

Секция «Инновационные коммуникации в креативных индустриях»

Трансмедийный поворот в южнокорейской индустрии развлечений (на примере вебтуна «Башня бога»)

Научный руководитель – Ним Евгения Генриевна

Козлова Мария Максимовна

Выпускник (магистр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Москва, Россия

E-mail: masha200128@gmail.com

Долгое время в мировом сообществе можно проследить тенденцию к увеличивающемуся спросу на восточноазиатский контент. Глобализация этого контента обусловлена увеличением потребности в развлекательном контенте на фоне мировых потрясений, а также ростом производства продукции из восточноазиатских стран.

Однако всю большую популярность как в самой Южной Корее, так и в других странах в последнее время все более приобретают онлайн-комиксы вебтуны, на исследовании феномена которых мы сосредоточимся в своем исследовании. По мере того, как в медиа-среде появляются новые форматы, кросс-медиа становятся наиболее популярным способом распространения контента в другие медиа, что справедливо также и для феномена трансмедиа. Это приводит к росту академического интереса к тому, как преобразуется и исправляется оригинальный контент при конверсии. В данном случае вебтуны представляют собой хороший оригинальный источник для продюсеров, что ищут новые истории с уникальными материалами и контентом, чтобы подвергнуть его медиа-конверсии. В нашем исследовании мы рассмотрели, как изменяется вебтун в процессе преобразования его в фильм, игру, аниме и мюзикл путем сравнения повествовательных структур и визуальных факторов и обсуждения этого во взаимосвязи с характеристиками каждого медиа, а также определить, можно ли назвать проект с подобными расширениями трансмедийным.

Несмотря на распространённость терминов «мультимедиа», «кросс-медиа» и «трансмедиа», они часто используются неправильно. Трансмедийный сторителлинг предполагает создание контента, который вовлекает аудиторию через различные платформы и адаптирует оригинальную историю с учётом особенностей каждой из них. В отличие от кросс-медиа, где контент остаётся относительно неизменным, трансмедиа расширяет сюжет и предлагает новый опыт взаимодействия с историей, что отличает его от простого межсемиотического перевода.

Целью нашего исследования является изучение изменений оригинального контента вебтунов в процессе его преобразования в различные медиа-форматы. Наше исследование проведено на анализе вебтунов Tower of God (первый том), игры Tower of God: New World, аниме-сериала Tower of God. Актуальность выбранного для исследования вебтуна обусловлена популярностью в Южной Корее и наличием нескольких вариантов медиа-расширений.

В ходе исследования мы провели компаративный анализ между оригинальными сюжетами вебтуна с сюжетами, которые получились при медиаконверсии истории в форматы аниме и игры. В своем описании проектов мы ориентировались на структуру, предложенную Э. Стриклер [E. Strickler, 2012]. Таким образом, в ходе анализа сюжета вебтуна, подвергнувшегося медиаконверсии, были выделены следующие выводы.

При медиаконверсии вебтуна в иные форматы, сюжеты, которые представлены в вебманхвах, значительно перерабатывают. Больше всего изменениям подвергаются персонажи, которых могут убрать из адаптации или же переработать в соответствии с требованиями формата.

Прежде всего возможность создания адаптации зависит от возможности мира и истории, которую необходимо адаптировать. Так сюжетный мир «Башни Бога» обладает достаточной глубиной и наполненностью, что в дальнейшем позволит расширить его до сиквелов и спин-оффов, не касающихся основной истории вебтуна.

При этом также важно отметить, что каждое из расширений также открывают возможности для новых расширений. Если говорить о «Башне Бога», то при выпуске аниме был создан мерч и некоторое количество дополнительных развлекательных материалов, расширяемых Crunchyroll. При выпуске игры «Tower of god: New World» было проведено несколько ивентов, в том числе и ивент, в котором фанаты могли «сфотографироваться» с любимыми героями.

Если говорить непосредственно о сюжетных изменениях, то в ходе анализа мы выяснили, что адаптации обоих вебтунов не раскрывают эти истории в достаточной степени, так как медиаконверсия прежде всего связана с необходимостью сужения оригинальной истории из-за хронометража. Таким образом, это приводит к потере значимых сюжетных линий, а некоторые герои меняют свою «мотивацию». Так, например, из-за появления новых сцен взаимодействия главного героя с другими персонажами, авторы усиливают их привязанность друг к другу, чтобы создать большее напряжение и усилить драматичность конца сезона. Также в аниме героине Рахиль отводится гораздо меньшее внимание, чем в вебтуне, что, в свою очередь, отдаляет ее от Баама и других героев. Это позволяет сохранить элемент неожиданности, когда героиня становится предательницей.

В отличие от аниме, игра расширяет оригинальную историю, добавляя новый сюжет. Таким образом, мы можем заключить, что аниме является адаптацией, то есть межсериальным переводом истории в другой формат, а игра в свою очередь уже больше выступает как трансмедийный элемент.

При медиаконверсии истории изменениям также подвергается и визуальная составляющая вебтуна. Например, при аниме-адаптации «Башни Бога» авторы постарались сделать рисовку максимально похожей на стиль автора, когда игра, в свою очередь, делает упор именно на анимацию. Создавая красивых и очень детализированных героев, чего нет в оригинале, так как сам формат вебтуна предполагает упрощенную рисовку.

При этом каждое из расширений предлагает пользователю новый опыт взаимодействия с историей и использует новый язык. Например, благодаря игре «Tower of God: New World», пользователь может не только наблюдать за развитием оригинальной истории со стороны, но и почувствовать себя тем, кто взбирается по Башне.

Таким образом, мы можем заключить, что при медиаконверсии оригинальная история подвергается значительным изменениям в связи с требованиями того типа медиа, в который ее переводят. Это влияет прежде всего на то, что при переводе истории она может потерять свою особенность, а в конечном продукте появится множество сюжетных дыр, из-за которых аудитории придется обращаться к первоисточникам. Например, при аниме-адаптации «Башни Бога» была утеряна часть информации об обустройстве мира. Также мы определили, что «Башня Бога» является трансмедийным проектом, а именно франшизой.

Источники и литература

- 1) Strickler, E. 10 Questions. 2012. <http://transmediadesign.wordpress.com/10-questions/>