

ГОДИШНИК НА СОФИЙСКИЯ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“

ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ

Културология

Том 4

ANNUAL OF SOFIA UNIVERSITY “ST. KLIMENT OHRIDSKI”

FACULTY OF PHILOSOPHY

Cultural Studies

Volume 4

---

## ТОВА КОРЕЙСКИЯТ ЯМАТО ЛИ Е? ТЕХНОЛОГИЯ И РЕМЕДИЦИЯ В КОРЕЙСКАТА НАУЧНА ФАНТАСТИКА

МАРТИН ЛУКАНОВ

Тази статия разглежда взаимодействието между японското културно влияние и корейската национална идентичност в южнокорейската фантастика от 70-те години на XX век – период, белязан от глобалния възход на японската популярна култура, както и от нейната забрана в Република Корея. Фокусирайки се върху анимационния филми „Тримата космически мускетари“ (1979), текстът проследява употребата на японски наративни и визуални тропи, използвайки синтез от теориите за бази данни, мимикрия, фантазни пейзажи и ремедиация, както и методите на семиотиката на анимацията.

Дизайнът на космическия кораб във филма, визуално наподобяващ както едноименния кораб от японската поредица „Космическият военен кораб „Ямато“, така и историческия кораб „Ямато“ от Втората световна война, повдига въпроси за технологичния национализъм и корейската национална памет. Използвайки семиотиката на анимацията, текстът анализира как и дали символната функция на кораба се променя в корейския контекст.

Анализирайки визуалния език на произведението и ситуирайки го в социокултурния контекст на диктаторския режим на Пак Чонхи, изследването разкрива как корейските създатели на културно съдържание са използвали и адаптирали японски произведения, понякога са ги оспорвали, създавайки амбивалентна хибридна визуална идентичност.

*Ключови думи:* корейска анимация, научна фантастика, културна хибридность, семиотика на анимацията, постколониализъм, Студена война

IS THIS THE KOREAN YAMATO?  
TECHNOLOGY AND REMEDIATION IN KOREAN SCIENCE FICTION

MARTIN LUKANOV

This article examines the interaction between Japanese cultural influence and Korean national identity in South Korean science fiction from the 1970s—a period marked by the global rise

of Japanese popular culture and its simultaneous ban in the Republic of Korea. Focusing on the animated film *The Three Space Musketeers* (1979), the study traces the use of Japanese narrative and visual tropes through a synthesis of theories of databases, mimicry, fantasy landscapes, and remediation, alongside methods from the semiotics of animation.

The design of the film's spaceship, visually reminiscent of both the eponymous ship from the Japanese series *Space Battleship Yamato* and the historical battleship *Yamato* from World War II, raises questions about technological nationalism and Korean national memory. Drawing on the semiotics of animation, the article analyses how—and whether—the symbolic function of the ship is transformed in the Korean context.

By examining the visual language of the film and situating it within the sociocultural framework of Park Chung-Hee's dictatorial regime, the study reveals how Korean creators of cultural content appropriated and adapted Japanese works—at times contesting them—to create an ambivalent, hybrid visual identity.

*Keywords:* Korean animation, science fiction, cultural hybridity, semiotics of animation, postcolonialism, Cold War

През 1979 г., в края на авторитарния режим Юшин (1972–1979) на президента Пак Чонхи (1961–1972) – период, белязан от интензивен държавно налаган национализъм и официални анти-японски културни политики (Нап, 2022), корейското анимационно студио „Сън-у продъкшън“ пуска на екран пълнометражния анимационен филм „Тримата космически мускетари“. На пръв поглед филмът е типичен продукт на тази епоха – научнофантастично приключение за деца, възпитаващо ценности като смелост, приятелство и защита на доброто от злото.

От първите няколко секунди всеки, запознат с историята или популярната култура от средата на ХХ в., би забелязал един много важен визуален елемент. Космическият кораб „Ънха“, с който тримата млади герои летят, за да защитят Планетата на децата от опасните орди от чудовища, несъмнен символ на Северна Корея, е очевидно копие на един от най-разпознаваемите символи на японската попкултура – космическият кораб „Ямато“ от анимационната поредица на Лейджи Мацумото „Космически боен кораб „Ямато“ от 1974 г. (фиг. 1 и 2). Това далеч не е обикновено плагиатство, защото не става въпрос за заемане на произволен дизайн на фантастична машина, което доскоро е било често срещана практика в корейската фантастика. Причината за това е, че космическият кораб „Ямато“ е моделиран по едноименния исторически боен кораб – флагманът на японския имперски флот от Втората световна война и един от най-известните символи на японската военна мощ и технология, както и на нейния провал.



Фиг. 1. Носът на „Ънха“ е опростено копие на „Ямато“. „Тримата космически мускетари“, реж. Лим Чун-кю, 1979 г., Сън-у продъкшън. Източник: <https://www.youtube.com/watch?v=Vpzq51-zZA8>



Фиг. 2. Носът на „Ямато“. „Космически боен кораб „Ямато“, еп. 3, реж. Лейджи Мацумото, 1974 г. Академи продакшънс. Източник: Личен архив на автора.

Тази употреба на японски военен символ в корейска анимация поставя един фундаментален въпрос, който е в основата на настоящото изследване, но е и от голяма важност за съвременната корейска култура, значителна част от която е или силно повлияната, или директно копирана от Япония. Този въпрос е как е възможно в условията на режим, който официално цели да прочисти японското културно влияние и да изгради корейската национална идентичност на основата на антиколониална съпротива, антикомунизъм и технонационализъм, който строго цензурира всякакви „непатриотични“ прояви (Нап, 2022), да бъде създаден културен продукт, който открито използва имперския технологичен и военен символ на бившия си колонизатор?

Централната теза на тази статия е, че употребата на дизайна на космическия кораб „Ямато“ в „Тримата космически мускетари“ не е нито просто плагиатство, нито пример за постколониална хибридность, а комплексна културна стратегия. За нейното разбиране е необходим подход, който бихме могли да наречем материалистичен прочит на процеса на постколониална ремедиация. Този аналитичен подход твърди, че за установим дали „Ънха“ е „корейският Ямато“, или нещо повече, трябва да изследваме пресечната точка на три взаимосвързани сили, които съществуващите теории често разглеждат изолирано: (1) наложените от авторитарния режим на Пак идеологически императиви; (2) материалните реалности на една зависимата и бедна откъм ресурси корейска анимационна индустрия; и (3) асиметричните властови отношения между Република Корея и Япония.

Комплексността на присвояването на дизайн, базиран на реален японски военен кораб на бивш колонизатор, от освободения народ не може да бъде подценявана. То е едновременно техническо решение и резултат от идеологическо прекодиране. Прилагането на материалистичен прочит ни позволява да прочетем този процес не като пасивно копиране, а като активна, макар и

силно ограничена, форма на културно производство. Той ни дава възможност да видим как един чужд, идеологически проблематичен артефакт е изпразнен от оригиналното си значение (носталгия по имперското минало) и презареден с ново, релевантно за нуждите на местния режим съдържание (технонационализъм, колективизъм и антикомунизъм). Този фокус върху материалните условия е необходим, защото отчита принудата и ограниченията, които липсват в по-идеалистичните теории за културен обмен, и същевременно разчита повече от обикновено плагиатство в едно действие, което е оформено от исторически и икономически влияния.

## 1. ИСТОРИЧЕСКИ КОНТЕКСТ

За да разберем защо и как е било възможно създаването на „корейския Ямато“, е необходимо да се запознаем с културната политика и практиките в корейската анимационна индустрия от 70-те години на ХХ в. Този период е белязан от три привидно различни, но свързани елемента: (1) държавната идеология на технонационализъм и културна чистота; (2) икономическата реалност, в която корейската индустрия работи като подизпълнител за Япония; и (3) всепроникващият поток от официално забранена японска попкултура. Анализът на тези три елемента разкрива условията за появата на културен продукт като „Тримата космически мускетари“.

### 1.1. Нация и технология

Режимът на Пак Чонхи е преди всичко период на икономическо и технологично развитие. След военния преврат от 1961 г. Пак налага визия за Южна Корея, която е основана на агресивна икономическа модернизация. Тя, заедно с крайния антикомунизъм, граничещ с ксенофобия, се превръща в основен източник на легитимност за неговото авторитарно управление (Hockmuth, 2021: 4). Тази програма, често наричана „Чудото на река Хан“, е базирана на технонационалистическа идеология, която, от своя страна, е силно повлияна от технонационализма на Японската империя, в чиято армия Пак служи по време на колониалния период. Науката и технологиите не са просто инструменти за икономически растеж, те са представени като доказателство за възраждането на корейската нация, като средство за преодоляване на бедността и унижението от колониалното минало, като гаранция за оцеляване в условията на война срещу комунистическия Север (Hockmuth, 2021: 20). Държавата активно насърчава култ към науката, целящ да превърне населението в дисциплинирани, продуктивни и лоялни техно-граждани (Lee, 2020: 150).

Културната политика на режима е неразделна част от този проект и функционира по две основни направления. Първото е активното насърчаване на държавно дефинирана национална култура (Yim, 2002: 40). Това включва

машабни проекти за възстановяване на исторически обекти, особено такива, свързани с военни герои като адмирал И Суншин, който е представен като еквивалент на самият Пак (Oh, 2017: 112). Докато първият спасява полуострова от японско нашествие през XVI в., вторият е представен като спасител от комунистическата (и до известна степен японска) заплаха през XX в. Чрез селективно преосмисляне на историята, режимът се стреми да изгради наратив за силна и единна нация, способна да преодолява външни заплахи. Това е видимо във всички сфери на визуалната култура от периода, особено тази, създавана за по-млади зрители. Второто направление е стремежът към културна чистота. Режимът налага строга цензура върху всякакви форми на културата, които смята за нездравословни или подривни (Han, 2022). Особена мишена на тази политика е японското културно влияние. След нормализирането на отношенията с Япония през 1965 г. официалната позиция на правителството е да забрани вноса на японска попкултура с цел да предпази нацията от японски културен империализъм, както и да утвърди нейната културна самостоятелност и уникалност.

В този контекст анимацията, и по-специално научната фантастика, е възприета като важен идеологически инструмент. Тя, заедно с научните и научнофантастичните списания, които често съдържат и комикси, базирани на известни анимационни филми, какъвто е случаят с „Тримата космически мускетари“, е смятана за подходяща за възпитаване на децата в духа на новата епоха. Научнофантастичните сюжети, пълни с дизайни, например на космически кораби и роботи, представящи се като резултат от корейския технологичен гений, са идеален начин за популяризиране на технонационалистическата идеология на режима (Gottesman, 2024: 85). Функцията на тези произведения е двойна: освен че забавляват, те внушават на младото поколение вяра в националната мощ, постигната чрез наука и технологичен прогрес.

Неразделна част от тази идеологическа рамка е антикомунизмът. Много от анимационните филми от този период, например „Робот Таекуон Ви“ (1976), съдържат явни антикомунистически послания, като враговете често са представени като „червени империи“ или дехуманизирани, животински орди, символизиращи заплахата от Северна Корея (Kang, 2022). Тази антикомунистическа насоченост осигурява на анимационните продукции своеобразен идеологически „чадър“, който улеснява преминаването им през цензурните органи (Ko-Pick, n.d.).

## 1.2. Асиметрични потоци и индустриални зависимости

Докато държавата прокламира културна и икономическа независимост, реалността в корейската анимационна индустрия е коренно различна. От средата на 60-те години на XX в. южнокорейските студиа работят като подизпълнители за японски и американски анимационни компании (J. Y. Kim, 2014: 91). Този

модел се превръща в основата на индустрията от 70-те години до сравнително скоро (Park, 1997). Една от причините за подизпълнението е, че японските продуцентски компании, изправени пред нарастващи разходи за труд и синдикални движения в собствената си страна, аутсорсват трудоемките етапи от производството, най-вече рисуването на междинни кадри и оцветяването, към Корея, където работната ръка е евтина, но сравнително висококвалифицирана (J. Y. Kim, 2014). Тази връзка е дълбоко асиметрична. От една страна, подизпълнителската дейност осигурява на корейските студиа жизненоважен капитал, стабилен поток от работа и технически опит. Аниматорите придобиват не само познания за японските производствени методи, но и за естетиката и визуалния език на японската анимация (Courvoisier, 2007). От друга страна, тази система създава и затвърждава структурна зависимост, която възпрепятства развитието на собствените творчески способности. Утвърждава се международно разделение, при което креативният труд (планиране, сценарий, дизайн на персонажи и светове, сториборд) остава в Япония, докато трудоемкият, еднообразен такъв се изнася за Корея (J. Y. Kim, 2014: 92). Корейските студиа се превръщат във фабрики за сглобяване на чужди визии и по този начин биват лишени от възможността да развиват собствени проекти от начало до край.

Тази индустриална реалност има пряко отражение върху културното производство. Когато корейските студиа започват да създават собствени продукти, например „Тримата космически мускетари“, те се сблъскват с двойно предизвикателство: значително по-малки бюджети от своите японски колеги и същевременно липса на опит в препродукционните етапи (J.-O. Kim, 2016: 69). Те са обучени в копирането на японски работи и космически кораби, но не и в създаването на изцяло авторски такива. В такава ситуация най-прагматичното решение е да се заимстват готови, изпитани и познати модели, с които корейската публика е свикнала и които очаква. Нещо повече, дългогодишният опит в копирането на японски дизайни превръща имитацията в творчески естествена. Така икономическата зависимост пряко се трансформира в естетическа зависимост – нещо, което се среща не само в анимационната индустрия, но в различни форми и степени във всички културни индустрии в Корея.

### 1.3. Японски културни потоци

Третият важен аспект от контекста, в който „Тримата космически мускетари“ е създаден, е парадоксът между официалната анти-японска реторика на държавата и неофициалната, но масова консумация на японска попкултура, която негласно доминира корейския пазар (S. Kim, 2023). Така например японска манга се представя за нарисувана от корейски автори, докато японски филми получават неоторизирани корейски римейкове. Японските анимационни сериали се излъчват по корейската телевизия, но след процес на култур-

на прочистване, включващо промяна на имената на героите и премахване на всякакви визуални елементи, които биха могли да издадат японския произход (Giammarco, б.д.). Това е сравнително лесно, защото голяма част от японските комикси и манга се характеризират с референции към Япония и японската култура – нещо, което Ивабучи окачествява като липса на „културен аромат“ (Iwabuchi, 2002: 27).

По този начин, докато режимът на Пак официално заклеява японското влияние, корейското население свиква с японските наративни и визуални конвенции, без да осъзнава техния произход. Така поколения антияпонски националисти израстват с консумацията на японска култура. За тази публика филм като „Тримата космически мускетари“ се вписва в съществуващата културна екосистема и отговаря на зрителските очаквания, формирани от неофициално консумираната японска продукция.

Синтезът на тези три контекста разкрива защо разбирането, че космическият кораб „Ънха“ не е нищо повече от изплагиатстван „Ямато“, е недостатъчно за прочита на филма. То игнорира силите, които правят заемането на дизайна на кораба логичен, донякъде единствен избор в дадения исторически момент. Обвинението в плагиатство предполага наличието на творческа свобода, която корейските аниматори от 70-те години до голяма степен не притежават.

По-продуктивно би било да разгледаме дизайна на космическия кораб като ремедиация на този от японското аниме. Въпреки това съществуващите теории за този процес, които често се фокусират върху технологичните и естетическите му аспекти, не съумяват да обърнат нужното внимание на властовите динамики, подпомогнали направата на „корейския Ямато“. За да се анализира тази сложна мрежа от влияния, е необходима теоретична рамка, която да може да обхване едновременно идеологическите, индустриалните и културните измерения на дизайна на кораба.

## 2. ТЕОРЕТИЧНИ РАМКИ И МЕТОДОЛОГИЯ

За да разплетем сложния възел от политически, икономически и културни сили, довели до създаването на „корейския Ямато“, ни е необходим теоретичен апарат, който надхвърля традиционните подходи. Съществуващите рамки, макар и донякъде полезни, се оказват недостатъчни, когато биват използвани в контекста на южнокорейските културни индустрии от диктаторските периоди. Настоящата статия предлага материалистичен прочит на процеса на постколониална ремедиация като възможен модел за анализ на продукцията от този период. Преди да опитаме да дефинираме този синтезен модел, е необходимо да разгледаме критично ограниченията на няколко влиятелни теории.

Три теоретични полета предлагат потенциални инструменти за анализ на „Тримата космически мускетари“: постколониалната теория на Хоми Баба, моделът на базата данни на Хироки Адзума и концепцията за фантазните пей-

зажи на Браян Ру. Всеки от тях обаче има своите слабости в контекста на нашия казус.

Теорията на Баба (2004) за хибридността, мимикрията и „третото пространство“ е изключително влиятелна в постколониалните изследвания. Тя предлага комплексен модел за разбиране на амбивалентността на колониалните отношения, където имитацията на колонизатора от страна на колонизирания никога не е пълна и винаги съдържа потенциал за подривност. Приложена към нашия случай, теорията би могла да интерпретира космическия кораб „Ънха“ като акт на мимикрия, кораб, който е почти същият, но не напълно. Така той става хибриден обект, който дестабилизира авторитета на японския оригинал. Проблемът с този подход е неговият наивен идеализъм и липса на материална основа (Bhandari, 2022: 174; Sharif, 2016: 12-13). Теорията на Баба е разработена предимно чрез текстов анализ на литература и се фокусира върху психологическите и дискурсивните аспекти на колониалния сблъсък. Тя не обръща нужното за нашия анализ внимание на материалните условия, които драстично ограничават независимостта на копиращият постколониален автор. Освен това, фокусът на Баба върху Британската империя в Южна Азия невинаги е пряко преносим към специфичния контекст на японския колониализъм в Източна Азия, който има свои собствени исторически и културни характеристики.

Японският философ и културен теоретик Хироки Адзума предлага модела за консумация на бази данни. Според него в постмодерната епоха големите наративи се разпадат и интересът на потребителите се измества от цялостните истории към разглобяването на произведенията на съставните им елементи, които се съхраняват в една обща база данни и се рекомбинират при създаването на нови продукти (Azuma, 2009). Този модел е полезен за разбирането на начина, по който дизайнът на „Ямато“ може да бъде разложен на отделни визуални компоненти и зает от корейските аниматори. Проблемът е, че моделът на Адзума е фундаментално аполитичен и аисторичен (Steinberg, 2011). Той описва една игрова, потребителски ориентирана култура в условията на късен капитализъм и изобилие, където заемането е форма на пастиш, а не необходимост. Това разбиране трудно би могло да обясни корейския контекст, дефиниран от държавна идеологическа намеса, постколониална травма и културна асиметрия. Нещо повече, базата данни през 70-те години в Корея е силно ограничен набор от форми, пристигнали чрез подизпълнителска дейност. Не на последно място, решенията се вземат не от потребителите, а от производителите, работещи под силен държавен и икономически натиск.

С цел анализ на международното разпространение на аниме, Браян Ру синтезира концепцията на Арджун Ападурай за глобалните културни потоци с модела на Адзума за базите данни. Той нарича тази рамка фантазни пейзажи от база данни (Ruh, 2012: 19). Тя ни помага да видим как визуалните елементи на аниме преминават граници и се адаптират към нови контексти (Ruh, 2012:

20–21; Ruh, 2014), както е случаят с японския дизайн на космически кораб в Корея. Въпреки това, подобно на други теории за глобализацията, тя невинно успява да теоретизира адекватно асиметрията на тези потоци. Вместо за равнопоставен обмен, в корейската система става въпрос за еднопосочен поток на власт и творчески контрол. Рамката на Ру изглежда по-подходяща за анализа на потреблението и фен културите, както и за изследването на по-културните потоци между държави без колониално минало, отколкото за производството в условия на структурна зависимост.

За целите на настоящото изследване ще бъде приложен материалистичен прочит на процеса на постколониална ремедиация. Този подход не отхвърля изцяло предишните теории, а по-скоро ги синтезира, като систематично насочва фокуса към материалните условия на производството, които често остават пренебрегнати в чисто текстовите или дискурсивни анализи. Такъв прочит се концентрира върху три ключови измерения, които оформят културния продукт. Първото е наложените от държавата идеологически императиви. В авторитарни и постколониални контексти културното производство рядко е автономно. Държавата се намесва пряко, за да гарантира, че културните продукти служат на нейните идеологически цели. В контекста на Корея това означава, че всяко културно заемане, независимо от произхода му, трябва да бъде филтрирано и преработено, така че крайният продукт да насърчава технонационализъм и антикомунизъм. До известна степен целта на заемането се диктува „отгоре“ и е подчинена на нуждите на режима за неговата легитимация и мобилизацията на жителите.

Вторият елемент са асиметричните индустриални потоци. Културният обмен между бивши колонизатори и колонии рядко е равнопоставен. Той следва потоците на капитала и технологичното превъзходство. В настоящия случай технологичното и икономическо превъзходство на японската анимационна индустрия, съчетано със зависимостта на корейските студиа от подизпълнителски договори, определя какво и как може да бъде заемано. Аниматорите заемат елементи от наличните японски дизайни, с които вече са добре запознати, като използват техническите процеси и естетическите конвенции, усвоени чрез години работа по японски поръчки. Този асиметричен поток означава, че изборът на корейските производители е силно ограничен от доминиращата културна и икономическа сила, макар и тя да е формално забранена.

Третият елемент е екстрактивното заемане. То се отнася до конкретните практики на адаптация в условия на материален недостиг – ограничени бюджети, кратки срокове, липса на опитни кадри в планирането и дизайна. За разлика от игривия пастиш на постмодернизма, който предполага изобилие от знаци, екстрактивното заемане е прагматичен процес. Производителите извличат най-разпознаваемите и функционални елементи от изходния материал, като същевременно опростяват или премахват всичко, което е твърде сложно, скъпо или трудоемко за възпроизвеждане. Този процес е воден по-скоро от

прагматична необходимост, отколкото от желание за вярност към оригинала или от игривостта, която Адзума би идентифицирал.

Тези три фокусни точки формират основата на нашия материалистичен прочит. Те ни позволяват да разкрием, че „Тримата космически мускетари“ е по-скоро сложен акт на културно договаряне, извършен при изключителни ограничения, отколкото провал на оригиналността.

Прилагането на рамката, предложена тук, изисква метод, който може да разчете слоевете значение, вградени в културния артефакт. Такъв метод е семиотиката на анимацията, която ни позволява да разделим слоевете на дизайн на „Ънха“ и да разкрием как идеологическите и материалните влияния, описани по-горе, са оформили неговата структура и съдържание.

Анимационната семиотика изучава как анимацията създава значение чрез специфична система от знаци, които биват метафорично и директно наслоени при създаването на всеки отделен кадър. До известна степен в контраст с голяма част от игралното кино, анимацията конструира своя свят „от нищото“. Това означава, че всеки елемент от всеки кадър в даден анимационен филм е донякъде съзнателно избран знак, натоварен с определен смисъл (Yunus & Aswar, 2024: 68). Нещо повече, бивайки създадена „от нищото“, значението на анимацията е толкова в това как изглеждат нещата, колкото и в това какво означават те, което разграничава семиотичния потенциал на анимацията от всички други изкуства (Katsaridou & Kostopoulou, 2024: 5). Нашият анализ ще се фокусира именно върху тези значещи елементи в дизайна на кораба и неговото представяне.

Едно от основните методологически предизвикателства пред настоящото изследване е оскъдността на първични източници от епохата, като например интервюта със създателите или критически рецензии. До сравнително скоро анимацията, заедно с комиксите, заема едно от най-ниските стъпала в корейската културната йерархия. Въпреки че е ценен инструмент за идеологическа пропаганда, тя е възприемана като чисто утилитарна и ефимерна форма, недостойна за сериозен критически или исторически интерес. В резултат на това голяма част от производствената история на филми като „Тримата космически трима мускетари“ остава незаписана, което налага реконструкцията ѝ чрез анализ на самите културни артефакти и вторични източници.

### **3. ДИЗАЙНЪТ НА КОРЕЙСКИЯ „ЯМАТО“**

#### **3.1. Екстериор**

Първият слой, който ще анализираме, е цялостният дизайн на космическия кораб „Ънха“. На пръв поглед той е почти неразличим от „Ямато“, но по-детайлно сравняване на двата дизайна показва множество разлики. Корейският кораб възпроизвежда най-разпознаваемите черти на „Ямато“. Общият силует

на боен кораб от Втората световна война, характерната командна кула, трите основни оръдейни кули на палубата, големият отвор на носа са същите като на японския космически кораб.

Едновременно с това дизайнът на корейския кораб е значително опростен. Липсват множеството по-малки детайли по корпуса, сложните антени и сензори, фините текстури и панели, които придават на японския „Ямато“ усещане за мащаб и техническа софистицираност, линиите са по-груби, а формите са по-изчистени. Това опростяване следва да се разглежда не като съзнателен естетически избор за минимализъм, а като пряко следствие от екстрактивното заемане. В условията на ограничен бюджет и кратки срокове, корейските аниматори не са имали нито времето, нито ресурсите да възпроизведат всеки детайл от сложния японски дизайн, но също бихме могли да заключим, че са счели за ненужно да го правят. Вместо това те са се фокусирали върху извличането на ключовите, лесно разпознаваеми черти, които да сигнализират на публиката, че това е свръхтехнологичен, но и традиционен космически кораб, който показва корейския индустриален и артистичен гений.

Важно е да се отбележи, че дизайнът не е чисто копие на „Ямато“. Той е по-скоро хибрид между него и кърмата на пиратския кораб „Аркадия“ от анимето „Капитан Харлок“, друго известно произведение на Лейджи Мацумото (фиг. 3 и 4). Това допълнително подкрепя тезата за екстрактивното заемане. Вместо да се стремят към вярна репродукция на един-единствен източник, корейските аниматори са действали прагматично, комбинирайки елементи от различни популярни и познати им дизайни, за да създадат бързо и ефективно донякъде нов, но и разпознаваем за публиката хибриден кораб. Движещата сила на този процес е материалната необходимост, не творческото вдъхновение.



Фиг. 3. Кърмата на „Ънха“ е силно повлияна от тази на „Аркадия“. „Тримата космически мускетари“, реж. Лим Чункю, 1979 г. Сън-у продъкшън.

Източник: <https://www.youtube.com/watch?v=Vpzq51-zZA8>



Фиг. 4. Кърмата на „Аркадия“. „Капитан Харлок“, еп. 3, реж. Ринтаро, 1978 г., Тоей анимейшън.

Източник: Личен архив на автора.

### 3.2. Цветова палитра

Цветовата палитра на корейския кораб е базирана на японския „Ямато“, като милитаристичният план е допълнен с корейска национална символика (фиг. 5). Корпусът и дъното на космическия кораб са боядисани в специфичния за „Ямато“ оттенък на сивото, известен като *куре сиво* (Herne, 2004), а подводната част е в тъмночервен цвят, което препраща зрителя както към реалния боен кораб от Втората световна война, така и към имагинерната корейска военна мощ. Към тези цветове в „Ънха“ биват добавени и по-светли тонове на синьо, жълто и бяло. Този избор не е случаен. Той представлява съзнателен семиотичен акт на идеологическо пренаписване. Чрез промяната на цветовете корейските аниматори извършват символично забулване на историческия контекст на японския империализъм. Мрачната палитра е подкрепена от по-ярка, оптимистична такава, която би трябвало да сочи към светлото корейско бъдеще.



Фиг. 5. Цветовото многообразие на „Ънха“. „Тримата космически мускетари“, реж. Лим Чункю, 1979 г., Сън-у продъкшън. Източник: <https://www.youtube.com/watch?v=Vpzq51-zZA8>

Това прекодиране е в пълно съответствие с наложените от държавата идеологически императиви. Вместо да възпроизвеждат визуалния език на японската имперска носталгия, аниматорите създават образ, който резонира с идеологията на развиващия се национализъм на Пак Чонхи. По-ярките цветове едновременно откъсват кораба от неговото историческо минало и го превръщат в символ на корейския технологичен, военен и научен оптимизъм. Още по-важно е, че комбинацията от синьо, бяло и червено силно напомня цветовете на южнокорейското знаме. По този начин, чрез допълването на цветовата палитра, един символ на японската имперска мощ бива почти трансформиран и присвоен като символ на корейската национална амбиция.

### 3.3. Мостик

Мизансценът на мостика във фантастичната анимацията често функционира като пространствена метафора за властовите структури и идеологическите ценности, които даденият филм или сериал прокламира. Мостикът в „Звездният боен кораб „Ямато“ е явен пример за това. Той е проектиран йерархично, с капитан Окита, който, стоейки по-високо от всички други в залата, визуално доминира останалите членове на екипажа. Камерата често го заснема от нисък ъгъл, което подчертава неговия авторитет, мъдрост и бащинска фигура (Final Yamato Commentary, Part 2 | CosmoDNA, 2013). Това го прави възпяние на индивидуалистичния, почти феодален модел на героичния лидер, който сам носи тежестта на решенията и съдбата на екипажа си (Miroku, 2025).

В „Тримата космически мускетари“ виждаме сравнително различна картина. Мостикът се управлява от задружния труд на тримата млади протагонисти. Те са представени като равнопоставени партньори. Камерата често ги рамкира заедно, в среден план, на нивото на очите, подчертавайки тяхното сътрудничество и колективно вземане на решения. Рядко има йерархично разделение на пространството. Те действат като единен, координиран екип, като пример за колективизма, към който зрителите трябва да се стремят в живота (фиг. 6 и 7).



Фиг. 6. Мостикът на „Ънха“ показва равенството между тримата герои. „Тримата космически мускетари“, реж. Лим Чункю, 1979 г. Източник: <https://www.youtube.com/watch?v=Vpzq51-zZA8>



Фиг. 7. Мостикът на „Ямато“. „Космически боен кораб „Ямато“, еп. 3, реж. Лейджи Мацумото, 1974 г. Източник: Личен архив на автора.

Тази промяна в мизансцена е пространствена метафора, която отразява идеологията на режима на Пак. Японският модел на индивидуалистичен, харизматичен героизъм е заменен с корейски модел на дисциплиниран, държавно управляван колективизъм. Вместо да бъдат представени като индивидуални герои, тримата мускетари функционират като взаимозаменяеми части от по-голям колектив. Тяхната сила не идва от индивидуалната им гениалност, а от тяхното единство и способност да работят заедно за обща цел. Това е

идеалният образ на гражданина, който режимът на Пак се стреми да създаде – лоялен, дисциплиниран и готов да подчини индивидуалните си желания на нуждите на колектива. По този начин, дори в интериора на кораба, японският хипотекст е ремедиран, за да отразява и насърчава идеологическите ценности на корейския режим. Властта е преразпределена от единичния герой към колективния отряд.

#### 4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализът на „Тримата космически мускетари“ и неговия централен артефакт, космическият кораб „Ънха“, разкрива един културен обект, който е много по-сложен, отколкото предполага етикетът „плагиатство“. Разгледан през призмата на предложената от нас синтезирана теоретична рамка, дизайнът на кораба се разкрива не като проста имитация на „Ямато“, а като сложен палимпсест. Той е свидетелство за това как културното производство в условия на авторитаризъм и постколониална зависимост е процес на постоянно договаряне, компромис и идеологическо прекодиране.

Както показва сегашният анализ на дизайна на кораба, веки елемент от „корейския Ямато“ е резултат от силите, очертани в теоретичната ни рамка. Опростеният нос е пряко следствие от екстрактивното заемане, продиктувано от материалните условия на производствения процес. Ярката, национално оцветена палитра е акт на идеологическо пренаписване, който прикрива японския имперски контекст и го заменя с корейски развиващ се технонационализъм, в съответствие с наложените от държавата идеологически императиви. Колективната структура на мостика ремедира японския индивидуалистичен героизъм в модел на дисциплиниран колективизъм, който отразява идеологическите предпочитания на режима на Пак, докато самият наратив е трансформиран от сложна следвоенна алегория за травма и изкупление в ясна и недвусмислена притча за Студената война, която служи като антикомунистическа пропаганда.

Взети заедно, тези аналитични точки показват, че дизайнът на кораба „Ънха“ е продукт на една индустрия, която е технически и икономически зависима от своя бивш колонизатор и до голяма степен е принудена да преработва заимстваните форми, за да ги приведе в съответствие с изискванията на технонационалистическата и антикомунистическа държавна идеология.

Значението на този анализ се простира далеч отвъд „Тримата космически мускетари“. Предложеният тук материалистичен прочит предлага методологически модел за преразглеждане и на други културни продукти от епохата на Пак Чонхи, от популярна музика и кино до комикси и телевизионни предавания. Този подход ни позволява да разгледаме тези произведения не просто като идеологически инструменти или примери за чуждо влияние, а като слож-

ни полета на договаряне, където идеологическите императиви на държавата се сблъскват с материалните реалности на зависимите културни индустрии.

Анализът също оспорва традиционните постколониални дихотомии. Вместо да разглежда корейските производители единствено като пасивни имитатори или, в другия край на спектъра, като подривни актьори, които съзнателно се съпротивляват, сегашният прочит разкрива една по-нюансирана реалност. Той осветлява прагматичната и силно ограничена действеност на творците, които са принудени да навигират между изискванията на държавния апарат, икономическата зависимост от външни пазари и собствените си творчески и комерсиални цели. Техните действия не са нито пълно подчинение, нито открита съпротива, а сложна стратегия за оцеляване и културно производство в рамките на една дълбоко асиметрична система.

### БИБЛИОГРАФИЯ

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bhabha, H. K. (2004). *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Bhandari, N. B. (2022). Homi K. Bhabha's Third Space Theory and Cultural Identity Today: A Critical Review. *Prithvi Academic Journal*, 171–181.
- Courvoisier. (2007). The Originator of Korean Animation Subcontracting... Eagle 5 Brothers or Science Team Gatchaman? *Themepark Paradise*. <https://blog.naver.com/khegel/100043883450>
- Final Yamato Commentary, Part 2 | CosmoDNA. (2013). <https://ourstarblazers.com/vault/983/>
- Giammarco, T. (n.d.). *A Brief History of Korean Animation Part I: The Early Years*. koreanfilm.com. Retrieved June 14, 2025, from <https://www.koreanfilm.org/ani-history.html>
- Gottesman, Z. (2024). *Korean Animation: Aesthetics in the Age of Globalized Production* [PhD Dissertation]. University of California, Irvine.
- Han, S. (2022). Paving the Path to Soft Power: Crucial Moments in South Korea's Cultural Policies | Wilson Center. *Wilson Center Asia Dispatches*. <https://www.wilsoncenter.org/blog-post/paving-path-soft-power-crucial-moments-south-koreas-cultural-policies>
- Herne, J. (2004). 1/350 Yamato Colours—Modeling Subjects / Ships [Post]. *Finescale Modeler Forum*. <https://forum.finescale.com/t/1-350-yamato-colours/114454>
- Hockmuth, K. (2021). Nationalism and Development in South Korea. В *Nationalism: Past, Present and Future*. Hauppauge: Nova Science Publishers.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Kang, J. (2022). *Children's Comics of the 1970s*. News Post. <https://www.newspost.kr/news/articleView.html?idxno=98144>
- Katsaridou, M. I., & Kostopoulou, L. (2024). Introduction: Animation as semiosis and as meaning. *Punctum. International Journal of Semiotics*, 10(1): 5–12.
- Kim, J. Y. (2014). South Korea and the Sub-Empire of Anime: Kinesthetics of Subcontracted Animation Production. *Mechademia*, 9(1): 90–103.

- Kim, J.-O. (2016). A Study on Subcontract Animation in Korea during the Industrialization Era—Centered around Animations in 1970-80s. *Cartoon and Animation Studies*, 43: 47–75.
- Kim, S. (2023). *Postwar South Korea and Japanese Popular Culture*. Tokyo: Trans Pacific Press.
- Ko-pick: Korea's Animated Films and TV Series*. (n.d.). Korean Film Biz Zone. [https://www.koreanfilm.or.kr/eng/news/ko\\_pick.jsp?blbdComCd=601029&mode=VIEW&seq=6](https://www.koreanfilm.or.kr/eng/news/ko_pick.jsp?blbdComCd=601029&mode=VIEW&seq=6).
- Lee, H. (2020). The Korean Socio-Political Context of the 1970s in *Robot Taekwon V* (1976). *Animation*, 15(2): 145–159.
- Miroku. (2025). *What is the ideal organization as learned from Space Battleship Yamato?* | *CosmoDNA*. <https://ourstarblazers.com/vault/052b/>
- Oh, M. (2017). Cultural Policy and National Culture Discourse in the 1960s and 1970s. *Korean Anthropology Review*, 1(1): 105–129.
- Park, C. (1997). The Changing Winds of Korean Animation. *Animation World Magazine*, 1(11). <https://www.awn.com/mag/issue1.11/articles/park1.11.html>
- Ruh, B. (2012). *Adapting Anime: Transnational Media Between Japan and the United States* [PhD Dissertation]. Indiana University.
- Ruh, B. (2014). Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape. *Mechademia*, 9(1): 164–175.
- Sharif, R. (2016). Beyond Metropolises: Hybridity in a Transnational Context. *disClosure: A Journal of Social Theory*, 14(1).
- Steinberg, M. (2011). Book Review—Otaku: Japan's Database Animals. *Mechademia*. <https://www.mechademia.net/2011/11/15/book-review-otaku-japans-database-animals/>
- Yim, H. (2002). Cultural identity and cultural policy in South Korea. *International Journal of Cultural Policy*, 8(1): 37–48.
- Yunus, R. N., & Aswar, L. (2024). Semiotic Study of The Animation Film Mother's Power: Representative of Women's Power. *International Journal of Multilingual Education and Applied Linguistics*, 1(4): 67–79.