецтва, як рушійної сили, до змін у політичній та соціальній сферах країни, висвітлення болючих тем для суспільства через графічну літературу, привернення уваги світової спільноти до проблем дискримінації та порушення прав людини.

Практичне значення дослідження визначається ймовірністю використання його результатів при складанні програми для лекцій та семінарів з історії, синтезу літературних жанрів, 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 13 позицій, у тому числі – 5 позицій іноземними мовами.

РОЗДІЛ 1

ЗАРОДЖЕННЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ ЯК ОСОБЛИВОГО ВИТВОРУ СВІТОВОГО МИСТЕЦТВА. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ

1.1. Історичні особливості становлення та процеси пізнання нового різновиду літературного експерименту

Проблема поєднання певних видів мистецтва та з'ясування їх особливостей хвилювала людство з давних давен. Багато літераторів, діячів культури та художників працювали над розв'язанням даного питання. Класифікування видів мистецтва, як історичного процесу, означення причини, що зумовило перехід від старих (традиційних) видів мистецтва до появи нових, та виявлення відмінностей між ними допоможе з'ясувати історичний погляд на ці явища, прояви.

Розуміння мистецтва як способу емоційно-образного відтворення дійсності у художніх образах неминує ставить питання доцільності існування різних видів мистецтва. Вперше класифікацію видів мистецтва зробили ще Платон та Арістотель, яка не виходила за межі дослідження специфіки окремих видів мистецтва. Класифікуючи мистецтва за принципами їх спорідненості та відмінностей, Арістотель таким чином порівняв поезію з образотворчим мистецтвом, музику зі скульптурою (Генералюк, 2009).

Першу систему синтезу між конкретними видами мистецтв розробив Г. Гегель у своїй праці «Система окремих мистецтв», де класифікував види мистецтва від поезії, музики, графіки до архітектури, розписав поєднання та взаємозв'язок між ідеєю та формами (Генералюк, 2009).

Осягнення даної проблематики пояснює обумовленість зародження та розвитку нових різновидів мистецтва. Наразі існують дві тенденції у системі розвитку мистецтв: прагнення до синтезу (взаємодія музики і живопису, архітектури і скульптури, художньої літератури і образотворчого мистецтва) та тяжіння до незалежності окремих видів мистецтва (Генералюк, 2009). Додамо, що для розвитку

цієї системи великий вплив мають досягнення науково-технічного прогресу, завдяки якому неможливими були б кіно, комік-арт, театр тощо.

Зазначимо в свою чергу, що кожний вид мистецтва в системі поділяється на жанри, підвиди, стилі, які змінюються під впливом часу, конкретного виду мистецтва, особливостей смаку окремого митця, культурних та національних вимог країни. І ця система є відкритою, динамічною, такою, яка постійно розвивається та прогресує.

Виходячи з цього, виникає необхідність у вивченні мистецтва як цілісної системи з її об'єктивними закономірностями та зв'язками, з дослідженням історії різних її видів. Заглиблення в історію розвитку мистецтв надає нам змогу дослідити синтез, взаємодію та зближення різних видів творчості. Заглибимось в історію найбільш динамічних видів мистецтв, специфіка яких тяжіє до синтезу та взаємодії.

Розглянемо дуже відомий вид мистецтва як графіка. До виникнення фотографії ручний малюнок або естамп був особливо популярним у ХІХ столітті, який супроводжував ілюстраціями часописи та книги, афіши та газети. Основними засобами вираження графіки були лінія, яка створювала малюнок, та винахід японської графіки – пляма (мазок), яка сприяє безпосередній передачі почуттів та настрою до зображеного, допомагає точніше виразити реальність.

Графіка завжди сприймалася через особливу строгую мову. Засноване на поєднанні білого та чорного, притому що білим виступає сам папір, а чорним – шматочок вугілля або олівець, графіка розбуджує емоції, породжує думки та розкриває нашу уяву дійсності та наближає нас до слова.

У сучасному світі графіка має велике значення та відіграє значну роль у суспільстві. Через зорові асоціації вона дуже активно використовується у нашому житті – це малюнки в рекламних плакатах та брошурах, газетах та журналах, які просто говорять замість слів. Цей вид мистецтва легко сприймається, відкритий та доступний широким верстам населення в будь-якій країні світу.

Живопис – наступний вид мистецтва, який за допомогою кольорового зображення здатен перенести реальність на папір. Динамічний, реалістичний, безмовний. Малюнок – в який митець, художник переніс свої думки, почуття перетворив на образи, реальність – на лінії. Образ у живописі сприймається за

допомогою образотворчої мови, де колір створює емоційне навантаження у картині, світлотінь концентрує на співвідношенні світла та тіні, малюнок виступає головним засобом вираження в живопису, перспектива додає просторовий ефект, ритм та композиція, яка поєднує всі елементи та створює цілісність зображення.

Вплив живопису на соціум іноді порівнюють з впливом музики, як через звучання мелодії, так і через малюнок та колір можна відтворити мить людського життя, передати переживання та розкрити почуття (Шайкевич, 1971).

Художня література – мистецтво естетики, яке здатне за допомогою слова відобразити цілий світ. Вона проникає у всі сфери людського життя, охоплює природні явища, розкриває духовність соціуму, його почуття. У своїх жанрах література подає цей матеріал або через гострий конфлікт дій (драма), або через розповідь життєвих подій з складним формуванням та розкриттям характерів персонажів (роман), або через ліричне осмислення сутності людського буття (лірика).

Ми звикли, що слово у своєму розуміння напряму пов'язано з тим поняттям, яке воно передає. Однак в художній літературі слово народжує образ, який за допомогою епітетів, метафор та порівнянь створює реалістичну картину життя, де оживають персонажі з їх думками та пошуками, проблемами та помилками.

Слово — одвічний архітектор літературного образу. Воно динамічне, лунке, мінливе та окреслене за змістом. Образність, що створюється художнім словом, витончені барви і відтінки мови набувають великого значення в мистецтві. Через це, іноді, виникають труднощі при перекладі художнього твору на іноземну мову.

Художня література, як особливий витвір мистецтва, дозволяє передавати не тільки естетичні, але й інші суспільні ідеали, встановлювати тісний зв'язок з філософією, правом, мораллю та іншими формами духовного життя суспільства (Савчук, 2019).

Тож література – це неповторні емоції, які формують світогляд читача, де слово при правильному використуванні може перетворюватися на зброю у вправних руках митця.

Однак вже на початку ХХ століття суспільство починає відходити від словесної літератури та активно проявляти інтерес до видовищної. Тяжіння соціуму до

візуального засвоєння інформації призводить до появи нових літературних жанрів, які об'єднують та вбирають в собі декілька видів мистецтва, зокрема живопис. Картини (малюнки, мазки) входять в художню літературу як елементи іншого виду мистецтва, тим самим стаючи невід'ємною частиною літературного твору. Виникає феномен синтезу мистецтв, взаємодії прогресивних видів мистецтва (інтермедіальність).

Високий розвиток новітніх технологій, медіа та інформаційного ресурсу в сучасному світі сформував інтерес до незвичайних або наративних витворів мистецтва таких як графічна література, яка передає ідеї твору через перетворення їх у візуально та вербально реалізовані історії.

1.2. Поняття, специфіка та особливості розвитку графічного роману

Термін графічний роман піддається великій кількості дискусій. Починаючи з 1970-х років, коли дослідження коміксів уперше стало розглядатися як окрема академічна дисципліна, дослідники намагалися дати визначення слову "комікс" та створити термінологію, яка б відповідала даному визначенню. Графічні романи теж не оминули цієї складної участі, тому навколо них проводилося багато дебатів.

При згадці терміну «графічні романи» або «графічна література», на думку часто приходять виразні образи колоритних персонажів, захопливі історії та сцени скрізь насичені діями. Це візуальне мистецтво еволюціонувало від скромного, звичайного початку до впливової та сильної зброї, яка дуже сильно вплинула на уяву більшості людей, перетворив цей потужний інструмент на масовий культ та залишив незгладимий слід у масовій культурі.

Графічні романи презентуються творами, що виникли на перехресті таких видів мистецтва, як кіно, живопис і література, і поєднують у собі два аспекти – графічний та літературний, а саме вербальний та словесний. У сучасному культурному просторі із досліджуваним феноменом тісно взаємопов'язані два поняття – «графічний роман» та «комікс». Слід зазначити, що поняття графічного роману з'явилося значно пізніше поняття коміксу, але він значно ширше та всебічніше описує таке поняття, як комікс.

Тобто графічний роман є кроком уперед у порівнянні з коміксом, тому що графічний роман є історією, що виконана у форматі коміксу, але опублікованої як книга.

Наразі поняття «графічний роман» та «комікс» стали практично взаємозамінними, тому для дослідження доречніше буде розглядати обидва ці терміни, щоб зрозуміти етапи виникнення, трансформації та розвитку даних видів графічної літератури, їх безпосередній вплив на суспільство.

Історія коміксів дуже довга та своїми коріннями уходить у далеке минуле. Перші графічні тексти вже прослідковуються в давньоєгипетських малюнках та давньоримських фресках. Проте сучасний світогляд графічного мистецтва як консеквентного виду мистецтва отримала значний поштовх наприкінці XIX – початку XX століть. Розквіт коміксів у газетних виданнях із популярними героями, таких як «*Yellow Kid*» Річарда Ф. Аутколта, надрукованого у *New York World* у 1895 році, що став одним із перших коміксів у Сполучених Штатах та заклав базу для подальшого розвитку коміксів у 1930-х роках.

І дійсно, в ці роки із появою коміксів відбулися шалені зміни у художній літературі. Це дало початок народженню нової течії, яка назавжди змінить мистецтво слова та культури.

Провідну роль у розвитку та популяризації коміксів зіграв Макс Гейнс, який у 1933 році опублікував «*Famous Funnies*». Це вважається одним із перших газетних коміксів, переплетених у журнальний формат. Успіх арту показав здатність нового витвору мистецтва підкорювати соціум.

Успіх роботи Макса Гейнса спонукав видавців завзято працювати над новим контентом. Зацікавленість та попит на новий формат літератури у аудиторії призвів до створення нових історій, народження нових героїв та персонажів. Одним з найважливіших етапів цього періоду став культовий дебют Супермена в *Action Comics №1*, опублікованому компанією *DC Comics* у 1938 році. Завдяки роботі художника Джеррі Сігела та письменника Джо Шустера Супермен започаткував у графічній літературі жанр супергероїв, що в подальшому сильно вплинуло не тільки на розвиток коміксів, а й всього мистецтва в цілому.

Часто комікси могли відображати соціально-політичну ситуацію свого часопису. В період Другої світової війни герої коміксів надихали читачів своєю хоробрістю та рішучістю у боротьбі зі злом, у часи Великої депресії рятували від труднощів, вселяючи соціуму надію та оптимізм.

Протягом десятиліть вплив коміксів досяг нового масштабу. Наприкінці 1960-х – на початку 1970-х років виник контркультурний рух, більш відомий в літературі як підпільний комікс (Бежан, 2017). Незалежні та альтернативні гумористичні видання, зацікавилися публікаціями коміксів, які часто піднімали теми для дорослих, містили експериментальні оповідання та коментарі. Головну роль у цьому русі відіграли такі митці як Гарві Пекар, Арт Шпігельман та Роберт Крамб, тим самим розширивши традиційні межі коміксів та відійшовши від рамок жанру супергероїв.

У 1980-х роках на літературній арені з'являються «графічні романи» – жанр графічного арт-мистецтва, що вживається для зображення витончених, більших за розмірами коміксів, які досліджують набагато складніші та глибші теми суспільства.

Одним із найперших творів, який прийнято вважати графічним романом, є «Договір з Богом» Вілла Айснера, що вийшов у 1978 році. Унікаючи пригодницької тематики, графічний роман зосереджується на особистих драмах, соціальних проблемах та труднощах. Відомий художник Ейснер представив назагал збірку оповідань, які пов'язані між собою. В цій збірці він розглядає теми віри, моралі та міського середовища, показав тим самим серйозність та рішучість даної форми оповідань.

Також один з найвідоміших графічних романів, яка перевернула уявлення кожної людина, вважається «Маус», робота Арта Шпігельмана, яка була опублікована у 1986 році. «Маус» — оповідання про Голокост, особливість якого полягає в тому, що в ньому антропоморфні тварини використовуються для представлення різних народностей під час Другої світової війни (євреї зображені головами мишей, німці – головами котів). Дуже сильний та емоційний твір, який отримав Пулітцерівську премію у 1992 році, закріпивши тим самим графічні романи на сходинці серйозних та резонансних літературних творів (Підопригора, 2018).

Стрімке зростання запитів на серйозні та витончені оповідання найбільші компанії-видавці такі як *Dark Horse Comics*, *DC's Vertigo imprint* і *Marvel's Epic Comics* визнали величезний потенціал графічних романів. В подальшому дані компанії сприяли розробці спеціальних інноваційні платформ для незалежних художників та митців.

На сьогодні комікси та графічні романи - це колосальний сегмент літератури, який включає в себе низку жанрів, різновидів та стилів оповідання: від наукових та історичних оповідань до фентезі та космічної фантастики. Графічні оповіді за своєю природою універсальні, вони цікаві для людей різного віку (особливо для дітей), оскільки містять безліч освітніх та розвиваючих програм, які заохочують до пізнання будь-якого мистецтва.

Як ми зазначали на початку дослідження комікси та графічні романи є спорідненими формами оповідання, один є логічним та історичним продовженням іншого, обидва поєднують у собі як текст, так і ілюстрації. Однак чому є чітке розмежування жанрів, для цього проведемо чіткі межі та знайдемо відмінності в літературних жанрах.

Комікси – це короткі самостійні історії, які в своїй більшості друкуються в газетах або журналах. За своїм форматом охоплюють кілька десятків сторінок або номерів. На противагу їм графічні романи – це набагато змістовніші твори, глибші по сюжетній лінії, розповідають повноцінну історію. Так само як традиційні літературні романи публікуються томами або збірками, за розмірами можуть бути від 60 до кількох сотень сторінок.

Через невелику тривалість та серійний характер комікси часто містять епізодичні історії. Кожен випуск містить окрему історію або фрагмент історії, яка може мати продовження в наступних частинах. Графічні новели мають повну, безперервну оповідь, в якій є початок, середина та закінчення, впродовж оповідання глибше розкриваються персонажі, містять складні сюжети.

Комікси в своїй більшості публікуються в газетах, журналах або окремими випусками, мають регулярний таймінг публікації. Графічні романи випускаються окремими книгами або збірками для цілісного читання.

Комікси охоплюють широкий діапазон жанрів і тем: пригодницький, гумористичний, романтика тощо. Графічні романи також мають багатий спектр жанрів та тем, але через свій більший за розмірами формат можуть розглядати більш зрілі та складні теми, звертаючись до більш дорослих читачів.

Таким чином, основними відмінностями коміксів та графічних романів є розмір, структура та підхід до публікації. Графічні романи більш схожі на традиційні літературні романи, які складаються з розширених та складних сюжетів, тоді як комікси невеликі за оповіддю з буденними сюжетними лініями.

Як зазначалося, графічний роман, як і комікс, містить у собі дві інтермедіальні сторони: графічну і вербальну, в якому графічна частина та текст невіддільні між собою елементи.

Для розуміння цього розглянемо основні структурно-візуальні складові графічного роману:

1. кадр – окремий елемент, що містить у собі зображення з текстовою одиницею графічного роману;

2. панель, представляє собою прямокутну рамку, в якій об'єднані кадри; може бути розташована вертикально чи горизонтально, при цьому структура панелей може змінюватись в залежності від динаміки розгортання сюжету роману, оскільки строго пов'язана з особливостями зорового сприйняття читачів (спрямованість зору, траєкторія руху очей читача тощо);

3. канавка – проміжок або відстань між кадрами, що відповідає за тимчасові зв'язки; ширина даного елемента досить сильно впливає на сприйняття послідовності подій (якщо розташовані близько до тимчасової осі, то події швидко змінюють одне одного);

4. бульбашка – місце, в яке містяться репліки героїв, може мати різний візуальний дизайн;

5. спідлайни – використовуються для передачі динаміки руху на малюнках: можуть бути представлені у вигляді прямих чітких ліній, які супроводжують об'єкт, що рухається, або самого персонажа у бік його руху;

6. сплеш або заставка – малюнок, який займає всю сторінку або навіть розворот; така заставка використовується як перша сторінка нової історії, містить заголовок та список авторів, тобто по суті виконує роль обкладинки;

7. триптих, в якому оповідання йде не в звичній послідовності кадрів зверху вниз, а верхній кадр продовжується таким чином в верхній частині вже на наступній сторінці (Chute, 2006).

Вербальна складова графічного роману передається через текстуальні елементи, які мають різний функціонал, довжину та розташування. Окрім назви оповідання та списку дійових осіб вербальний компонент містить репліки героїв, що розміщені в бульбашках, слова автора, що розміщуються у нижньому правому або верхньому лівому кутку. Репліка або текст обов'язково поєднуються з графікою, яка й визначає місце її розташування, кількість та довжину висловлювань в одному кадрі, а також послідовність самих малюнків. Крім малюнка та тексту, в графічних романах може використовуватися такий елемент як параграфіка, яка за допомогою розміру шрифту в тексті, кольорового фону бульбашки надає емоційне та смислове навантаження висловлюванню, наприклад, великі літери та червоний фон передає нетерпіння, роздратування або злість персонажу.

Таким чином, графічні романи викликають неабиякий інтерес своєю здатністю охоплювати різноманітні жанри та теми. Властивість розкривати будь-яку тематику (історичні новели, фантастика, жахи, фентезі) графічні романи в черговий раз довели свою універсальність, яка може зацікавити читачів різного віку. А через визнання критиками графічна література отримали ще більш ширшу читацьку аудиторію. Безліч графічних романів були номіновані та нагороджені престижними літературними преміями, що ще раз доказало та закріпило за ними статус видатних творів літератури та мистецтва.

Графічні романи знайшли своє місце в навчальних закладах освіти. Для концентрації уваги та розвитку критичного мислення учнів та студентів візуальний матеріал визнано найкращими матеріалом для навчання та здобуття професійних навичок. З метою кращого засвоєння та закріплення матеріалу графічні новели вже включені в шкільні програми.

Крім літератури графічні романи вплинули на всі засоби масової інформації: на основі сюжетів графічних новел було адаптовано та відзнято багато телевізійних шоу та популярних фільмів. Через постійне зростання популярності та визнання візуальному роману вдалося подолати віковий бар'єр між різними групами читацької аудиторії. Їх обожають як діти, так і дорослі, а деякі види графічного роману навіть сприяють спільному читанню та комунікації.

Тож, поява та розвиток графічних романів є визначним та поворотним моментом в історії літератури та мистецтва в цілому. Вийшовши за рамки звичайного коміксу, візуальні романи вивели цей наратив на новий рівень мистецтвознавства. Різноманітні жанри та теми, цікаве подання оповідання в графічних романах приваблюють все більше читачів, тим самим надихнув світову спільноту на визнання арт-віжуал як однієї з найвпливовіших форм мистецтва. А створення ринку прямих продажів, прийняття коміксів і графічних романів у книжкові магазини та розширення академічних дебатів дали початок періоду величезних творчих інновацій, таких як поява веб-коміксів, що стала потенційним викликом для графічних романів. Оскільки веб-видання надає більше творчої свободи, ніж будь-коли вважалося можливим, творці коміксів зіткнулися з виборами: чи вони все ще будуть залучені до можливостей для більш довгих оповідей у книжковій формі, представлених графічним романом, чи веб-комікси, які прагнули до коротших оповідей, заохочувати повернення до серіалізації, цього разу через Інтернет, а не на сторінці коміксів? У будь-якому випадку комікси та графічні романи перебували в стані зміни в першому десятилітті ХХІ століття, коли ринок, що швидко змінювався, а бурхливе зростання уваги критиків і науковців сформували спосіб розуміння цих термінів.

1.3. Розповсюдження жанру графічного роману в світовому літературному просторі країн світу

Жанр, що народився на стику літератури та мистецтва, сьогодні активно розвивається і налічує на теперішній час велику кількість яскравих творів. Графічний роман сьогодні – це цілий світ високохудожніх і добре продуманих творів, багато з

яких за глибиною ідей не поступаються лауреатам престижних премій (Підпригора, 2018).

Прийнято вважати, що графічні романи – це виключно американське явище, тоді як комікси масово публікувалися в Європі, при цьому для кожної країни він мав свій особливий характер у графіці та сюжетах.

Перші згадки поняття «графічний роман» в Сполучених штатах були ще у 1960-х роках, і запроваджені критиком коміксів Річардом Кайлом у 1964 році у невеликій газетній статті про майбутнє коміксів. Наприкінці 1971 термін "графічний роман" розмістився на обкладинці другого випуску «Зловісний будинок таємного кохання» (*The Sinister House of Secret Love*), книги коміксів DC. Це була перша пробна публікація в галузі готичних коміксів, яка використала назву «графічний роман». Далі чорно-білий журнал автора коміксів Джека Каца «Перше королівство», був перейменований на серіальний графічний роман, хоча позиціонувався спочатку як довгі науково-фантастичні і фентезійні історії. 1976 рік цей лейбл з'являється на задній обкладинці двох великоформатних книг у твердій палітурці «По за часом і знову» Джорджа Мецгера, де було заявлено, що це перший дорослий огляд графічних романів в Америці (Chute, 2006).

Нарешті, в 1978 році був опублікований «Контракт з Богом» Вілла Айснера. Це чотири напівбіографічні розповіді про багатоквартирний будинок у Бронксі та його мешканців у 1930-х роках. Це був книжковий формат видання, а його обкладинка представляла це видання як «графічний роман». Роботи Айснера мали символічну та редакторську долю, а «Контракт з Богом» є важливою віхою в еволюції форми і постійно перевидається з моменту своєї першої публікації.

Починаючи з 1980-х, в Америці відбувається бум «коміксів для дорослих» і поняття графічного роману, як більш серйозної літературної форми для дорослих читачів, ще більше зміцнилося трьома значущими назвами: «Темний лицар повертається» Френка Міллера (1986), «Вартові» Алана Мура (1986–1987) та «Маус» (1980–1986) Арта Шпігельмана. Визначальним атрибутом кожного був формальний контроль над носієм — тобто високоскладний ступінь контролю над використанням переходів панелей, компонованням тощо для досягнення певних наративних ефектів

— у поєднанні з художнім новаторством і літературною якістю. в якому автори заявили про свій індивідуальний стиль.

Ці фактори привнесли нове та відмінне від звичайних коміксів, але варто зазначити, що «Темний лицар повертається» і «Вартові» міцно розташувалися в жанрі супергероїв, і загалом роботи Шпігельмана були завдячені Р. Крамбу та андеграундним коміксам 1960-х років.

Початок ХХІ століття в Сполучених штатах виявився золотим періодом для графічних романів. Дійсно, виробництво коміксів у формі книжок і подальша експлуатація свобод, пов'язаних з книжковим ринком, сприяли появі великої кількості матеріалів, таких як «Джиммі Корріган, найрозумніша дитина на Землі» (2000) Кріса Вера, «*Lost Girls*» (1991–2006) Алана Мура, а також «*The Last Man*» (2002–2008) і «*Pride of Baghdad*» (2006) Браяна К. Вогана з роботами Піа Гуерра та Ніко Генріхона відповідно. Ці роботи разом із безліччю інших майстерних і грамотних публікацій здобули визнання та нагороди далеко за межами замкнутого світу коміксів. Вони також досягли висот, яких можна досягти в романі, долаючи обмеження формату роману за допомогою мистецтва, яке є невід'ємною частиною носія, а не просто ілюстрацією сюжету.

В Америці також спостерігався величезний приплив творчих талантів з таких сфер, як сучасне мистецтво та графічний дизайн: «Депозитарій» (1994) і «Таємниця» (2002) Анджея Клімовського, наприклад, здаються близькими до версій ХХІ сторіччя ксилографічних романів Масерела та Уорда, а його Гораций Дорлан (2007) знаходиться десь між цими ксилографічними романами Франца Кафки і «Нью-йоркська трилогія» Пола Остера (1985–1986)(Timchenko, 2014).

Однак розглядати розвиток і розквіт графічного роману не можливо без успіху англійських фантастичних антологій кінця 1970-х роки, які підготували ґрунт для більш потужного впливу на стилістику американських графічних романів. А творчий внесок англійського письменника Алана Мура в індустрію коміксів та графічних романів і наразі залишається безцінним. Феномен Мура полягає в тому, що не покидаючи територію Англії, він у своєму графічному романі «Вартові» досліджує культуру та філософію американців, тим самим створюючи психологічний портрет

Сполучених штатів 1980-их років. Після цього відбувається буквально «британське вторгнення» в американську індустрію «візуал-арту», достатньо назвати такі імена як Грант Моррісон, Джеймі Делано («Джон Константин», 1988–1991), Ніла Геймана («Чорна орхідея», 1989) та Пітера Міллігана.

У Франції графічні романи підтримуються на державному рівні та вважаються 9 видом мистецтва. Варто згадати один з найвидатніших інститутів даного виду мистецтва – франко-бельгійська школа, *BD (Bande Dessinee)* або «стрічка малюнків». Назвемо відомих авторів та послідовників цієї школи: Жан Жиро (видавався під псевдонімом Мебіус), Арт Шпігельман, Альбер Удерзо, Ержде (друкувався як Олів'є Ледруа), Альохандро Ходоровський. Ержде та Удерз відомі по гумористичним та дитячим творам – «Пригоди Тінтіна» та «Пригоди Астерікса та Обелікса». Відомо також, що самою старою французькою намальованою історією *BD* є передвиборча листівка з Квебеку.

Розвиток манги у сучасній Японії немає жодного порівняння з тим розвитком, який мають графічні романи в інших країнах – цей витвір мистецтва відчувається на всіх рівнях японського життя. Обсяги публікацій манги складає до половини всієї друкованої літератури в Японії. Вважається вельмишановною формою як образотворчого мистецтва, так і літератури. Цією літературою захоплюються читачі різних соціальних категорій та вікових груп. Відомі японські художники-карикатуристи або їх називають мангаки – Сако Шішідо, Ютака Асо, Ракутен-Кітадзава, Іппей Окамото.

Найпопулярнішою на сьогодні у Японії мангою є серіал Тікі Уміно «Березень приходить, подібно до лева» (*March Comes in Like a Lion*), «Золоте божество» (*Golden Kamuy*) Сатору Нода, «Атака титанів» (*Attack on Titan*) Хадзіме Ісаями, «Ван Піс» (*One Piece*) Ейїтіро Оди та «П'ять наречених» (*The Quintessential Quintuplets 7*) Негі Харуби.

У Китаї через тоталітарну політику влади графічний роман не отримав значної популярності та розвитку. А наявна більш орієнтована на релігійну тематику: «Благословення небожителів», «Я, як найбагатша людина, справді не хотів перероджуватися», Сказання про демонів і богів».

В Україні жанр «графічний роман» тільки починає зароджуватися. У цьому стилі видань випущено не так вже й багато, але їхня кількість поступово збільшується. На теперішній час у співавторстві з Мацуда-сан, готується до виходу графічна публікація, яка присвячена Привиду Києва. В ній проілюстрована розповідь про нашого українського пілота, який захищаючи нашу країну від російської навали, збивав десятки російських літаків та ракет.

З українських робіт хочу відзначити арт-роман про фемінізм, створений на основі колонок журналістки Емми Антонюк. Це серія графічних нарисів про різні життєві ситуації, в яких опиняється наша героїня. Гарний, з легким почуттям гумору роман має чудові малюнки та продуману історію.

Незабаром очікується публікація графічної новели про Софію Яблонську «Мандрівницю», роман про українську письменницю, фотографа та мандрівницю.

Висновки до Розділу 1

Графічний роман - це дивовижна форма мистецтва, яка поєднала у собі літературу та образотворче мистецтво. Це глибокий та дуже серйозний жанр, ніж звичайний комікс, що може дати незабутні емоції та занурити читача з головою в унікальний світ незабутніх історій.

Головною перевагою графічного роману є візуальний аспект. Це намальовані зображення, які створюють настрій та передають атмосферу того, що відбувається. Унікальний стиль графіки допомагають передати фантастичні та приголомшливі ідеї, мимоволі затаючи спостерігача в дію роману. Деталізовані та яскраві зображення гармонічно доповнюються текстовими вкрапленнями - бульбашками, роблячи графічний роман справжнім та неповторним витвором мистецтва.

На відміну від коміксу графічний роман пропонує більш вагоме, глибоке і змістовне оповідання. Акценти зроблені на розмірі шрифту та кольорової заливки в текстових бульбашках, що передають думки, описи дій та діалоги персонажів, дозволяють графічним оповіданням емоційно залучати читача в розвиток сюжету. Взаємозв'язок між текстом та зображеннями у графічному романі дозволяє легко

передати ідеї, що були закладені автором в основу історії. Це легке засвоєння тексту плюс малюнок робить такі твори справжніми витворами мистецтва.

Безмежна творча риса графічних романів захоплює уяву читачів, занурюючи їх у фантастичні світи та захопливі історії: від масштабних битв супергероїв до науково-фантастичних світів, які відкривають безмежні можливості для польоту мрій читача, наприклад, коли вирушаєш в сміливі мандрівки з головним героєм до центру земної кулі або у інші світи за допомогою яскравих графічних ілюстрацій.

Хочу відзначити емоційну глибину графічних романів, яка розчулює та співпереживає героям, які стикаються з труднощами, дозволяє навчитися на досвіді героїв та долати складні переживання. Цей нюанс візуальних романів не тільки розвиває емоційні почуття, а й сприяє більшому розумінню людської природи.

У світі технологій та швидких змін графічні романи будуть постійними каталізаторами для творчості, спонукаючи наступні покоління митців кидати виклик новим видам мистецтва та доказуючи, що «віжуал-арт» - це набагато більше, ніж малюнок, зроблений на папері. Вони формують світогляд людини при вивченні культури інших країн, через графіку, допомагають краще розуміти свою індивідуальність та поважати унікальність інших.

Підсумовуючи, графічний роман - це форма мистецтва, яка здатна передавати та інтерпретувати глибокі емоції та складні ідеї, розвивати візуальне мислення та сприяти розвитку фантазії. Графічний роман – це мистецтво, де кожен читач може знайти для себе щось особливе, повірити у неможливе.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО РОЗВИТКУ ЖАНРУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ В ЛІТЕРАТУРНОМУ ПРОСТОРИ КУЛЬТУРИ ПІВДЕННОЇ КОРЕЇ

2.1. Вплив графічного роману на корейський соціум. Зародження корейської хвилі «халлю» як інноваційного підходу до асиміляції жанру графічного роману у літературному просторі Південної Кореї

Основою поширення сучасної корейської культури у світовому масштабі стали корейські телесеріали, дорами (드라마) і поп-музика (케이팝, /K-pop/). Поняття, що свідчить про зростання популярності цих форм масової культури Республіки Корея на світовій арені, отримало назву «халлю» (할류, /hallyu/), або «корейська хвиля». Корейська хвиля відноситься до глобальної популярності культурної економіки Південної Кореї, яка експортує поп-культуру, комікси, музику, дорами тощо.

Сам термін «халлю» має китайське походження та в перекладі означає «корейська хвиля». Це збірний термін, який показує феномен популяризації корейської культури, що охоплює все: від к-попу, дорам та «віжувал-арту до корейської кухні (Аналітичний центр ADASTRA, 2021).

Походження корейської хвилі сягає далеко в минуле. Виділяють 4 основних фактори, які зробили величезний внесок у розвиток халлю:

1. Скасування заборони на поїздки за кордон. На початку 1990-х років, корейський уряд ухвалив рішення скасувати заборону на поїздки для корейців до інших країн світу. Це дало можливість корейцям здобути освіту в інших країнах, дехто розпочав власну кар'єру в різних компаніях Європи та США, перш ніж повернутися до Кореї наприкінці 1990-х років. Корейці, що отримали досвід життя в інших країнах та культурах, привнесли з собою нові перспективи ведення бізнесу, нові теми в мистецтві, інноваційні стилі та форми вираження.

2. Скасування законів щодо цензури: закони про цензуру забороняли корейським митцям демонструвати багато тем по причині того, що вони вважалися

суперечливими. Це дуже сильно стримувало творчу самостійність корейців. У 1996 році конституційний суд Кореї зняв цей закон, що відкрило митцям величезну кількість тем для дослідження та вираження нових смілих ідей через кінематограф, літературу та музику. Багато режисерів та літераторів піднялися в цей період.

3. Збільшення уваги до брендингу з боку провідних корейських компаній: запит на якість, дизайн, маркетинг і брендинг глобально підвищився. Серед компаній зросло бажання покращити загальну якість продукції, не тільки для того, щоб забезпечувати світовий ринок кращими товарами, але й щоб залишатися конкурентоспроможними (*Samsung, LG, WEBTOON, Lezhin Comics*).

4. Активна увага до інфраструктури: уряд Кореї й наразі витрачає великі кошти на розвиток високотехнологічної інфраструктури, особливо в галузі Інтернету. Це вигідно державі, оскільки за допомогою використання Інтернету, зокрема соціальних мереж, можна популяризувати корейську поп-культуру та культурний продукт серед користувачів своєї країни та інших країн (Korea.net, 2021).

Усі ці зазначені аспекти відбувалися в один і той самий період, тобто в кінці ХХ століття. Сприятливе культурне середовище в країні, підкріплене технологічним розвитком, дали чудову базу для експериментів у сферах музики, кіно та літератури. У 90-х роках минулого століття були зняті фільми на нові теми, про які ніхто раніше не говорив. Варто зазначити, що ці стрічки набули популярності в Кореї. Фільми, в яких лаконічно поєднувалися культурні особливості Кореї та сучасні соціальні проблеми, відкликнулися в серцях у доволі значної кількості корейців, а пізніше, стали дуже популярними серед інших країн східного та західного світу, що дуже посилює загальне захоплення корейськими поп-культурними продуктами. Усі ці розважальні продукти спонукали до зростання впливу корейської хвилі халлю.

Корея, мабуть, одна з небагатьох країн у світі, яка має Міністерство культури з таким підрозділом як Відділ індустрії популярної культури, який зосереджується на корейській поп-музиці, моді, масових розвагах, коміксах, мультфільмах та інших ключових продуктах. Відділ разом із трьома підвідділами називаються Управлінням культурного змісту. Його річний бюджет становить приголомшливі 5,5 мільярда

доларів США, спрямований на стимулювання економічного зростання, зокрема через зростання експорту індустрії культури країни (Korea.net, 2021).

Крім музики та кінематографа заслуговують на увагу й інші елементи південнокорейської маскультури як сегмент корейської візуальної літератури – манхви (만화, /*manhwa*/). Якщо в Республіці Корея манхва – це узагальнюючий термін будь-яких коміксів, то на Заході таким словом називають комікси виключно корейського виробництва, які є копією японської манги. Манхва має власну багату історію, яка розвивалася паралельно з історією Кореї.

У період японської окупації, корейська культура пройшла через велику кількість змін, відбувається взаємодія між корейською традиційною культурою з японською. Як наслідок, почали з'являтися нетрадиційні форми освіти, інноваційні теми та жанри в художній літературі, нові тенденції в мистецтві тощо. До Кореї проникають японські комікси, манга, які вплинули на багатьох корейських художників та загалом на традиційне мистецтво. Під час анексії, на півострові почали з'являтися карикатурні замальовки, які були схожими на ті комікси, які ми знаємо, як корейські комікси манхва (만화, /*manhwa*/).

Виникнення цих карикатур було пов'язано з суворими законами запровадженими тодішнім японським урядом для того, щоб якнайшвидше асимілювати місцеве населення. Вони стали своєрідною відповіддю на переслідування преси та корейських діячів культури і мистецтва. Художники створювали комікси, в яких японські окупанти іронічно висміювалися. До прикладу, корейський митець Кім Дон Сон у своїх творах відверто критикував переслідування преси японською владою. Також, манхвага Ан Сок Джу, так згодом почали називати корейських художників-коміксистів, у своїх коміксах «Пригоди хвалька» та «День манекена» зображає критику на ставлення Японії до Кореї та закликає до емансипації країни.

У 50-60-ті роки, після деокупації, корейські митці отримали невелику мистецьку свободу. У цей період відбувається розвиток корейських коміксів – манхва. У корейському суспільстві з'являються два нових жанри: сентиментальний комікс (*Sun-Jeong manhwa*) і кумедний комікс (*Myongrang manhwa*). Окрім цього, в цей час

з'являються спеціальні комікси, націлені на боротьбу з пропагандою комуністичної ідеології на півночі Корейського півострова.

Однак на початку 1960-х років відбувається військовий переворот, у результаті якого до влади прийшов південнокорейський генерал Пак Чон Хі. Період його правління характеризується з суворою ультрацензурою, заборони якої іноді були доволі безглуздими, наприклад, заборонялося малювати жінок та чоловіків разом в одній манхві. Життя митців знову стало складним, оскільки незгодних із політикою Пак Чон Хі переслідували та жорстоко катували, тому авторам нічого не лишалося, як емігрувати за кордон. Багато корейських художників опинилися в країнах Європи або Америки, де вони працювали над західними коміксами.

Проте не можна сказати, що корейська манхва не припиняє своє існування. У 1970-х роках її елементи проникають до західних коміксів та анімацій. Таким чином, Санхо Кім, який вважається першим манхва-художником у Сполучених Штатах, використовував елементи корейського мистецтва під час роботи над коміксами в *Marvel Comics*.

У кінці 1970-х років «Договір з Богом» (*A Contract with God*) Вілла Айснера викликав по-справжньому великий резонанс в індустрії коміксів, оскільки ця робота хоч і мала спільні із добре відомими коміксами характеристики, але вона дещо відрізнялася від них. У 1978 році поява терміну графічного роману змінило існуючі тоді упередження, що графічна література – для дітей, оскільки візуальна література на той час вже була визнана окремим видом мистецтва, що значно підвищило статус жанру.

Щодо Корейського півострову, графічні романи (□ 그 래픽 노블 □) з'явилися тут лише на початку 2000-х. Спочатку це були здебільшого переклади західних коміксів, публікувалися вони видавництвами *Sigongsa* (□ 시공사 □) та *Semicolon* (□ 세미콜론 □). Сам по собі термін «графічний роман» на той час здебільшого використовувався для позначення коміксів, що видавалися в книжках. У Кореї, комікси публікувалися «випусками» (□ 오/쑤 □), а збірка з коміксів називалася графічним романом. Звичайно, існував термін «видання-збірка» (□ 컬렉티드 에디션 □), проте графічний роман тоді

часто використовували як синонім, а манхви, які не випускалися як «випуски», називали «оригінальними графічними романами» (□ 오리지널 그래픽노블 □) (Naver, 2019).

У 2019 році у світ виходить корейський графічний роман авторства Ким Сук Гендрю-Кім, де розповідається про життя бабусі Лі Ок Сон. Цей роман - це історія звичайної жінки, яку під час окупації Кореї Японією викрали та примусили до сексуального рабства. Ця робота не тільки підняла важливу тему для корейського народу, але й розповіла світові про цей трагічний період в історії країни.

Роман Гендрю-Кім отримав схвальні відгуки та міжнародне визнання. Вихід графічного роману «Трава» позитивно вплинув на популяризацію корейської графічної новели як і на самому півострові, так і в інших країнах світу. Такий успіх сприяв популяризації корейських діджитал новел у 2020 році на платформі *Webtoon*. Дана платформа стала найпоширенішою серед сайтів для публікації корейської візуальної літератури. Згодом, роботи, що були опубліковані на *Webtoon*, почали називати вебтунами. Платформа *Webtoon* була заснована ще у 2004 році корейцем на ім'я Джун Ко Кім. Він мріяв вивести корейські комікси та графічні романи на новий рівень, оцифрувавши їх, проте спочатку його ідея не отримала велику відгуку серед авторів та користувачів мережі. Однак, через 15 років, завдяки графічному роману «Трава» хід подій різко зміниться.

2.2. Розвиток жанру в літературному просторі Кореї на прикладі графічного роману Гендрю-Кім-Ким Сук «Трава»

«Трава» (□ 풀 □) – графічний роман авторства Ким Сук Гендрю-Кім (□ 김
 수경 □), південнокорейської ілюстраторки та перекладачки коміксів. Роман зачіпає дуже болючу тему для Кореї, а саме тему «жінок для втіхи» (□ 위안부 □), евфемізм, придуманий тодішньою японською армією, під час окупації Кореї Японією в період з

1910 по 1945 роки, що закінчилася капітуляцією Японії наприкінці Другої світової війни.

«Трава» — робота, яка насправді вражає. Варто зазначити, що японська влада дотепер применшує трагедію «жінок для втіхи» під час окупації. Наразі «Трава» вважається своєрідним протестом. З графічного роману ми дізнаємося історію корейської жінки Лі Ок Сон, яка була викрадена в сексуальне рабство у віці п'ятнадцяти років, та, як і десятки тисяч інших «жінок для втіхи», обслуговувала та була зґвалтована японськими військовими під час Другої світової війни. Це гостра історія, яка викликає сильне відчуття гніву, про жінку, що вижила як жертва викрадення, насильства та зґвалтування під час імперіалізму та війни. Під час прочитання роману, можна почути голос Лі Ок Сон, «жінки для втіх», який постійно задається питанням:

If comfort women didn't exist, Abe, then who am I? – «Якщо жінок для втіхи не існувало, Ейб, то хто ж тоді я?» (Kim, 2019).

Історія починається дещо плутано, проте така плутанина навмисно існує, щоб вивести читача з рівноваги, перш ніж почнеться по-справді сувора історія. Ми бачимо Лі Ок Сон, коли вона після п'ятдесяти п'яти років життя з сім'єю в Китаї, нарешті повернулася додому, в Корею, де вона перебувала у будинку для колишніх «жінок для втіхи» в Кванджу. Це дуже важливий момент у житті головної героїні, після якого авторка звертається до її дитинства в сільській місцевості в Пусані 1934 року під час японської окупації країни.

Розповідь розвивається доволі повільно, читача поступово знайомлять з бідною родиною, у якій зростала жінка, з її важким дитинством. Лі Ок Сон не змогла отримати освіти, вона не навчилася ані читати, ані писати. Незабаром сім'я Ок Сон приймає рішення відправити її в Пусан, де вона нарешті отримає можливість відвідувати школу. Насправді ж, до школи героїня так і не пішла, да й самі батьки героїні не мали на думці отримання освіти їхньою донькою. У Пусані вона часто переїжджає з місця на місце, чіпляючись за будь-яку роботу, намагаючись принести хоча б якісь гроші в родину, аби не померти від голоду. Такий помірний темп оповіді змушує читача поринути в складний досвід героя та пропонує підґрунтя для роздумів.

Несподівано, у віці п'ятнадцяти років, серед білого дня Лі Ок Сон викрадають. Її кидають до вантажівки разом з іншими викраденими підлітками. Машина доставляє їх до поїзда, який везе їх до окупованої японцями Маньчжурії (відомої того часу як Маньчжоу-го), де їх кидають в аеропорту Східний Яньцзі, щоб використовувати як ляльок для задоволення потреб японських солдатів. Лі Ок Сон залишатиметься в цьому місці 3 роки – з 1942 й аж до кінця війни в 1945 році. За ці три роки вона постраждала від незліченних зґвалтувань, побоїв та сифілісу.

Історія Лі Ок Сон — це жорстоке, проте правдиве та чесне зображення однієї з незліченних скалічених жінок, яких використовували як «сексуальних рабинь» на службі японських солдатів у той час. І це не казка, яка залишає у читача відчуття цілковитої порожнечі.

Читач відчуває різні емоції, читаючи комікс: спочатку разом з пані Ок Сон переживає окупацію, дізнається про її життя після звільнення, як вона прожила 50 років в Китаї, де вийшла заміж та народила дітей, і врешті-решт про її повернення додому. Він радий бачити, як головна героїня виживає, продовжує жити, незважаючи на всі труднощі та перепони, що доводить, що сила молодості перевершує силу окупації та війни.

Читаючи роман, читач несе тягар гніву, розчарування та засмучення, ці емоції присутні протягом всієї історії. Однак водночас, авторка дає читачу надію та натхнення, показуючи як Лі Ок Сон виживає.

Рішення Ким Сук Гендрю-Кім зобразити історію бабусі Лі як графічний роман було по-справжньому мудрим та необхідним. У 2018 році японська влада доручила офіційно замінити терміни «сексуальні рабині» або ж «жінки для втіхи» на «жінки, які працювали у борделях під час війни». Це нівелює трагедію жінок, які надавали секс японським солдатам проти своєї волі. Окрім того, у листопаді 2019 року на японському кінофестивалі намагалися скасувати показ фільму про «жінок для втіхи», проте ці спроби виявилися марними, оскільки учасники вийшли на протести.

«Трава» відносять до списку легендарних коміксів, таких як «Персеполис» Марджан Сатрапі, «Маус» Арта Шпігельмана та «Дім веселощів» Елісон Бехдел. Ці роботи об'єднує факт того, що в основі оповіді закладені біографії реальних людей,

що змушує подивитися на історію під зовсім іншим кутом та глибше розкривати її зміст. У поєднанні фактів та наочної інтерпретації відкривається більша правда, змішуючи реальне та інтерпретоване. Загалом, графічна література допомагає глибше та точніше побачити життя та досвід героїв, порівнюючи зі звичайними літературними творами, де читачу необхідно увімкнути власну уяву, щоб відтворити картину, яка не завжди співпадає з реальністю.

Говорячи про художню сторону роману, то чорні лінії на чистих та білих сторінках роману нагадують традиційне мистецтво каліграфії. За допомогою вишуканих малюнків тушшю, візуальних метафор та діалогів Ким Сук Гендрю-Кім, авторка графічного роману, зображує надії, переживання, горе, гнів і стійкість Лі Ок Сон.

Авторка уникає створення сенсацій навколо зображення сцен насильства. Натомість вона змушує читача задуматися про травми та несправедливість через використання тіней та світла в певний спосіб, масштаб і розмір фігур, порожній простір навколо персонажів у моменти, коли вони переживають сильні емоції, та повної тиші. Окрім того, Гендрю-Кім навіть зазначила це в післямові про те, що вирішила спробувати розповісти історію Лі Ок Сон спокійним і рівним тоном. Незалежно від своєї позиції та не робила сенсації з насильства, болю і страждань героїв».

Існує деяке протиставлення у використанні білого, кольору порожнечі та нескінченного простору, який з однієї сторони, відображає свободу та безмежні можливості, але насправді є лише пасткою.

Мистецтво стає витонченим у моменти зображення краси природи весною: квітів, трави, дерев. У тому, як вони намальовані відчувається безтурботність, легковажність, і навіть деяка байдужість до того, що відбувається. Водночас, обличчя й тіла людей, будівлі, та вулиці намальовано різко та чітко, що викликає відчуття напруженості та тривоги – того, що щось погане наближається. Плавні та гармонійні пейзажі природи нагадують, що природі байдуже до людей з їхніми бідами: вона продовжує процвітати. В оповіді зображується холодна зима, але весь цей час читач разом із героями чекає на весну.


Досягнення Ким Сук Гендрю-Кім та її графічного роману «Трава» неможливо недооцінити. Зустрівшись з Лі Ок Сон та розповівши її історію, показавши все життя жінки через мистецтво, вона зробила справді великий внесок у літературу та мистецтво Кореї. Окрім того, цей роман є своєрідним протестом проти спроб японського уряду політично очиститися. Гендрю-Кім розповіла історію, яка зображає життя великої кількості корейських жінок на той час. Вона показала власну правду як досвідчена ілюстраторка та авторка.

Ця історія буде голосно і гордо існувати перед обличчям спроб безсоромно стерти брудну історію колоніальної Японії. Це надає міжнародний голос тихій старенькій жінці, що пережила багато болю, страху та нещастя. За своє далекоглядне та переконливе оповідання «Трава» Гендрю-Кім отримала заслужені нагороди та визнання, зокрема нещодавно премію Краузе за есеїстику 2020 року, яку присудила програма написання документальної літератури Університету Айови.

З січня 1992 року колишні жінки-жертви щосереди приходили в Сеулі до посольства Японії з вимогами офіційних вибачень та компенсацій. У 2011 році тут же, біля посольства, було встановлено пам'ятник усім жертвам сексуального рабства – проймаюча до глибин душі постать корейської дівчинки-підлітка, що покійно сидить на стільці і дивиться перед собою. Проблема загострила і так складні корейсько-японські відносини через болісне реагування японської влади на цю ситуацію. У 2015 році корейській уряд погодився на пропозицію японського прем'єра створити спільний фонд з виплат постраждалим жінкам. Після цього сторони офіційно заявили, що проблему вирішено і більше до неї повертатися не будуть. Такі дії обурили активістів та колишніх «жінок для втіхи». Японська влада намагалася відкупитися від проблеми, навіть не зустрівшись з жертвами військових злочинів, та не вибачившись безпосередньо перед ними. Навіть заключна сцена роману переносить читача в грудень 2015 року, де можна побачити Лі Ок Сон, яка обурюється з приводу договору, який запропонувала Японія «жінкам для втіхи», оскільки цей договір повністю виключає жертв та нівелює їхню трагедію. Пані Лі Ок Сон обіцяє боротись до кінця та не помре, поки уряд Японії не вибачиться перед ними. Наразі боротьба жінок ще триває. На момент 2024 року, пані Сон все ще займається активістською та

просвітницькою діяльністю, не дивлячись на її вік у дев'яносто сім років та проблеми зі здоров'ям. А опублікований роман «Трава» у 2019 році англійською мовою привернув до теми жертв сексуального насилля увагу іноземних читачів та преси.

Спочатку робочою назвою роману була «Трава, яка не здається навіть якщо дме сильний вітер, і її топчуть». Трава, яка встає після того, як по ній хтось пройшов, так і голоси корейських жінок, які потерпали від військових злочинів, але змогли вистояти та відродитись. Автор бачить в романі красу подолання, і саме вона захоплює Кім Ким Сук у всіх її героях. І не випадково в романі про пані Сон автор порівнює героїню та інших жертв із травою, яка завжди відроджується, навіть якщо її згинає вітер чи топчуть ногами. Отже, це роман про надію.

Сьогодні  експортується до 35 країн і розповідає світові про історію "жінок для втіхи". У Японії, під керівництвом громадських активістів у 2020 році, було опубліковано японський переклад роману на волонтерських засадах. Така широка підтримка у вигляді поширення роману, пов'язана з тим, що проблема «жінок для втіхи» виходить за межі проблем однієї Кореї, вона є більш широкою: це є жіночою проблемою та проблемою порушення прав людини.

Іншим прикладом графічного роману, який підіймає проблематику «жінок для втіхи» в Кореї, який сколихнув корейське суспільство є «Оповідь про нових кісен» Лі Хьон Су (Naver, 2019). Автор роману розповідає нам про кісен, як частину корейської культури, яка відіграла велику роль у становленні та розумінні ролі жінки в суспільстві. Це історія про кісен, жінок «легкої поведінки» або артисток, які розважають знатних осіб, не тільки в період династії Корьо та Чосон, а в вже нашому сучасному світі.

Висвітлюючи таку тему, автор не вихваляє та не критикує кісен, він показує їх світогляд, думки, сумніви, переживання, пропонуючи читачу саму дати оцінку такому феномену корейського суспільства. Роман знайомить з побутом, людьми та їхніми характерами, з почуттями та надіями героїв, а головне з традиціями.

В цьому романі автор, так само як і в попередньому, «Трава», не дає емоційну характеристику героям та їх вчинкам, просто розповідає історію без прикрас, для того щоб показати культуру та життя жінок, які обрали для себе цей шлях.

Місце і роль жінки в суспільстві та сім'ї у Кореї протягом п'яти століть чітко регулювала та визначала доктрина неоконфуціанства. Взаємини у суспільстві будувалися з урахуванням строгого підпорядкування загальній ієрархії, яка для кожної людини відводить певне місце і роль для збереження та підтримки всесвітньої гармонії. Тим самим підіймаючи нагальні проблеми корейського суспільства – такі як домагання, насильство зокрема домашнє та гендерна нерівність.

Наступною графічною літературою, яка порушила головні проблеми корейського суспільства стала новела Ті Немджу (Чо Нам Джу) «Пані Кім Чжі Ен, народжена в 1982 році» (Naver, 2019). Це цікава історія, що показала реальне життя самого автора та інших корейських жінок у ролі дружини та матері. Це історія не однієї жінки, а цілого покоління жінок!

Оповідь поділена на тимчасові періоди: дитинство, юність, доросле життя та заміжжя. На кожному проміжку свого дорослішання героїня з самого дитинства показує нерівномірно розподілені обов'язки в сім'ї, прийоми виховання, надії на майбутнє, можливості та навіть похвала в залежності від того, хто ти – хлопчик чи дівчинка. Роман носить бунтарський характер, з перших сторінок виникає бажання боротися з несправедливістю, нерівністю, відстоювати свою значимість, діяти заради того, щоб щось змінити у цьому суспільстві. «...жертва, принесена без розуміння майбутніх наслідків і навіть без можливості відмови, викликала жалість і огиду, які були такими глибокими і такими, що повільно гоються, що ця гіркота зрештою зруйнувала сімейні стосунки» (Naver, 2019).

У Південній Кореї й досі існують сильні традиційні уявлення про те, якою має бути роль жінок у сім'ї та суспільстві. Тому питання гендерної рівності навіть зараз викликають політичні суперечки, що ускладнює ухвалення законів та політики, що підтримують рівність.

Висновки до Розділу 2

«Трава» — це знаковий графічний роман, який розповідає про високу ціну, яку змушена була заплатити героїня, перебуваючи в сексуальному рабстві в Японії. Роман

розкриває образ жінки, яка викликає глибоке захоплення своєю відвертістю щодо несправедливості, заподіяної їй та іншим корейським жінкам, жінки, яка знайшла в собі сила вижити в тому «пеклі».

За часи окупації Кореї японський уряд прагнув формувати громадську думку корейців, контролюючи всі видання, наукові статті, твори культури та піддаючи їх жорсткій цензурі. Мистецька цензура того часу мала сильний вплив на культурні процеси в Кореї. Корейські митці, які прагнули відобразити у своїх працях всю правду про окупацію Кореї Японією, відновити історичні витоки корейського народу, взагалі не мали можливості літературної діяльності в Кореї.

Ще в кінці минулого сторіччя говорити про пережиті травми, домагання та сексуальне рабство було табуованим. Такий досвід вважався чимось брудним, невартим уваги, реабілітації та рефлексії. Варто зазначити, що загалом становище жінки в Кореї довгий час було доволі бідним: жінки не мали гарної освіти, їхні бажання не розглядалися та не сприймалися серйозно. У часи династії Чосон, зародився перший прототип жіночої літератури, де жінки у вигляді щоденникових записів розказували про свої думки та переживання, однак їхні твори на той час не були оцінені високо та розцінювалися як «другорядна» література.

У ХХ столітті, мистецтво піддається великій цензурі – у творах не можна зображати чоловіків та жінок разом, ніяких гостро-соціальних тем. На той час в Південній Кореї під цензуру підпадали будь-які роботи, які мали будь-який натяк на сексуальність, включно з книгами та підручниками про сексуальну освіту, гомосексуальність, інформацію про Північну Корею, насильство та політику. По даній причині, література, яка б розказувала про проблеми жінок, особливо під час війни, у Кореї просто не з'являлася та не друкувалася. Проте, зарубіжні ЗМІ, навіть при відсутності цензури, також не сильно вирізнялися матеріалом та просвітницькою діяльністю.

Повертаючись до «жінок для втіхи», в даному випадку, навіть західні засоби масової інформації виконали доволі погану роботу, висвітлюючи японську окупацію Кореї однобоку: як торгову війну. Читаючи новинні стрічки, можна помітити, що вся увага була зосереджена на чоловіках-політиках з обидвох країн, які маніпулюють і

використовують проблему заради власних інтересів, а не акцентуючи на несправедливості, яку отримали жертви, зокрема на жінках, які вижили після сексуального рабства, і які заслуговують на юстицію.

У ХХІ столітті, контроль над мистецтво слабшає, і південно корейські митці вже вільно торкаються тем війни, дискримінації та несправедливості. Вони починають висвітлювати історії без жодної цензури та табу. Зараз ми бачимо одні з таких прикладів – це реальні історії корейських жінок, які стикнулася з проблемами насильства, зневаги та гендерної дискримінації в конфуціанському, патріархальному корейському суспільстві, де особисті мрії та цінності скомпрометовані приналежністю до жіночої статі або їх власними ілюзіями про призначення жінки. Такі роботи показують сексуальну нерівність і наголошують на боротьбі за особисті права та гідність. Оскільки міжнародне визнання трагедій жінок в Кореї все ще викликає суперечки, тому така промовиста літературна спроба Ким Сук є дуже важливою як для корейського, так і для міжнародного суспільства.

ВИСНОВКИ

У мистецтва є надзвичайна можливість передавати інформацію живо та яскраво, так, що це неодмінно зачепить та резонує в душі читача або глядача. Графічна література допомагає вивчати історію країни та її людей. На відміну від історії, записаної в текстовій формі, вона є більш практичною, оскільки реальні факти підкріплені цікавими діалогами людей та майстерно намальованими зображеннями, які показують не лише місце, в якому відбувалися описані події, але й передають їхню атмосферу. Через графічну літературу можна якомога точніше передати історію не тільки окремих персонажів – людей, але й цілої країни. Неможливо вивчити мову не знаючи культури та історії. Усі ці речі глибоко взаємопов'язані. Розуміння історичного бекграунду є дуже важливим, оскільки саме він розкриває культуру, менталітет, відповідає на питання, чому саме так. Графічна література надає людям можливість зрозуміти одне одного краще.

Мистецтво зображає життя, записує певні період з історії, що унеможлиблює її стирання. Сучасну людину зараз уже важко зацікавити кричущими заголовками чи навіть лаконічно підібраними словами. У наші часи, коли кожна хвилина важлива, текстова інформація може здатися затягнутою або ж нудною, що неправді, не є гарною перспективою. Український народ, як ніхто знає, що вивчати історію важливо. Тому, через переосмислення способів та пошуки нових нестандартних ідей для подачі, можна практично познайомити людей з важливою інформацією. Графічна література, завдяки зображенням, видається менш навантаженою, оскільки малюнки допомагають скоротити та уникнути громіздких текстових описів, через що людині-читачу буде значно легше сприйняти та зрозуміти, що відбувається.

Минулого року, в Києві на Майдані Незалежності була встановлена інсталяція, яка наглядно показувала життя людей під час повномасштабної війни. На цьому заході були розташовані великі, в людський зріст, сторінки коміксу, які своїм виглядом привертали увагу перехожих, змушуючи їх підійти та ознайомитися з тим, що на них зображено. Комікс переповідав історії окремих людей, їхні страхи, радощі та тривоги. Цей проєкт отримав великий відклик серед користувачів соціальних

мереж, зокрема на платформах *TikTok* та *Instagram*. Цей комікс в яскравий та легкий для сприйняття спосіб підсвідомо промовляє до читача найголовніше: війна ще не закінчена, ворожі ракети та дрони досі літають повітряним простором України, а армія потребує нашої сумісної допомоги.

Раніше, комікси сприймалися людьми виключно як література, яка орієнтована здебільшого на молодших читачів. Проте поява жанру графічний роман внесла різкі корективи, показавши, що мистецтво немає вікових категорій. Графічні романи – це своєрідне віддзеркалення, відгук на певні аспекти життя людей у конкретний період, починаючи проблемами міжособистісних стосунків та сімейних конфліктів, і закінчуючи темами війни або політики.

У даній роботі ми розглянули історію розвитку жанру графічний роман, його зародження, складові й становлення в Південній Кореї та країн Сходу. Розглянули окремі шляхи його потенційного розвитку та розповсюдження у культурно-світовому просторі інших країн.

Ми дослідили взаємодію вербального та графічного образу в літературі, описали основні принципи та засоби створення графічного роману на південнокорейському півострові, проаналізували суспільно-культурні особливості графічного роману в Кореї.

Результатом дослідження стали висновки стосовно впливу корейської хвилі «Халлю» на розвиток такого новітнього виду мистецтва як графічний роман, його вплив на соціум в Південній Кореї. За допомогою графічної новели Гендрю-Кім Кім Сук «Трава» привернули увагу до проблем дискримінації жінок в Південній Кореї та вирішення питань гендерної нерівності в сучасному світі. Розглянули приклади південнокорейських артновел, які напряду або завуальовано підтвердили наявність серйозної проблеми з визнанням статусу жінок в країнах Сходу зокрема Південної Кореї. Розглянули на предмет трансформації поглядів на культурні особливості в Кореї. Виявили, які суттєві корективи привніс графічний роман у сприйняття соціумом жанру візуальної літератури як глибокого та серйозного витвору мистецтва.

Роман «Трава», є дуже важливим для дослідження, оскільки допомагає повернути політику в належний контекст. Авторка через свою роботу нагадує читачу,

що саме досвід людей, як і тих, які вижили, так і десяток тисяч тих, що, нажаль, втратили своє життя, має займати центральне місце у розгляді та переосмисленні суперечок та конфліктів. Окрім того, цей роман несе й виховну роль, розкриває помилку минулого та теперішнього покоління, примушує задуматися на тим, що треба зробити, щоб у майбутньому нащадки ніколи не зазнали подібних страждань та трагедій.

Враховуючи факт популярності та великий попит на графічну літератури в останні роки, через такий інноваційний спосіб подачі інформації, по-перше, можливо познайомити людей не лише з сучасною історією, але й з історією минулих століть. Проаналізувати помилки й перемоги попередників та зробити для себе певні висновки. По-друге, через комікси та графічні романи, можна повідомити людям з інших країн про політичну ситуацію в будь-якій країні через майстерно проілюстровані та підкріплені автентичними діалогами зображення. Графічна література – це гарний спосіб привернути увагу людей до важливих подій на підсвідомому рівні: ненав'язливо та яскраво.

АНОТАЦІЯ

초록

논문은 서론, 두 장, 결론, 참고문헌 목록으로 구성됩니다.

이 논문은 다양한 유형의 예술이 통합되는 현상을 연구하는 데 전념하며, 그 본질은 새로운 유형의 문학 장르인 그래픽 소설의 출현입니다.

한국과 세계 그래픽노블 장르의 발전사를 살펴보았습니다. 그래픽노블의 등장은 만화를 대하는 사회의 태도를 크게 변화시켰습니다. 현재 그래픽노블은 사회와 국가 전체의 중요한 주제와 역사적 순간을 조명하는 별도의 문학 장르입니다.

본 논문은 문학에서 언어와 그래픽 이미지의 상호작용을 조사하고, 한반도의 그래픽노블 창작의 주요 원리와 수단을 기술하고, 한국의 그래픽노블의 사회적, 문화적 특징을 분석하였습니다.

연구 결과는 '한류' 한류가 그래픽 소설과 같은 새로운 형태의 예술 발전에 미치는 영향과 그것이 한국 사회에 미치는 영향에 관한 결론이었습니다. 김석 작가의 한국 만화 소설 『풀』을 통해 일제 강점기 조선 여성들의 삶을 알아보고, 인권 침해 문제를 고찰하며, 한국에서 여성 차별이라는 주제가 어떻게 전개되고 다루어졌는지를 분석했습니다. 동양권, 특히 한국에서 여성의 지위에 대한 인식에 심각한 문제가 있음을 직접적으로 또는 은폐적으로 확인한 한국 미술소설의 사례를 살펴보았습니다. 우리는 그래픽 소설이 시각 문학 장르를 깊고 진지한 예술 작품으로 인식하는 사회의 인식에 어떤 중요한 수정을 가했는지 알아 냈습니다.

열쇳말 : 그래픽노블, 만화, 종합, 문화, 사회, 인권, 차별.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Аналітичний центр ADASTRA. (2021). *Секретна зброя Південної Кореї: k-pop як політичний інструмент*. Відновлено з <https://adastra.org.ua/blog/sekretna-zbroya-pivdennoyi-koreyi-k-pop-yak-politichnij-instrument>
- Бежан, О. (2017). Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури. *Записки з романо-германської філології*, 1(38), 20-26.
- Генералюк, Л. (2009). *Взаємодія літератури і мистецтва. Начерк теорії словесно-візуальних інтеракцій*. Тернопіль: РВВ ТНПУ ім. В.Гнатюка, с.81-88.
- Головащенко, М. (2023). *Інтермедіальний вимір творів манга на прикладі сучасного твору «Бойовий ангел Аліта». Вплив японської манги на літературний жанр коміксів Південної Кореї*. (Курсова робота). Київський Національний Лінгвістичний Університет, Київ.
- Підопригора, С. (2018). *Українська експериментальна проза ХХ- початку ХХІ століть: "неможлива" література*. Миколаїв: Іліон, с.16, 221.
- Савчук, Г. (2019). Інтермедіальність як категорія літературознавства й медіології. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, 81, 15-18.
- Шайкевич, Б.(Ред.).(1971) *Література й образотворче мистецтво*. Київ: Видавництво Київського університету, с.8.
- Яцків, М. (1985). *Новели*. Львів: Каменяр.
- Chute, H., DeKoven, M. (2006) *Introduction: Graphic Narrative*. Chute and DeKoven. Volume 52. – №4.
- Kim, K. (2019). *Grass*. Retrieved from <https://primebookly.com/?book=B086M7DQP2>
- Korea.net (2021). *Culture and the Arts, Hallyu (Korean Wave)*. Retrieved from <https://www.korea.net/AboutKorea/Culture-and-the-Arts/Hallyu>
- Timchenko, P. (2014). *Graphic novels: not yet books, not comics anymore*. Retrieved from <http://www.cablook.com/inspiration/graficheskie-romany-eshhe-ne-knigi-uzhene-komiksy/>
- Naver. (2019). *한우리독서토론포럼*. Retrieved from <https://m.blog.naver.com/hanurimom/221532345899>