

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ “СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”

Факултет по класически и нови филологии

маг. Николина Красимилова Кирилова

**ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ
В СЪВРЕМЕННАТА КОРЕЙСКА КУЛТУРА
НА РАЗВЛЕЧЕНИЯТА
(КОМИКСИ, АНИМАЦИЯ И КОМПЮТЪРНИ ИГРИ)**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация
за присъждане на образователната и научна степен
“доктор”

София

2015

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ “СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”

Факултет по класически и нови филологии

маг. Николина Красимилова Кирилова

**ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ
В СЪВРЕМЕННАТА КОРЕЙСКА КУЛТУРА
НА РАЗВЛЕЧЕНИЯТА
(КОМИКСИ, АНИМАЦИЯ И КОМПЮТЪРНИ ИГРИ)**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация

за присъждане на образователната и научна степен

“доктор”

по научната специалност:

“Корейска литература, култура и общество”

НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ:

проф. дфн Александър Федотов

София

2015

Дисертационният труд е структуриран в увод, три глави, заключение, библиография и приложения и съдържа 132 страници, без приложенията от 3 таблици и 96 фигури. Цитирани са 122 информационни източника, от които 15 на български, 17 на руски, 1 на украински, 40 на английски и 49 на корейски езици.

Дисертационният труд е обсъден и насочен за защита от разширен съвет на катедра “Кореистика” при Факултета по класически и нови филологии на СУ “Св. Климент Охридски”.

Публичната защита на дисертационния труд пред научно жури ще се състои на 201.. г. от часа в катедра “Кореистика” при Факултета по класически и нови филологии” на СУ “Св. Климент Охридски”.

СЪДЪРЖАНИЕ НА АВТОРЕФЕРАТА

ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	5
I ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКИТЕ УЧЕБНИ КОМИКСИ.....	9
1.1. Митът за Тангун.....	10
1.2. Шиджо.....	11
1.3. Класическа проза.....	12
Изводи.....	13
II ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКИТЕ ФЛАШ АНИМАЦИОННИ ФИЛМИ.....	14
2.1. Приказки за животни.....	16
2.2. Пукка.....	17
Изводи.....	18
III ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКАТА ОНЛАЙН ИГРА “АТЛАНТИКА”.....	19
3.1. Наемници.....	20
3.2. Задание “Гората на духовете”.....	21
3.3. Задание “Светът на Кунджу”.....	22
3.4. Задание “Хуаранг”.....	23
3.5. Задание “Пулгукса”.....	24
3.6. Предмети.....	25
Изводи.....	26
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	27
СПРАВКА ЗА ПРИНОСИТЕ В ДИСЕРТАЦИЯТА.....	28
ВИЖДАНИЯ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЗА НАСОКИТЕ НА ПО-НАТАТЪШНАТА РАБОТА.....	29
НАУЧНИ ПУБЛИКАЦИИ, СВЪРЗАНИ С ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	30
АПРОБАЦИЯ.....	31

ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Актуалност на проблема, предмет и обект на дисертацията

Използването на традиционните символи в съвременната корейска култура на развлеченията е държавна политика в Република Корея. През 60-те и 70-те години на XX век под ръководството на президент Пак Чонг Хи започва бърз икономически възход, който често се нарича “Чудото на река Хан”. Неговата дъщеря, сегашният президент Пак Кън Хе, обещава да осъществи “Второто чудо на река Хан”, основано на креативната икономика.

Особена роля в креативната икономика играе Корейската агенция за креативно съдържание (КАКС), която насърчава индустрията на съдържание: публикации, комикси, музика, игри, филми, анимационни филми, радиотелевизионни предавания, реклами, герои (собственост над героите и създаване на филм, видеоигра, книга и т.н.), знание и информация и решения за съдържание. КАКС публикува: “2014 White Paper on Korean Games”, “2014 Korean Content Industry Statistics” и други.

По данни на КАКС през 2014 г. експортът на корейско креативно съдържание достига 5,321.30 милиона долара, в това число на игри – 2,938.85 милиона долара, следвани от герои – 512.19 милиона долара, знание и информация – 481.30 милиона долара, радиотелевизионни предавания – 330.67 милиона долара, анимационни филми – 113.94 милиона долара и комикси – 22.84 милиона долара.

Икономическите ефекти от корейските комикси, анимационни филми, игри и подобни се изчисляват в две стъпки. Първата стъпка е експортът на културни обекти, а втората стъпка е националният икономически ефект. Националният икономически ефект се базира на таблица за междуотраслов баланс, предоставена от Банката на Корея. Чрез тази таблица Корейската фондация за международен културен обмен извлича коефициент на стимул за производството, коефициент на стимул за добавената стойност и коефициент на стимул за заетостта и умножава цифрите, получени от двете стъпки.

Немалка роля в креативната икономика играе Министерството на културата, спорта и туризма, което популяризира корейския стил ханстайл (한스타일), включващ: корейската писменост хангъл (한글), корейската кухня

ханшик (한식), корейската носия ханбок (한복), корейския дом ханок (한옥), корейската хартия ханджи (한지) и корейската музика хангукъмак (한국음악).

Също така през декември 2006 г. Министерството на културата, спорта и туризма разработва “Проект за прилагане на практика на стоте културни символа на Корея (100 대 민족문화상징 활용 방안)”, включително в комикси, анимационни филми и игри.

Проектът се състои от три части: значения на символите, план за комерсиализация и бюджет. Например бюджетът за корейския дом е 170,000,000 уона, за корейската писменост – 160,000,000 уона, за корейската хартия – 140,000,000 уона и за корейската носия – 130,000,000 уона, като през 2006 г. 954.1939 KRW са равни на 1 USD.

Предметът на дисертацията е тълкуването на традиционните символи в корейските комикси, анимация и компютърни игри. Юнг твърди: “Една дума или един образ са символични, когато съдържат повече, отколкото може да се забележи на пръв поглед...”¹. Традиционните символи могат да се разпределят в три групи: 1) литературни, митологични; 2) фолклорни; 3) културни. Първите са трудни за тълкуване, особено ако се търсят разликите с китайските образи, какъвто е подходът в “Речника на корейските митове и символи”. Те се откриват в комикси, анимационни филми и игри на корейски език.

Вторите и третите са лесни за тълкуване, за което допринася държавното популяризиране в книгите “Han Style”, “Images of Korea”, “100 Cultural Symbols of Korea” и други. Те се откриват в комикси, анимационни филми и игри на редица чужди езици.

Обектът на дисертацията е съвременната корейска култура на развлеченията и по-специално корейските комикси, анимационни филми и игри. Всички те, взети заедно и поотделно, са свързани с корейската вълна, или халлю (한류).

За първи път терминът “халлю” се употребява в китайските средства за масова информация в края на 90-те години на миналия век, след като Корея влиза в дипломатически отношения с Китай през 1992 г., за обозначаване на все растящата популярност на корейските телевизионни драми и поп музика.

¹ Еберхард В. Лексикон на китайските символи. С. : Изток-Запад, 2005, с. 11.

През последните няколко години “халлю” се отнася до популярността и на корейските комикси, анимационни филми и игри в чужбина. През 2007 г. излиза първият брой на уебсписяние “iMage”, специализирано в internet, Manhwa, animation, game, entertainment.

Сега “халлю” широко се използва за обозначаване на популярността на корейските развлечения и култура в цяла Азия и други части на света. Разширява се до традиционната култура, храна, литература и език, като създава повече и повече ентузиастаи.

Цел и задачи на работата

Целта е да се докаже, че традиционните символи са характерен белег на съвременната корейска култура на развлеченията и по-специално на корейските комикси, анимационни филми и игри, а задачите са:

- 1) Да се докаже, че традиционните символи са характерен белег на корейските учебни комикси.
- 2) Да се докаже, че традиционните символи са характерен белег на корейските флаш анимационни филми.
- 3) Да се докаже, че традиционните символи са характерен белег на корейската онлайн игра “Атлантика”.

Методи за изследване

Изследването представлява съчетание на контент-анализ, интерпретация и интердисциплинарен подход. Медийният контент-анализ е специализирана подкатегория на контент-анализа, въведен като систематичен изследователски метод за изследване на масмедииите от Харолд Ласуел през 1927 г. Медийният контент-анализ се използва за изследване на текст, звук, символи, визуални съобщения или набор от мултимедийни данни в книги, филми, вестници, списания, аудио, видео, мултимедия. Тук в резултат на контент-анализ корейските комикси, анимационни филми и игри се разделят на съставните им традиционни символи. Чрез интерпретация се тълкува смисълът на тези символи. Имайки предвид, че обектът на дисертацията е разнороден (комикси, анимация и компютърни игри), а предметът е комплексен (литературни, митологични, фолклорни и културни символи), изследването предполага прилагане на интердисциплинарен подход.

Научна новост

За първи път са изследвани традиционните символи в съвременната корейска култура на развлеченията (комикси, анимация и компютърни игри). Не са намерени научни материали, съдържащи ключовите думи “символи, комикси (문화상징, 만화)”, “символи, анимационни филми (문화상징, 애니메이션)”, “символи, игри (문화상징, 게임)” и “символи, развлечения (문화상징, 엔터테인먼트)”, от корейската търсеща машина “Naver”.

Приложимост и полезност

Запознаването с корейските образци за символични комикси, анимационни филми и игри като съответно “Лекции върху нашата класика в един том”, “Пукка” и “Атлантика” спомага за създаването на произведения в същия дух, в същия маниер, в същата форма.

Апробация

Корейските комикси, анимационни филми и игри, включително традиционните символи в тях, са представени пред стотици хора на “Изток в парка” през 2013 г. и 2014 г. и Дома Арт Фест “Пулсът на Южна Корея” през 2013 г., които са реализирани в подкрепа на кандидатурата на София за Европейска столица на културата 2019 г.

Публикации

Списъкът на самостоятелните публикации по темата на дисертацията включва 7 заглавия, от които 3 в сборници на международни конференции на български език, 1 в сборник на национална конференция на корейски език и 3 в сборници на национални конференции на български език.

Обем и структура на дисертацията

Дисертационният труд е структуриран в увод, три глави, заключение, библиография и приложения и съдържа 132 страници, без приложенията от 3 таблици и 96 фигури. Цитирани са 122 информационни източника, от които 15 на български, 17 на руски, 1 на украински, 40 на английски и 49 на корейски езици.

Транскрипция

Все още не съществува единна система за транскрибиране на корейските имена в българския език. Затова при записването им със средствата на българската азбука основната задача е максимално близко да се предаде тяхното звучене.

I ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКИТЕ УЧЕБНИ КОМИКСИ

Първият корейски комикс е една политическа карикатура от И До Йонг (이도영), която е публикувана на 2 юни 1909 г. във вестник “Техан Минбо (대한민보)”. Сред първите корейски комикси, които привличат вниманието на чуждестранните читатели и издатели, са: “Ragnarok (라그나로크)” от И Мьонг Джин (이명진), от който са продадени един милион екземпляра само в чужбина; “Priest (프리스트)” от Хьонг Мин У (형민우), който е адаптиран в холивудски филм; и “Blade of the Phantom Master (신암행어사)” (история от Юн Ин Уан (윤인완) и илюстрации от Янг Гьонг Ил (양경일), който е направен в пълнометражен анимационен филм през 2004 г., продуциран съвместно от Корея и Япония. Трите са научнофантастични, фантастични комикси.

Един от най-добрите примери за комерсиален успех е енциклопедията в комикси “Защо? (Why?)”, от която са продадени над 40 милиона екземпляра в цял свят и която е преведена на 12 езика, включително на български език. “Защо?” е учебен комикс.

Според списание “Koreana” учебните комикси (학습만화) са жанр, който се явява чисто корейски и се изобретява в самата Корея. Вместо да влизаме в дискусия върху това твърдение, нека се задоволим с факта, че учебните комикси се явяват не само жанр, привличащ най-голямо внимание в корейския издателски бизнес, но и сфера, в която се разгръща най-ожесточена конкуренция.

Учебните комикси предполагат най-много традиционни символи. В тази глава се интерпретират основните корейски литературни и митологични символи и по-конкретно тези от мита за Тангун – бащата на корейската нация, класическата поезия шиджо и класическата проза². В дисертацията се прилагат фигури, които всъщност са резултатите от анализа на комиксите и доказват, че литературните и митологичните символи се съхраняват в корейските комикси. Избират се комикси, които се придържат към първоизточника, следователно символите в тях имат традиционно значение.

² Интерпретацията се осъществява съобразно “Речника на корейските митове и символи (한국문화상징사전)”.

1.1. Митът за Тангун

Митът за Тангун (단군) съставя ядрото на корейската митология и се трансформира в истории, легенди и приказки. Според него през 2333 г. пр. н. е. Тангун, който има полутотемно-полубожествен произход, основава на Корейския полуостров кралство, наречено Ко Чосон (고조선) (Древен Чосон или Страна на утринната свежест). И ако днес на Корейския полуостров вече няма кралства, то почитането на прабащите все още е една от най-обичайните практики, а в Южна Корея 3 октомври е известен като Кечхонджол (개천절) (Ден на основаването на корейската държава).

Митът за Тангун се открива в “Легенди и истории за Трите кралства” (кор. “Самгук юса (삼국유사)”) на Ирѳон (일연) (1206 г. – 1289 г.). Има стотина печатни комикса по “Самгук юса”, намерени от корейските търсещи машини “Naver” и “Daum”. В дисертацията е анализиран едноименният бестселър на Чон Ил Бонг (전일봉), издаден през 2005 г. и преиздаден през 2012 г.

В комикса “Легенди и истории за Трите кралства” на Чон Ил Бонг са открити двадесет и девет символа: 1) баща – предоставящ задачата, наследяващ; 2) върховен небесен владетел – превъзхождащ; ръководител; 3) двойка – противопоставяне, хармония; 4) девойка – изключителност; 5) дърво – свещено дърво, олтар; 6) дърво бодхи – светилище; 7) жълто – център, столица, изобилие; 8) Им (임)³ – богиня-майка; 9) лъч – цивилизация и основаване на държавата; 10) мечка – родоначалник на корейската нация; 11) небе – творец, върховно същество; 12) осем – число на вярата; 13) пазар – обреден град; 14) пелин – главни сили, чудо; 15) пещера – утроба на майката, кръстопът между този и онзи свят; 16) планински дух – помагач, Archetypus des Selbst; 17) превъплъщение – ритуал на преход; 18) Самшин халмони (삼신할머니)⁴ – раждане на държавата; 19) сто – завършване; 20) стълб – среда на света; 21) стълба – мост между небето и земята; 22) Тангун – дух (бог) и човек, основател на държавата; 23) тигър – нетърпение, поражение; 24) три – небе, земя, човек; 25) триъгълник – господстваща идеология; 26) тъмнина – хаос; 27) утроба – място на зародиша; 28) чесън – чудодейно средство; 29) шаманка – преговарящ с духовете; към които са приложени тринадесет фигури.

³ Им – събирателен образ на обект на преклонение и почит, силна любов или привързаност

⁴ Самшин халмони – название на трите духа в мита за Тангун

1.2. Шиджо

Шиджо (시조) е един от най-популярните жанрове на класическата корейска поезия. Най-характерната особеност на шиджо е неговата традиционна форма от три реда. Всеки ред се дели на две полустихия, а всяко полустихие – на две стъпки. В шиджо стъпката е такава смислова единица, която съдържа вариращ в известни граници брой срички. Освен структурна роля, всеки един от редовете изпълнява специфична семантична функция: първият ред съответства на въвеждането на образа, вторият ред – на описанието, първата стъпка от третия ред – на прехода или развитието, а останалите три стъпки – на заключението.

В учебните комикси се откриват единични шиджо. Във връзка с това бестселърът “Лекции върху нашата класика в един том (우리 고전 강의 (한 권으로 보는))” (история от Ким Мун Тхе (김문태) и илюстрации от Уишингсътха (위싱스타) е образец за символичен комикс, тъй като съдържа не само мита за Тангун и класическа проза, но и цяла глава за шиджо, а именно следните стихотворения: “Песен за предаността (단심가)”, “Дванайсет песни на Тосан (도산십이곡)”, “Календарът на рибаря (어부사시사)” и “Крастава жаба грабна муха (두터비 파리를 물고)”. В “Лекции върху нашата класика в един том” към всяко шиджо са дадени обяснения за автора и конкретния повод за създаването му във формата на комикс.

В комикса “Лекции върху нашата класика в един том” са открити петнадесет символа: 1) бамбук – благороден човек, учен; 2) вода – същност на природата; 3) гъска – свързващ; новина, писмо; 4) есен – листопад, освобождение; 5) зима – трудности, неподвижност, деспотизъм, блокиране; препятствие; унищожение, смърт, надежда; 6) листа – жизнеспособност; раздяла, непостоянство, ненужност; интимен партньор, незначителност, скриване; 7) лотос – благороден човек сред цветята; 8) луна – поетическо чувство, вяръност, самота, чонгхан (정 한)⁵, спокойствие; 9) лято – безгрижие, свобода и безметежност; 10) небе – ръководител на щастието; 11) облаци – благородство; черни облаци: нечестност, скриване; 12) планина – убежище на отшелника, утопия; 13) пролет – съживяване, раждане, красота; 14) път – норма, образец; труден и опасен живот на хората; 15) слънце – крал; към които е приложена една фигура.

⁵ чонгхан – съчетание на чувството на обич и привързаност “чонг (정)” и “хан (한)”

1.3. Класическа проза

Повечето класически прозаични произведения се създават в Корея по време на династията Чосон (조선) (1392 г. – 1910 г.). Класическата проза се създава както на китайски, така и на корейски език. В повечето произведения действието се развива в Китай, независимо от това дали са написани на корейски или китайски език.

В дисертацията са анализирани девет комикса по класическа проза: “История за Хонг Гил-тонг (홍길동전)”, “Повест за Чхунхянг (춘향전)”, “История за Шимчонг (심청전)”, “История за един янгбан • Упрекът на тигъра (양반전 • 호질)”, “История на господин Хо (허생전)”, “Повест за Онгоджип (옹고집전)”, “Облачният сън на деветимата (구운몽)”, “Нови разкази от планината на Златната костенурка (금오신화)” и “Записки за тъжните дни (한중록)”; които са достъпни и в интернет.

В комиксите по класическа проза са открити тридесет и девет символа: 1) ветрило – жена; 2) воденичен камък – полова връзка; 3) врана – предвестник на смъртта, лошо предзнаменование; 4) глава – удивително животно; 5) го – игра на небесните жители; 6) гроб – местонахождение на отмъстителния дух; 7) десет – достатъчност, многочисленост; 8) желязо – якост; 9) корен – родители, предци; 10) крак – позор; 11) крило – опит на другата система; 12) лъч – ясна светлина; 13) мазнина – пот и кръв; 14) маса – обществено положение, мир в семейството; 15) море – възраждане; 16) мост – място на срещата, място на началото на действието; 17) ножица – подстригване, въвеждане в будизма; 18) облаци – илюзорност; 19) око – слънце и луна, длъжност; 20) осем – съдба, съвършенство; 21) остров – идеална държава; 22) паланкин – достойнство; 23) пари – безполезност; 24) петел – предупреждение; 25) плашило – илюзия, безсилно същество; 26) плъх – възмездие; 27) превъплъщение – непрекъснато пътуване между реалността и отвъдното; 28) пролет – начало, среща; 29) сако – външен вид; 30) сандък – пречистване; 31) склад – имущество, авторитет; 32) слама – плодовитост, изобилие; 33) сън – илюзорност на живота; 34) токкеби (도깨비)⁶ – зла сила; 35) ухо – прекъсване; 36) четка – оръжие; 37) шаманка – клевета; 38) шапка – форма; 39) шия – благородство; към които са приложени тридесет фигури.

⁶ токкеби – в корейските приказки таласъм с весел и закачлив нрав

Изводи

В учебните комикси са открити осемдесет и три основни корейски литературни и митологични символа, които са систематизирани в три таблици и към които са приложени четиридесет и четири фигури. “Лекции върху нашата класика в един том” (история от Ким Мун Тхе и илюстрации от Уишингсътха) е корейски образец за символичен комикс, тъй като съдържа не само мита за Тангун и класическа проза, но и цяла глава за шиджо.

В учебните комикси се откриват седем повтарящи се символа, които имат различни значения:

1) В мита за Тангун лъчът символизира цивилизацията и основаването на държавата, а в “История за Шимчонг” – ясната светлина.

2) В мита за Тангун небето символизира твореца, върховно същество, а в шиджо “Дванайсет песни на Тосан” – ръководителя на щастието.

3) В “Облачният сън на деветимата” облациите символизират илюзорността, а в шиджо “Дванайсет песни на Тосан” – благородството, докато черните облаци – нечестността, скриването.

4) В мита за Тангун осем символизира числото на вярата, а в “Облачният сън на деветимата” – съдбата, съвършенството.

5) В мита за Тангун превъплъщението символизира ритуала на преход, а в “Нови разкази от планината на Златната костенурка”, “Облачният сън на деветимата” и “История за Шимчонг” – непрекъснатото пътуване между реалността и отвъдното.

6) В шиджо “Календарът на рибаря” пролетта символизира съживяването, раждането, красотата, а в “Повест за Чхунхянг” – началото, срещата.

7) В мита за Тангун шаманката символизира преговарящия с духовете, а в “Упрекът на тигъра” – клеветата.

Символите от мита за Тангун, шиджо и класическата проза си запазват изцяло символиката в учебните комикси, за разлика от останалите комикси. Например в провокационните комикси (도전만화) мечката не изпълнява функцията на родоначалник на корейската нация, а се превъплъщава в червено петно. Символите от мита за Тангун, шиджо и класическата проза имат друга символика и в популярните анимационни филми.

II ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКИТЕ ФЛАШ АНИМАЦИОННИ ФИЛМИ

Ким Хьонг Сок (김형석) предлага следната периодизация на корейската анимация:

1) Началото на корейската анимация (60-те г. на XX в.). Първият корейски анимационен филм е една телевизионна реклама за “Lucky Toothpaste” от 1956 г., където героите са базирани на влюбените в “Чхунхянгджон”, една от най-популярните корейски народни приказки. Първият пълнометражен анимационен филм е създаден през 1967 г. от режисьора Шин Донг Хон (신동헌). “Hong Kil-dong” разказва за легендарен крадец, корейски еквивалент на Робин Худ, и демонстрира високо качество за времето си. През същата година Корея показва на екран първия куклен анимационен филм “Hoppi and Chadolbawi (호피와 차돌바위)”, както и “Heungbu and Nolbu (흥부와 놀부)”.

Преди “Hong Kil-dong” са направени още няколко анимационни опити. Под влиянието на “Mickey Mouse” от “Walt Disney” и “Betty Boop” от “Fleisher Studios” през 1936 г. компанията “Jeongrim Movie Co. (청림 촬영소)” планира анимационен проект “Dog Dreams (개꿈)” за антропоморфно куче, носещо сако, вратовръзка и очила, с пура в устата, като от филма са завършени само 134 метра, или три минути и половина като времетраене.

2) Бум на научнофантастичната анимация (70-те г.). Нов импулс анимацията получава през 1976 г., когато режисьорът Ким Чхонг Ги (김창기) ръководи реализирането на първия от поредица от анимационни филми за робот, борещ се със злото, “Robot Taekwon V (로보트 태권 V)”.

Въпреки влиянието от американските и японските анимационни филми се правят усилия да се внесе някаква оригиналност чрез нови герои като Хон Гил Донг, чрез нови сюжети от корейски народни приказки и вмъкване на идеята за корейското бойно изкуство таекуондо.

3) Преодоляване на стагнацията и повторно развитие (80-те – 90-те г.). Наблюдава се бум на телевизионните анимационни филми, които се базират на популярни корейски комикси като “The Little Dinosaur Dooly (아기공룡 둘리)”, “Run Hanny (달려라 하니)”, “Kkachi’s Wings (까치의 날개)”, “Fly, Super Board (날아라 슈퍼보드 I)”, “Pink the Fairy (요정 핑크)” и други.

4) В сърцата на децата от цял свят в XXI век. Сред наградените корейски анимационни филми са: “My Beautiful Girl, Mari (마리아이야기)” (2001 г.) от И Сонг Ганг (이성강), награден на Annecy International Animated Film Festival; “Doggy Poo (강아지 똥)” (2003 г.) от Куон О Сонг (권오성), 30-минутен стоп моушън анимационен филм, награден на Tokyo International Anime Fair и Big Apple Anime Fest; “Empress Chung (왕후심청)” (2005 г.) от Нелсън Шин (넬슨 신), награден на Annecy International Animated Film Festival и Seoul International Cartoon and Animation Festival; “Oseam (오세암)” (2003 г.) от Сонг Бек Йоп (성백엽), награден на Asia-Pacific Film Festival и Annecy International Animated Film Festival; “Aachi & Ssipak (아치와 씨팍)” (2006 г.) от Чо Бом Джин (조범진), награден на Sitges Film Festival, Fantasia International Film Festival и Fantastic Fest; “Birthday Boy (버스데이 보이)” (2004 г.) от Пак Се Джонг (박세종), 10-минутен анимационен филм, номиниран на Academy Awards; и “Leafie, A Hen into the Wild (마당을 나온 암탉)” (2011 г.) от О Сонг Юн (오성윤), награден на Australian Film Festival, Sitges Film Festival и Asia-Pacific Film Festival.

Както първите корейски анимационни филми, така и “My Beautiful Girl, Mari” използва широко символични магически реалистични елементи в анимационен стил, който е значително по-различен и от американската анимация в стил Дисни, и от японската анимация. Например перлата (구슬), която е една от осемте скъпоценности и символизира чистота и богатство (순결, 신기), в “My Beautiful Girl, Mari” символизира невиността на детството.

Последната тенденция в корейската анимация е webtoons. Терминът “webtoon”, неологизъм, комбиниращ думите “website” и “cartoon”, се отнася до комикси и кратки анимационни филми, които могат да се видят в интернет. Webtoons, които са достъпни чрез лични уебсайтове, портални сайтове, новинарски сайтове и други, включват редовно актуализирани комикси и флаш анимационни филми (които се създават с помощта на флаш видео софтуер). Всичко започва в началото на XXI век, когато любители карикатуристи и дизайнери на герои показват своите творби на личните си уебсайтове. Сега тези творби се поставят главно на портални сайтове, като заемат голяма част от развлекателната индустрия.

2.1. Приказки за животни

Приказката има отчетлива композиционна структура, ярко изразена колизия, в чиято основа лежи противоборството между доброто и злото, което завършва с победата на доброто. Приказките за животни днес битуват като “детски”.

Съобразно книгата “Folk Tales from Korea” на Чонг Ин Соп (정인섭) и статията “Казки про тварин” на О. С. Кинджъбала е анализирана типологията на образите на главните герои в корейските приказки за животни: мечките, лъвовете, зайците, сърните, кучетата, овните, котките, воловете, петлите и врабчетата обикновено са добрите животни, а лисиците, тигрите и враните – лошите, въпреки че има изключения от това правило. Тази типология е приложима и във флаш анимационните филми по корейски приказки за животни.

В дисертацията са анализирани флаш анимационните филми на компаниите “Joongang Books (중앙북스)”, “Language Plus (랭기지플러스)” и “Dongkynet (동키넷)” по корейски народни приказки, които могат да се гледат на големите портали като “Naver” и “Daum” на английски език. Например “Слънцето и Луната (The Sun and the Moon)”, “Преданият тигър (The Filial Tiger)”, “Сушената райска ябълка и тигърът (The Tiger and the Dried Persimmon)”, “Черният дроб на заека (The Hare’s Liver)”, “Мързеливото момче (The Lazy Boy that Became a Cow)”, “Кучето и котката (The Dog and the Cat)”, “Самодивата и дърварят (The Woodcutter and the Fairy)” и други.

Във флаш анимационните филми по корейски народни приказки на компаниите “Joongang Books”, “Language Plus” и “Dongkynet” са открити шест фолклорни символа, към които са приложени дванадесет фигури. Показано е, че във флаш анимационните филми по корейски приказки за животни зайците, воловете, кучетата, котките и петлите обикновено са добрите животни, а тигрите – лошите, въпреки че има изключения от това правило.

Бих добавила, че в корейските народни приказки доста често проличава любопитството, наблюдателността и любознателността на корейците към природата, което е може би по-ценно от противоборството между доброто и злото и се изразява в следните въпроси: какъв е смисълът на живота на кучешкото ако, защо не се разбират кучето и котката, защо петлите гледат небето и плачат: “ку-ку-ри-гу”; и така нататък.

2.2. Пукка

Пукка (뿌까) е героиня, създадена с любов през 2000 г. от южнокорейска компания, наречена “Vooz Character Systems (부즈 캐릭터 시스템즈)”. Тя първо възниква като флаш анимация (24x2’3”), която е собствена продукция на “Vooz (부즈)”, за да се подчертае оригиналността на Пукка. Телевизионната анимация (78x7’) е копродукция с “Jetix Europe”, международно излъчвана, включително по “MBC” в Корея и “BTV” в България. Спот анимацията (различен формат) се показва например в игралния филм “Good Morning, Shanghai” (E&B Stars).

В серията от онлайн флаш епизоди “Пукка” са открити елементите на корейския стил ханстайл: 1) корейската писменост хангъл в двадесет и трети епизод “Фото ден, не се оглеждай”, където Пукка и нейният любим Кару (가루) се снимат на Фото ден пред ресторант “Корьонг (거룡반점)”, чието име е написано на хангъл; 2) корейската кухня ханшик и по-специално чаджангмьон (자장면) в двадесети епизод “Черен ден, Пу Конг”, където Пукка и Кару ядат черни спагети на Черен ден; 3) корейската носия ханбок в осемнадесети епизод “Кьону и Чингньо, ангел Пукка”, където Пукка и Кару са Алтаир и Вега като Кьону (견우) и Чингньо (직녀), съответно са облечени в ханбок; 4) корейският дом ханок в двадесет и четвърти епизод “Розов ден, музикална кутия”, където Пукка не успява да получи роза от Кару на Розов ден в нейната къща; 5) корейската хартия ханджи също в двадесет и четвърти епизод, в къщата на Пукка прозорците са олепени с ханджи; 6) корейската музика хангукъмак във втори епизод “Речни разливи”, където Пукка се бори с Кару като герой от китайския класически роман “Речни разливи”, и в седми епизод “Сън, фурма”, където Пукка и Кару образуват двойка азиатски карти като на сън; тук Кару изпълнява традиционна музика на “пхири (피리)” – вид бамбукова свирка (прилича на кавал).

В серията от онлайн флаш епизоди “Пукка” са открити още осем културни символа на Корея: момчетата се свързват с любовта – Чхилсок (칠석), Пеперо ден (빼빼로 데이), Бял ден, Сребърен ден, Черен ден, Фото ден и Розов ден, а момчетата – с бойните изкуства. Към символите са приложени девет фигури. “Пукка” е корейски образец за символичен анимационен филм, тъй като се характеризира с лаконизъм и символизъм, по което се доближава до естетиката на шиджо.

Изводи

Във флаш анимационните филми са открити двадесет и един корейски фолклорни и културни символа, към които са приложени двадесет и една фигури. Показано е, че във флаш анимационните филми по корейски народни приказки на компаниите “Joongang Books”, “Language Plus” и “Dongkynet” зайците, воловете, кучетата, котките и петлите обикновено са добри животни, а тигрите – лоши, въпреки че има изключения от това правило. Серията от онлайн флаш епизоди “Пукка” (24x2’3”) на “Vooz” е корейски образец за символичен анимационен филм, тъй като се характеризира с лаконизъм и символизъм, по което се доближава до естетиката на шиджо.

Както символите от мита за Тангун, шиджо и класическата проза си запазват изцяло символиката в учебните комикси, така и символите от приказките за животни я запазват изцяло във флаш анимационните филми. Това се дължи на факта, че учебните комикси и флаш анимационните филми по приказки за животни са различни образователни средства, които имат еднаква цел – предаване на съдържанието на достъпно художествено произведение и неговите символи.

Символите от комиксите имат друга символика в анимационните филми. Ако в комиксите тигърът символизира нетърпението, поражението, то в анимационните филми той е лошо животно, въпреки че понякога олицетворява глупостта и безпомощността или пък изразява благодарност. Ако в комиксите петелът символизира предупреждението, то в анимационните филми той е добро животно, което се свързва с понятието за време.

Серията от онлайн флаш епизоди “Пукка” е изпълнена с визуални образи. Тя е още едно доказателство за твърдението на Николас Мирзоев, Малкълм Барнард и много други изследователи на визуалната култура, че може да се говори за важното значение на визуалните усещания в ежедневието. “Пукка” показва как епизодите могат да се характеризират с различни стилове: основен стил, източноазиатски стил, стил попарт, стил пънк любов, стил Пукка и приятели, приказен стил; но всички да съдържат елементи на корейския стил ханстайл и други културни символи на Корея. Така “Пукка” става причина за създаването на “Проект за прилагане на практика на стоте културни символа на Корея”, чието следствие е онлайн играта “Атлантика”.

III ГЛАВА. ТРАДИЦИОННИ СИМВОЛИ В КОРЕЙСКАТА ОНЛАЙН ИГРА “АТЛАНТИКА”

Сред най-известните корейски онлайн игри са “Sudden Attack (서든어택)” от “Game Hi (게임하이)”, “Maple Story (메이플스토리)” и “Kart Rider (카트라이더)” от “Nexon (넥슨)”, “Dungeon & Fighter (던전앤패이터)” от “Neople (네오플)” и “Атлантика” от “NDOORS Corporation”. Някои популярни игри като “Lineage (리니지)” от “NCSOFT (엔씨소프트)” и “Ragnarok (라그나로크)” от “Gravity (그라비티)” се базират на популярни корейски комикси.

Историята на “Атлантика (아틀란티카)” от “NDOORS Corporation (엔도어즈)” е следната: В епохата на разцвета няма на Земята по-развита цивилизация от Атлантида. Всички народи живеят в мир и съгласие, докато в зенита на своята слава атлантите не откриват орейхалк. Магичният минерал притежава огромна сила, но цената за неговото използване е висока. Атлантите изгубват разума, а техните войски, които се движат от жаждата за разрушения, минават по Земята, помитайки всичко по своя път. Цели страни изгарят в пламъка на войната, но и самата Атлантида се унищожават. Обаче кръвта на атлантите досега тече в жителите на Земята, а най-смелите от тях отиват да търсят Родината. Познатите названия не трябва да въвеждат играча в заблуждение: Москва, Рим, Атина, Детройт – в света на “Атлантика” тези места далеч не са такива, каквито той свиква да ги вижда в реалността. Уникални постъпкови боеве – досега нито в една онлайн игра на ползвателя не се предоставя възможността да управлява не един персонаж, а цял отряд. Визитната картичка на “Атлантика” са наемниците. Ако играчът сформира своя армия от почти тридесет воители, магове и стрелци и изработи тактика, тогава просторите на света ще се отворят пред него. Музиканти, артилеристи, хуаранг и други наемници са готови да застанат под неговите знамена и да изпълнят заповедите. Залогът за победата над врага е не само военната мощ, но и хитростта, и непредсказуемата тактика. На всеки три часа пълководците на “Атлантика” се сблъскват на бойното поле. Играчът също така може да ги предизвика. Той може да се сражава в PvP(Player versus player)-турнир, да провери своите навики в бой със също такъв играч като него. По пътя към изгубената Атлантида играчът се среща с множество исторически личности. Чарли Чаплин, Марко Поло, Нефертити и много други се нуждаят от неговата помощ или са готови да споделят своите знания.

3.1. Наемници

Играта “Атлантика” започва със създаване на персонаж, който има едно от следните оръжия: 1) за близък бой – меч, копие, брадва, резачка; 2) за далечен бой – пушка, лък, топ, китара; 3) за магия – жезъл; като играта редовно се актуализира.

Тук се открива първият културен символ на Корея, а именно лъкът. Стрелбата с лък символизира спорта, който развива тялото и духа. Лъкът се открива още в корейската митология. Основателят на кралство Когурьо (고구려) е човек с име Чумонг (주몽). В това отношение името Чумонг също носи и смисъла на човек, който изпъква със стрелбата с лък.

Ако избере лъка, играчът става стрелкиня с лък. Останалите наемници, които използват лък, са: тъмната стрелкиня с лък – герой, младши хуаранг, пророк, императрица. Развитие на хуаранг е: 1) младши хуаранг, 2) хуаранг, 3) старши хуаранг, 4) Ким Ю Шин, 5) Ким Ю Шин -герой, 6) Ким Ю Шин -герой II, 7) Ким Ю Шин -герой III, 8) Ким Ю Шин -герой IV, 9) Ким Ю Шин -герой V (вж. подраздел 3.4. Задание “Хуаранг”).

Ако избере меча, играчът става мечоносец. Развитие на мечоносеца е следното: 1) мечоносец, 2) мечоносец-боец, 3) мечоносец-воин, 4) Къбек (계백), 5) Къбек-герой, 6) Къбек-герой II, 7) Къбек-герой III, 8) Къбек-герой IV, 9) Къбек-герой V.

Тук се открива вторият културен символ на Корея, а именно Къбек. Къбек е един от основните противници на Ким Ю Шин. В “Исторически записки за Трите кралства” (кор. “Самгук саги (삼국사기)”) на Ким Бу Шик (김부식) (1075 г. – 1151 г.) пише, че през 660 г. Къбек станал главнокомандващ на Пекче (백제) и подбрал пет хиляди смъртници, за да даде отпор на великата армия на Тан и Шилла (신라), която настъпвала. Четири пъти настъплението на враговете се сменяло с отстъплението. Но силите на пекческите воители се стопили и те загинали.

В “Атлантика” се пресъздават реални исторически събития, като мечоносецът е единственият наемник, специализиращ се на защита и жизненост, но същевременно е наемник от най-ниския ранг D, за разлика от хуаранг, който е от следващия ранг C. Къбек е един от наемниците в “Атлантика” не само защото е свързан с хуаранг Ким Ю Шин, но и защото олицетворява патриотичния идеал.

3.2. Задание “Гората на духовете”

След създаването на персонаж играчът трябва да изпълни задание “Гората на духовете”, включващо заданията на доктор Хуанг, Сонгхе, Чини и Хонг Гил Донг в Ханянг (한양), на които съответстват заданията на доктор Хо, Сон Хуа, Чу Хе и Чон У Чхи в Пусан (부산).

Един от най-популярните корейски герои Хон Гил Донг (홍길동), разгледан в подраздела за класическата проза, в “Атлантика” е главата на клана на Червената Лента, винаги опитващ се да помогне на бедните. Неговото местонахождение е на запад от Пхенян (평양).

От заданията произтичат по-конкретни мисии, които освен уводни мисии за запознаване с играта включват мисии от рода на: да се убият десет дървета-демони, да се убие един демон-разузнавач, да се убие едно дърво-мутант и така нататък. С други думи, играчът трябва да убие чудовищата в Гората на духовете, които са следните: небесен дух, зъл небесен дух и злобна фея; войник на ада, воин на ада и демон-разузнавач; болен еднорог и мръсен еднорог; дърво-демон, зло дърво и дърво-мутант.

В заданието “Гората на духовете” се откриват пет символа, а именно: Ханянг, Пусан, Хон Гил Донг, Пхенян и духове. Ханянг е древното название на Сеул в епохата Чосон, а Пусан е една от метрополиите в Южна Корея. Сеул символизира душата на Азия, а Пхенян – столицата на Северна Корея.

Както се вижда от заглавието на заданието, особено място заема символът “духове”. Относно корейските митове за духове Л. Р. Концевич пише, че култът на небето изначално се свързва със слънцето, светлината, което се отразява в древните митове и ритуалните празненства с жертвоприношенията към небесните духове. Много митични предания се посвещават на духовете на големите стари дървета. В корейската митология фигурират и зли духове, дяволи, привидения. В средните векове се митологизират краставата жаба, стоножката, дъждовният червей, змията, свинята и се заимстват главно китайски (еднорогът-цилин, птицата-фънхуан и други) персонажи.

Следователно чудовищата в Гората на духовете произхождат от корейската митология. Това са: небесни духове, духове на дървета, зли духове и еднорози. Ако в корейската митология повечето от тези духове са добри, то в “Атлантика” те са лоши, което се дължи на спецификата на играта.

3.3. Задание “Светът на Кунджу”

Следващото задание на Корейския полуостров е “Светът на Кунджу (군주월드)”. Първият етаж на парка “Светът на Кунджу” напомня резервата “Убежището на дърветата” от играта “Luminary” (“Luminary: Rise of the Goonzu (군주 온라인)” от “NDOORS Corporation”).

Описанието на мисия “Изразителна Маска Хахуе (하회탈) – Да се отговори на въпроса “Изразителна Маска Хахуе” е следното: Маска Янгбан (양반탈) е част от корейската културна традиция. Тяхното название произхожда от названието на село Хахуе (하회), разположено на територията на град Андонг (안동), който е в северен Кьонгсанг (경상). Това са най-древните маски, използвани в корейските танци. Те се изработват от дърво, твърде необичаен за производството на маски материал.

В заданието “Светът на Кунджу” се откриват шест символа, а именно традиционните танци с маски тхалчхум (탈춤), с които са свързани: маска хахуе, маска янгбан, село Хахуе, град Андонг и северна провинция Кьонгсанг. Традиционните танци с маски тхалчхум символизират жанра, съединяващ разни видове изпълнителски изкуства, а също и спектакъла, в който публиката участва.

Заданието “Светът на Кунджу” може да се повтаря всяка събота и неделя, като по такъв начин е добра реклама не само на играта “Luminary”, но и на “Наное Mask Dance Drama Performance” – една от най-популярните туристически атракции в Южна Корея.

Деветте маски хахуе на булка, янгбан, жена, монах, слуга, учен, месар, старица, любопитен имат статус на национално съкровище номер сто двадесет и едно. Те са свързани със съответните действия, например “Янгбан сонби маданг (양반선비마당)”, където: Благородник янгбан и учен се хвалят със своите знания и семейство, за да спечелят любовта на флиртуващо момиче, докато слуга ги имитира. След това се появява касарин, държейки брадва и тестисите на вол в своите ръце. Когато той казва, че “волските топки” увеличават мъжествеността, благородникът и ученият ги дърпат. Появява се възрастна жена и спира борбата.

Имайки предвид, че играта редовно се актуализира, а заданието “Светът на Кунджу” е достъпно всяка събота и неделя, може да се очаква да се появят както други корейски маски като останалите осем маски хахуе, така и действия с тях като “Янгбан сонби маданг”.

3.4. Задание “Хуаранг”

В “Атлантика” се пресъздава историята за Ким Ю Шин (김유신). Хуаранг Ким Ю Шин е началникът на хуаранг (화랑) в Шилла. Той е толкова надарен в бойните изкуства, че става командир на петнадесет години. Влюбен е в Чхон Гуан (천관), но се разделя с нея заради недоволството на неговите родители и по много други причини. Той пристига в Пулгукса (불국사), за да убие хилядолетния питон, но никак не може да надвие местните чудовища, защото те са прекалено много. Мисиите на хуаранг Ким Ю Шин са следните: 1) Вярност на господаря – Да се присъедини към нация; 2) Любов и уважение към родителите и учителите – Да се донесе един изкуствен карамфил; 3) Да се вярва на приятелите – Да се поднесат два подаръка на новак, не по-висок от четиридесет и девето ниво; 4) Никога да не се отстъпва – Да се убие една превъплъщаваща се стара лисица; 5) Да не се отнема живот без причина – Да се спасят сто наивни селянки... 16) Потомци на Кая (가야) – Да се донесе един запечатан свещен меч; и така нататък.

В заданието “Хуаранг” се откриват шест символа, а именно Ким Ю Шин, с когото са свързани: хуаранг, Чхон Гуан, Нансънг, Шилла и Кая. През 668 г. Корейският полуостров е обединен благодарение на усилията на корпуса Хуаранг (Цветята на младостта), а най-добрият измежду младежите от Хуаранг е Ким Ю Шин.

Заданието “Хуаранг” включва заданието на скиталеца – старец, живеещ недалече от пещерата Тхохамсан (토함산). В “Исторически записки за Трите кралства” пише, че старецът няма постоянно жилище, скита се и се спира по обстоятелствата, и се казва Нансънг (난승) (“Този, който трудно се побеждава”). Научава Ю Шин на съкровения похвати на вълшебството.

В “Атлантика” има множество наемници, включително с по-висок ранг от този на хуаранг, но каквато и да е тактиката, хуаранг е абсолютно необходим, тъй като в особено опасни моменти на битката той може да пожертва със себе си, за да увеличи силата на атаката на съюзниците. От друга страна, за да вербува хуаранг, играчът трябва да се срещне десетки пъти с Ким Ю Шин, като по такъв начин “Атлантика” е добро образователно средство, с помощта на което децата научават корейската история. Например първите мисии на Ким Ю Шин повтарят петте правила, установени от прочутия будистки монах Уон Гуанг (원광), на които се подчиняват хуаранг.

3.5. Задание “Пулгукса”

Заданието “Пулгукса” включва заданията на Асаньо (아사녀), Ким Де Сонг (김대성) и Асадал (아사달), например: Намислено желание – Да се убият двадесет и пет зловещи хетхе (해태) (еднорог-лъв); Езеро на очакването – Да се убие един пазител на запада; Строителство на каменната пагода – Да се убие един пазител на севера; и така нататък.

Детайлите на мястото Пулгукса са следните: Градината на лотосите, Работилницата на планината Тхохамсан, Градината Соккурам (석굴암), Пещерата на Буда Шакиямуни, Езерото на лотосите, Каменната пагода, Олтарът на Буда и Каменната зала на Питона.

В заданието “Пулгукса” се откриват единадесет символа, а именно манастирът Пулгукса и пещерният храм Соккурам, с които са свързани: Асаньо, Ким Де Сонг, Асадал, хетхе, пазители на четирите посоки на света и Тхохамсан. Манастирът Пулгукса символизира люлката на корейския будизъм, а пещерният храм Соккурам – религиозните чувства и усърдие, вплътени в камък; същността на будисткото изкуство.

През VIII в. в склоновете на планината Тхохамсан Ким Де Сонг построява Пулгукса (“Манастирът на Страната на Буда”) в чест на своите родители на този свят и Соккурам соккул (석굴암석굴) (“Каменната пещера на храма на каменния Буда”) в памет на родителите, които умират. Манастирският ансамбъл наброява по онова време осемдесет съоръжения, в това число Трикатната каменна пагода на Шакиямуни, която издига Асадал. Асаньо не може да види своя съпруг, докато завършената пагода не хвърли своята сянка в езеро наблизо.

В “Атлантика” играчът може не само да научи историята на създаването на манастира Пулгукса и пещерния храм Соккурам, но и да разгледа тези забележителности. Както в реалността, така и в Пещерата на Буда Шакиямуни неголям проход съединява фойето с кръглата зала на храма, покрита с полусферичен купол. Както в реалността, така и в Олтара на Буда Буда е изобразен седящ на осмоъгълен пиедестал със скръстени крака в състояние на дълбок покой и самовглъбяване. В “Атлантика” четиримата пазители на Шилла сачхонуанг (사천왕) (четиримата небесни царе) се срещат не само по стените на Пещерата на Буда Шакиямуни, но и като чудовища в мисията “Езеро на очакването – Да се убие един пазител на запада” и други.

3.6. Предмети

В “Атлантика” се откриват двадесет символични предмета: 1) храна – корейско традиционно блюдо, ечемичен пибимпап (비빔밥); 2) постройка – корейско здание, корейска ферма, корейски склад, корейски пазар, корейски завод, корейски наблюдателен пост, корейска болница, корейско училище; 3) културно наследство – селаданова ваза от епохата Корьо, корейски буквар, медна статуя на Майтрея, златна корона от Шилла, златни обеци от Шилла, бокал от керамичен рог; 4) регионален продукт – кимчхи, морско зеле, корейски женшен; 5) украшения за дома – корейски флаг.

В “Атлантика” се дава сравнително дълго описание на тези символи. Например селадановата ваза от епохата Корьо (고려) е типичен образец на керамиката от древното царство Корьо. Ваза от зелен селадон с инкрустация във вид на жерави и облаци. Горната част се украсява с растителен орнамент, долната – с изображение във вид на лотос. Национална съкровищница на Корея, експонат № 68. По принцип селадонът (порцеланът) символизира същността на керамиката.

Медната статуя на Майтрея е статуетка на Буда, височина – осемдесет сантиметра, датира от средата на VI в. Изобразява Буда в корейски стил: погледът е зареян в пространството, позата е пълна с покой. Национална съкровищница на Корея, експонат № 78. Медната статуя на Майтрея символизира мислителя на Корея.

В “Атлантика” произходът на кимчхи (김치)⁷ е Ханянг и Пхенян, на морското зеле – Ханянг и Пусан, а на корейския женшен – Пусан и Пхенян. Предметите от типа културно наследство и регионален продукт не могат да се купуват или продават. Те са предмети, добивани или използвани в задания. Някои предмети могат да се използват в няколко задания. Кимчхи символизира храната за ядене и размишление, вкуса на две хиляди години. Корейският женшен от древни времена е известен като “еликсира на живота”, а също символизира възстановителното лекарство от земята.

В “Атлантика” корейският флаг е символ на националната гордост. Играчът може да придобие и украси свой дом. По принцип тхегъкки (태극기) символизира националния флаг на Корея, той е един от двата национални символа, вторият е хибискусът мугунхва (무궁화).

⁷ кимчхи – кисело люто китайско зеле

Изводи

В онлайн играта “Атлантика” на “NDOORS Corporation” са открити петдесет културни символа на Корея, към които са приложени тридесет и една фигури. “Атлантика” е корейски образец за символична игра, тъй като в нея се откриват десетки културни символи на Корея и съответно множество интересни идеи за интегрирането им.

Както “Пукка”, така и “Атлантика” е изпълнена с различни визуални образи като: корейския флаг, пещерния храм Соккурам, Сеул, стрелбата с лък, кимчхи, медната статуя на Майтрея, традиционните танци с маски тхалчхум, които имат еднаква цел – представяне и символизиране на Корея. За разлика от “Пукка”, в “Атлантика” играчът може не само да види елементите на корейския стил ханстайл, но и да възстанови здравето и магията на персонажа с корейско традиционно блюдо, да построи корейско здание, да добие или използва в задание корейски буквар и така нататък.

Използването на традиционните символи в корейската онлайн игра “Атлантика” и като цяло в съвременната корейска култура на развлеченията е свързано с проблема за корейската културна идентичност, изследван от Им Хак Сун (임학순), И Джун Гу (이준구), Ким Джун Янг (김준양), И Лена (이레나), Янг Джонг Хуе (양종희) и други. Прилагането на практика на културните символи на Корея, включително в комикси, анимационни филми и игри, е насочено към създаване на възможности за заетост и добавена стойност, както и повишаване на националния имидж чрез индустриализиране, глобализиране и използване на традиционни културни съдържания в ежедневието. Посредством анимационни филми като “Пукка” и игри като “Атлантика” хората получават знания и информация за Корея, което помага за съхраняването на корейската култура.

На един следващ етап може да се очаква по-широко прилагане на практика на корейските литературни, митологични символи. Например комиксът “Лекции върху нашата класика в един том” може да се преведе от корейски език на английски, български или друг език и да се анимира като флаш анимационните филми по приказки за животни. В “Атлантика” вместо песента на девойката играчът може да прочете шиджо.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В корейските учебни комикси са открити осемдесет и три традиционни символа, в корейските флаш анимационни филми са открити двадесет и един традиционни символа, в корейската онлайн игра “Атлантика” са открити петдесет традиционни символа, тоест в съвременната корейска култура на развлеченията са открити сто петдесет и четири традиционни символа. Това доказва, че традиционните символи са характерна особеност на съвременната корейска култура на развлеченията и по-специално на корейските комикси, анимационни филми и игри.

Предложени са корейски образци за символични комикси, анимационни филми и игри като: учебния комикс “Лекции върху нашата класика в един том” (история от Ким Мун Тхе и илюстрации от Уишингсътха), тъй като съдържа не само мита за Тангун и класическа проза, но и цяла глава за шиджо; серията от онлайн флаш епизоди “Пукка” (24x2’3”) на “Vooz”, тъй като се характеризира с лаконизъм и символизъм, по което се доближава до естетиката на шиджо; онлайн играта “Атлантика” на “NDOORS Corporation”, тъй като в нея се откриват десетки културни символи на Корея и съответно множество интересни идеи за интегрирането им.

Най-голям принос в дисертацията съдържа първа глава. Открити, интерпретирани и систематизирани в три таблици са основните корейски литературни и митологични символи в учебните комикси, където тези символи имат традиционно значение.

Показано е, че във флаш анимационните филми по корейски народни приказки на компаниите “Joongang Books”, “Language Plus” и “Dongkynet” зайците, воловете, кучетата, котките и петлите обикновено са добрите животни, а тигрите – лошите, въпреки че има изключения от това правило.

Приложени са четиридесет и четири фигури на традиционни символи в корейските учебни комикси, двадесет и една фигури на традиционни символи в корейските флаш анимационни филми и тридесет и една фигури на традиционни символи в корейската онлайн игра “Атлантика”, тоест общо деветдесет и шест фигури на традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията. С други думи, предоставен е богат списък с илюстрации, които спомагат да се онагледят традиционните символи в съвременната корейска култура на развлеченията.

СПРАВКА ЗА ПРИНОСИТЕ В ДИСЕРТАЦИЯТА

Резултатите от проведените в съответствие с целта и задачите на дисертационния труд изследвания се свеждат до следните основни приноси:

1. Доказано е, че традиционните символи са характерна особеност на съвременната корейска култура на развлеченията и по-специално на корейските комикси, анимационни филми и игри.

2. Предложени са корейски образци за символични комикси, анимационни филми и игри като съответно “Лекции върху нашата класика в един том”, “Пукка” и “Атлантика”.

3. Открити, интерпретирани и систематизирани са основните корейски литературни и митологични символи в учебните комикси, където тези символи имат традиционно значение.

4. Показано е, че във флаш анимационните филми по корейски приказки за животни зайците, воловете, кучетата, котките и петлите обикновено са добрите животни, а тигрите – лошите, въпреки че има изключения от това правило.

5. Предоставен е богат списък с илюстрации, които спомагат да се онагледят традиционните символи в съвременната корейска култура на развлеченията.

ВИЖДЕНИЯ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЗА НАСОКИТЕ НА ПО-НАТАТЪШНАТА РАБОТА

1. Дисертационният труд може да намери практическо приложение като основа за избираема дисциплина, посветена на традиционните символи в съвременната корейска култура на развлеченията.

2. Учебният комикс “Лекции върху нашата класика в един том” може да се преведе на български език по проект към Фондацията за превод на корейска литература.

3. На базата на дисертацията може да се състави проект за изучаване на корейски език и култура в детските градини и училищата, подобен на проектите на Фондация “Америка за България” и фонд “Русский мир”. Бенефициенти могат да бъдат Центърът за източни езици и култури и Катедрата по предучилищна педагогика към Софийския университет “Св. Климент Охридски”, Корейският кът в Столичната библиотека, 18 СОУ “Уилям Гладстон” и други образователни институции. Източници на финансиране могат да бъдат както национални и европейски програми, така и Корейската фондация.

НАУЧНИ ПУБЛИКАЦИИ, СВЪРЗАНИ С ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. Корея – един от десетте най-големи рекламни пазари в света. В: 5 години Център по Кореистика в Софийския Университет “Свети Климент Охридски”. С., Каменя дизайн, 2008, с. 45-51, ISBN 978-954-629-016-8.
2. Корея – лидер на онлайн игрите в Азия. В: Корея и Азия. С., Каменя дизайн, 2010, с. 247-256, ISBN 978-954-629-026-7.
3. Корейски културни символи. В: Седма конференция на млади учени във Факултета по класически и нови филологии. С., Университетско изд., 2011, с. 168-177, ISSN 1314-3948.
4. Традиционни символи в Стихотворенията за природата. В: Korea-Bulgaria Policy Forum 2010. С., Симолини, 2011, с. 71-78, ISBN 978-954-9493-38-2.
5. Манга и Аниме. В: България – Япония – светът. С., Университетско изд., 2013, с. 248-256, ISBN 978-954-07-3621-1.
6. 한국의 교양만화에는 전통적인 상징들 (Traditional Symbols in Korean educational cartoons). В: Korea as Crossroads of Asia. С., Болид инс, 2012, с. 141-152, ISBN 978-954-394-097-6.
7. Икономическите ефекти от Халлю (<http://asiaconference-bg.com/?p=192>).

Докторската дисертация е цитирана в:

Коджабашева К. Научни, културни и дипломатически приятелски българо-корейски връзки (<http://asiaconference-bg.com/?p=168>).

АПРОБАЦИЯ

Корейските комикси, анимационни филми и игри, включително традиционните символи в тях, са представени пред стотици хора на “Изток в парка” през 2013 г. и 2014 г. и Дома Арт Фест “Пулсът на Южна Корея” през 2013г., които са реализирани в покрепа на кандидатурата на София за Европейска столица на културата 2019 г. Също така на:

- 1) Градски празник на културите през 2015 г.
- 2) Специализиран семинар “Корея през нашите учи” в 18 СОУ “Уилям Гладстон” през 2014 г.
- 3) Научна конференция “Комикс/анимация/кино” на Института за изследвания на изкуствата през 2014 г.
- 4) Курс “Корейска култура” към Институт Седжонг през 2013/2014 г.
- 5) Втори Фен Фест на азиатското кино и култура през 2010 г.
- 6) Курс “Корейски език чрез комикси” към Софийския университет “Св. Климент Охридски” през 2010 г.
- 7) Избираема дисциплина “Електронна Корея” към Софийския университет “Св. Климент Охридски” през 2009 г. и други.