

ФОЛЬКЛОРНЫЕ АНИМАЦИОННЫЕ ИНТЕРНЕТ-ПЕРСОНАЖИ: СОВРЕМЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Е. В. Голикова-Пошка,

*кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник
Центра исследований белорусской культуры,
языка и литературы НАН Беларуси*

Фольклор – устное народное творчество – передается из поколения в поколение посредством носителей, напрямую от человека к человеку. Однако в современных реалиях, при переходе к информационному обществу, возникают новые формы фольклора, которые трансформируются в «сетевой» или интернет-фольклор. Данные формы распространяются посредством пользователей сети Интернет; охват происходит не напрямую, а с использованием средств носителей, хранения и передачи информации (компьютеров, планшетов, мобильных телефонов и пр.), что приводит к массовому привлечению целевой аудитории к новым фольклорным образам, а значит, и к их глобальному (в прямом смысле слова) распространению.

Сегодня все большее количество исследователей изучают интернет-пространство с точки зрения поиска новых фольклорных форм и направлений, а именно былин, частушек, легенд, сказок, былей и пр. о компьютерах, сисадминах, пользователях и др. Одновременно с глобальным распространением сети Интернет возникло и оригинальное направление так называемого сетевого фольклора, который пока слабо классифицирован, не структурирован, так как практически ежедневно пополняется новыми подвидами и разновидностями. Однако при всем обилии фольклорных интернет-форм и направлений можно классифицировать группы анимированных и анимационных персонажей, которые становятся своеобразными носителями сетевого фольклора.

Сложно представить, что раньше о фольклорных персонажах знали только понаслышке и каждый человек представлял себе героя по-своему, наделяя собственными (положительными или отрицательными) чертами. Например, белорусский фольклорный персонаж Покатигорошек, благодаря имени, представлялся человечком маленького роста, который только и мог, что воевать с горошинами. На самом же деле этот юно-

ша обладает недюжинной силой и смекалкой, способен победить любое, самое страшное чудовище и вызволить прекрасную девушку из его лап. И лишь после появления технических средств визуализации объектов стало возможным перевести словесный образ в звукоизобразительный ряд. Так, наиболее ярко образ национального богатыря был воплощен в мультфильме «Покатигорошек» (студия «Беларусьфильм», реж. Е. Ларченко, 1990 г.), снятом по мотивам белорусской народной сказки. Конечно, с помощью изобразительного искусства образы фольклорных персонажей раскрывались также не менее выразительно, например, в картинах известных художников, написанных по мотивам сказочного фольклора (В. Васнецова, В. Табурина, В. Серова и др.), но при этом количество зрителей было ограничено ареолом выставочных площадок. Благодаря же появлению глобальной сети количество потребителей произведений искусства увеличилось многократно. В настоящее время пользователю из любой страны не составит труда познакомиться с фольклорными персонажами из других регионов мира (например, с творчеством Т. Киттельсена, художника из Норвегии).

Однако сетевые возможности порождают и своих, совершенно новых фольклорных персонажей. Не будем упоминать о героях городского фольклора, интернет-сказок и страшилок, легенд и частушек и пр., а остановимся только на фольклорных прототипах, призванных передать характер наиболее часто используемых сетевых персонажей. На сегодняшний день в Интернете они представлены несколькими направлениями: воссоздание традиционных фольклорных персонажей посредством опубликования в Сети книг, картин, игровых, неигровых и анимационных фильмов, а также создание новых анимированных изображений (смайлы и gif-анимация), аватаров, троллейсов, мемов, фотожаб, популярного мифического интернет-персонажа Ктулху и, конечно, персонажей сетевых анимированных комиксов.

Традиционные персонажи фольклора в Сети наиболее часто представлены в мультипликационных фильмах, снятых по сюжетам народных сказок. Например, на киностудии «Беларусьфильм» за последние годы были выпущены следующие анимационные фольклорные фильмы: «Піліпка» (по мотивам белорусской народной сказки «Пилипка-сынок», реж. Т. Кублиц-

кая, 2012 г.), «Дзед» (по мотивам белорусских народных сказок, реж. А. Ленкин, 2012 г.), «Як службы́ жа я ў пана» (по мотивам белорусской народной песни, реж. М. Тумеля, В. Петкевич, 2012 г.), «Прыгоды Несцеркі» (реж. И. Волчек, 2013 г.) и т. д.

Gif-анимация появилась практически сразу после широкого распространения сети Интернет. Она позволяет пользователям более точно выражать свои эмоции, чувства, переживания, которые сложно передать простыми словами. К gif-анимации следует отнести и анимированные смайлики (ожившие изображения, призванные передавать эмоциональное состояние пользователя: грусть, радость, печаль, гнев и пр.). Однако само понятие «гифки» (сленг пользователей интернета) включает в себя специально нарисованную анимированную картинку, которая состоит из нескольких, зацикленных по времени показа кадров. При этом, в отличие от смайлов, gif-изображения могут передавать не только эмоциональное состояние интернет-пользователя, но и имитировать его внешний вид, поступки и пр., становясь своеобразным зеркальным отражением, «заменителем» реального изображения человека. Чаще всего гифки используются в качестве изображения пользователя, но могут быть и самостоятельными элементами, присутствующими на его страницах.

Естественно, не вся gif-анимация может относиться к современному сетевому фольклору, но наиболее яркие и образные персонажи уже давно заняли свое место в интернете, а значит и стали выступать в роли своеобразных мифических (фольклорных) образов. К наиболее часто встречающимся гифкам можно отнести персонажей из популярных анимационных фильмов (кот из «Шрека», белка из «Ледникового периода», Спанч Боб и Патрик из «Спанч Боб – квадратные штаны», персонажи из «Южного парка» и др.), «ожившие» фотографии актеров, певцов, режиссеров, да и просто анимированные изображения животных (наиболее часто встречаются представители семейства кошачьих).

Аватары (аватарки, авы, авчики, авики) призваны наиболее полно выразить сущность пользователя, передать его характер, настроение, иногда и эмоциональное состояние. Чаще всего аватарка – небольшое по размеру фотографическое изображение пользователя (немного похожее на фотографию для пас-

порта). Однако сегодня все более популярны аватарки «оживленные», в движении, т. е. анимированные. Естественно, к персонажам сетевого фольклора стоит относить только те изображения, которые активно используются пользователями из разных стран, например аватарка Моны Лизы, которую дополняют и видоизменяют по своему вкусу многие представители интернет-сообществ (Мона Лиза с мобильником, с фотоаппаратом, с кошкой; синего цвета в виде персонажа из фильма «Аватар»; с лицом кошки; с короткой стрижкой; в виде инопланетного существа и пр.). В зависимости от собственных предпочтений пользователи также выбирают «живые» аватарки с изображениями животных, насекомых, персонажей из анимационных фильмов.

Троллфейс – отдельное направление сетевого фольклора, возникшее сравнительно недавно (первое упоминание относится к 2008 г.), но уже набравшее огромную популярность среди пользователей интернета. Внешне выглядит как черно-белое изображение хитрой (по-своему злорадной) физиономии человека. Считается, что это же выражение появляется на лице сытого тролля (злобного и глупого мифического существа из скандинавской мифологии, приносящего окружающим вред). Само выражение «тролль» приобрело в сети совершенно иное значение: так называют персонифицированных или анонимных участников интернет-общения, которые стремятся вызвать к себе повышенный интерес путем подстрекательства других пользователей к негативным действиям, введения их в заблуждение, обман и пр. Именно после появления данных индивидов интернет-сленг обогатился новым понятием «троллинг», не имеющим ничего общего с английским научным термином «trolling», т. е. ловля на блесну. Троллфейс применяется в качестве своеобразной маски, «накладываемой» на лицо реального пользователя, и выступает в роли негативного собирательного фольклорного образа, призванного выявить нечестного участника беседы и вывести его на чистую воду. На сегодняшний день троллфейсы стали значительно разнообразнее, изменилась и их суть: теперь они способны выражать любые эмоции, нести в себе практически любой смысл, хотя основное их предназначение – высмеивание пороков – осталось практически неизменным. Троллфейсы пополнились появлением новых образов-обликов (блатных – в кепке и с золотым зубом, наруто –

в стилистике известного японского мультсериала «Naruto», телевизионных – в цвете наиболее известных анимационных персонажей, например Шрека, игровых – по внешнему виду напоминающих знаковых (знакомых) компьютерных героев и пр.). Можно также выделить троллфейсы с сердечками, цветами, слезами и подписями («problem», «no», «yes», «okay», «иди обниму!» и др.), которые тоже завоевали интернет-пространство. Кроме того, отдельно стоит выделить троллфейсы – своего рода «портреты» известных личностей, в частности актера, каскадера и режиссера Джеки Чана и баскетболиста Яо Мина.

Мемы выступают в роли единицы культурной информации, передаваемой от носителя к носителю посредством символов, образов, воплощаемых через устные высказывания, художественные изображения, аудио- и видеоряд. В интернете мемы более мобильны, возникают они спонтанно из случайно оброченной фразы или специально изымаются из контекста, что делает их более привлекательными. Они постоянно видоизменяются и трансформируются, чаще всего их можно интерпретировать по своему желанию в зависимости от ситуации. Обычно в сетевом пространстве мемами обмениваются для поднятия настроения, передачи положительных эмоций, т. е. для развлечения. Наиболее распространены мемы, на которых изображен известный персонаж или симпатичное животное, а вся картинка сопровождается смешной или поучительной надписью (например, фотография самого унылого кота в интернете и подпись: «Отдых безнадежно испорчен, если в номере нет WiFi»). К сожалению, нередки случаи, когда встречаются мемы пошлые, злые и даже сопровождаемые нецензурной лексикой. Отдельно стоит выделить мемы, созданные для воздействия на психологическое состояние интернет-сообществ, а именно для введения в заблуждение (мошеннические) или открыто призывающие к каким-либо неправомерным действиям (провокационные). Для блогеров и форумчан мемы уже стали неотъемлемой частью социального общения, своеобразным образом жизни, а значит, их вполне можно причислить к разряду сетевого фольклора (особенно те изображения, которые дублируются в интернет-сообществах, вызывая постоянный интерес).

Еще одними визуальными персонажами сетевого фольклора становятся фотожабы (сленговое слово, произошло от названия обработанных при помощи программы Adobe Photoshop изо-

бражений, которые приобретали после обработки новые черты, внешний вид и иные характеристики, часто с негативным или обидным оттенком). На данный момент фотожабы (разновидность фотомонтажа) выступают в виде своеобразных карикатур и служат для иллюстрации состояния человека, раскрывая его характер, подчеркивая и выделяя его отрицательные или положительные качества. Фотожабы могут возникать совершенно спонтанно, когда представители интернет-сообщества находят в изображении «недостающие» на их взгляд элементы и добавляют их при помощи графических программ (например, изображение крокодила с крыльями, кузнечика с телом лошади или одуванчика с головой льва). Кроме того, существуют специально созданные фотожабы, которые призваны дискредитировать персону или, наоборот, повысить ее рейтинг. Наиболее популярными изображениями в Сети являются фотообработки политических фигур, звезд либо известных в узких кругах личностей. Широкое применение находят фотожабы и при использовании фотографий киноактеров (чаще всего без их согласия) или анимационных персонажей в прямой или косвенной рекламе товаров или услуг. Например, кадр, на котором Гермиона Грейджер (персонаж цикла фильмов о Гарри Поттере) варит зелье в волшебном котле, после обработки стал выглядеть, как будто она готовит суп из пакетика. Надпись под снимком гласила: «Maggi. Магия вкуса». Анимационных же персонажей чаще всего «видят» в рекламе напитков, фастфуда или компьютерных программ.

В современных реалиях самым известным сетевым фольклорным персонажем, о котором знает все интернет-сообщество, является мифическое божество Ктулху из пантеона лавкрафтовских мифов. Считается, что владыка мира пребывает в состоянии вечного сна на дне Тихого океана, но при этом может оказывать непосредственное воздействие на человеческий разум, управлять им. Впервые имя вымышленного божества было упомянуто задолго до появления интернета – в 1928 г. в рассказе ужасов Говарда Лавкрафта «Зов Ктулху», а популярность в Сети получил Ктулху только спустя 77 лет – в 2005 г., после того как данный рассказ был экранизирован режиссером Эндрю Леманом. Внешне Ктулху напоминает и человека (туловище с руками и ногами), и осьминога (змееподобные щупальца на лице), и дракона (огромные крылья на спине). Сеть

полнится разнообразными изображениями божества, начиная от художественных картин и заканчивая компьютерными фотожабами (когда Ктулху предстает в виде симпатичного зеленого человеко-драконо-осьминога). Также огромную популярность его имя завоевало на форумах, упоминание Ктулху становится неотъемлемой частью сетевой культуры. Наиболее распространены выражения (сохранена авторская орфография): «Ктулхо зохаваит всех» (в переводе на русский – «Ктулху всех съест»); «Ктулху фхтагн!» – «Воистину фхтагн!» (нечто вроде «Ктулху спит» или «Ктулху крутой», хотя на самом деле слово «фхтагн» может употребляться и в иных значениях, обозначая и границу между жизнью и смертью, и просьбу о помощи у зомби); «Ктулхо уснул за наши грехи» и др. Кроме того, персонаж Ктулху широко используется в игровых фильмах («Крауч-энд» по мотивам произведений Стивена Кинга, 2006 г.; «Чудовище в замке», 1995 г., «Дагон», 2001 г., «Чилийская готика», 2000 г., и «Шепчущий во мраке», 2011 г., по рассказам Говарда Лавкрафта и др.), анимационных лентах («H.P. Lovecraft's Dunwich Horror and Other Stories», 2007 г.; «Сон Лавкрафта», 2008 г.; «Хребты безумия», 2009 г., и пр.), компьютерных играх («Arkham Horror», «Call of Cthulhu: The Card Game», «Alone in the Dark», «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth», «StarDrive» и т. д.).

К фольклорным сетевым персонажам относятся и персонажи, фигурирующие в наиболее популярных сетевых комиксах. Сетевой комикс (интернет-комикс, веб-комикс, онлайн-комикс) – это набор картинок, объединенных единым смыслом, жанром или персонажами, созданных специально для Интернета и используемых только в Сети (хотя нередки случаи воссоздания рисунков и в бумажном варианте). К наиболее популярным сетевым комиксам на сегодняшний день относятся: «Маша и медведь», «Барбоскины» и «Ну погоди» (по мотивам популярных анимационных сериалов), «Mortal Kombat Scorpion's Revenge» (по мотивам компьютерной игры «Mortal Kombat Komplete Edition»), «Тарзан» (по мотивам произведений Эдгара Берроуза), «Неманга» (в стиле японской анимации с персонажами, адаптированными для русскоязычной аудитории) и др. Практически все персонажи данных электронных анимационных фильмов знакомы пользователям сети Интернет. Их изображения дублируются, публикуются на страницах интер-

нет-сообществ, на них ссылаются в разговорах на форумах и в чатах, а также по их образу и подобию некоторые пользователи создают свои гифки, аватары и мемы, что свидетельствует об их популярности.

Таким образом, можно сделать вывод, что среди всего многообразия сетевых персонажей наиболее приближенными к фольклорным выступают персонажи сетевых комиксов, фотожабы знаменитых личностей, аватары по мотивам произведений искусства, гифки анимационных персонажей, троллфейсы Джеки Чана и Йо Мина, мемы с афоризмами и цитатами и, конечно, сам мифический бог Ктулху – самый яркий представитель сетевого фольклора.

РЕИНТЕРПРЕТАЦИЯ БАЛЕТА «БОЛЕРО» М. РАВЕЛЯ В ХОРЕОГРАФИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

С. А. Гродникова,

*соискатель, концертмейстер кафедры хореографии Белорусского
государственного университета культуры и искусств*

В начале XX в. мировой балетный театр приобретает опыт обращения к небалетной музыке. Ярким примером этого может служить произведение Мориса Равеля «Болеро».

Прежде всего необходимо пояснить, что представляет собой испанский танец болеро, который, по мнению некоторых исследователей, был создан танцовщиком Себастьяно Сересо в 1780-х гг. Музыкальный размер болеро $\frac{3}{4}$; при этом существует множество ритмических вариантов этой трехдольности: если в момент появления танца в первых двух тактах было всего два деления четвертных длительностей на восьмые, то впоследствии дробление долей становится все более мелким. Темп классического болеро сдержанный, движение наполнено внутренней силой и страстью. Исполняется этот танец под аккомпанемент гитары и барабана, а сами танцовщики дополнительно отбивают кастаньетами сложные ритмические фигуры, сплетающиеся в необычайно прихотливый узор. Существует множество разновидностей болеро, характерных для различных областей Испании: качуча, мадрилена, оле, халео дехерес.