

ИНТЕРНЕТ МЕМЕТИКАТА КАТО КОД НА КОМУНИКАЦИЯ

МАРИЯ ИВАНОВА

Internet Memetics as a Code of Communication

Maria Ivanova

Резюме: Контекстът, в който интернет меметата се развиват, развитието на web 2.0 и амбициите за web 3.0 са неразривно свързани с активно участие и интерактивност. Всеки с достъп до компютър и интернет може да се докосне до безплатни научни статии, изображения, музика, видеоклипове и др. и да създава сам (аудио)визуални творения. Текстът разглежда влиянието на интернет меметата върху комуникацията и езика. Изследователските въпроси са по какъв начин комуникацията (он – в дигиталното пространство и off-line-на живо) и езиковостта се е променила, вследствие на влиянието на интернет меметата? Можем ли да говорим за (интернет) меметичен език и какви са разликите между меметичните езикови и традиционните езикови правила? По какъв начин могат да се преведат меметичните езикови системи чрез понятия от лингвистиката? Какви са резултатите от влиянието на интернет меметата върху общуването и езика? Ще бъде направен опит да се отговори на тези въпроси, като ще се разгледат примери за влияние на интернет меметата върху различни сфери: 1. Писменост в дигиталната комуникация. 2. Визуални изображения в сферите на изкуството, графичния и уеб дизайн и аудио-визуални произведения. 3. Човешкото поведение.

Ключови думи: дигитална меметика, интернет мемета, онлайн комуникация, меметичен език, vaporwave

Abstract: The context in which internet memes develop, the development of web 2.0 and the ambitions for web 3.0 are inextricably linked to active participation and interactivity. Anyone with access to a computer and the internet can access free scientific articles, images, music, videos, etc. and create their own (audio)visual creations. The text examines the influence of internet memes on communication and language. The research questions are how communication (on – in the digital space and off-line – live) and linguistics have changed as a result of the influence of internet memes? Can we talk about an (internet) memetic language and what are the differences between memetic language and traditional language rules? How can memetic language systems be translated using concepts from linguistics? What are the results of the influence of internet memes on communication and language? An attempt will be made to answer these questions by examining examples of the influence of internet memes on various areas: 1. Literacy in digital communication. 2. Visual images in the fields of art, graphic and web design, and audio-visual works. 3. Human behavior.

Keywords: digital memetics, internet meme, online communication, memetic language, vaporwave.

Интернет меметиката като код на комуникация

МАРИЯ ИВАНОВА

Обичайно интернет меметата са свързани с хумор, еkleктика, инфантилност, умишлени визуални и езикови грешки, използват се множество препратки, някои от тях отвеждат към пародиране на изходно изображение, други могат да носят усещане за носталгия, вариантите са многобройни. Ключ към разбиране на подобен тип културен феномен е културата на участие (Jenkins, et al. 2006), споделяема култура (Vadde, 2017), ремикс култура (Lessig, 2008) и традицията на „направи-си-сам“¹. Многобройните *тutorials* (видео уроци) в различни дигитални платформи предоставят всевъзможни опции за придобиване на умения, било то свързано с обработката на изображения, аудио-визуално творчество и др. Потребителите често са и зрители, и създатели на съдържание, а това отправя към термина „просюмър“², защитаващ идеята за активния потребител, който е в състояние да създава творчество въз основа на предишни творения (McLeod, 2018). Освен между производител и потребител, границите между аматьор и професионалист, забавно и сериозно, ниско и високо все повече се размиват. Предвид забързаното ежедневие и огромното количество от информация, се наблюдава стремеж към фрагментация и компресиране на посланието, а често в интернет пространството можем да се натъкнем на мемета (главно комбинация от изображение и текст) с множество съкращения, правописни грешки и понякога абсурдни послания.

Интернет мемета

Понятието „мем“ е създадено през 1976 г. от биолога Ричард Докинс в книгата *Себичният ген*. Ричард Докинс задава основите за характеризирането на меметите като разпространяеми културни фрагменти от човек на човек – Докинс използва *тете* (мем) по аналогия на *гене* (ген) като съкратена форма на гръцката дума *тiтете*, която е сродна на *timesis*. Според него мему са „мелодии, идеи, изрази, модни грехи, начини на правене на керамични съдове или на построяване на сводове“

¹ Do-it-yourself е метод за изграждане, модифициране или поправка на неща без пряка помощ от експерти или професионалисти. Терминът е свързан с потребителите от началото на 20-и век предимно в областта на

дейностите по поддръжката на дома. Фразата „направете го сами“ е била използвана до 50-те години на 20 век, във връзка с възникването на тенденция хората да се занимават с усъвършенстване на дома и различни други строителни проекти като едновременно творчески дейности, за отдых и спестяване на разходи.

² Терминът е комбинация от думите „производител“ и „потребител“ за пръв път употребен през 1980 г. в книгата на Алвин Тофлър „Третата вълна“.

(Dawkins, 2006/1976: 192; цит. по Генова, 2020: 298). Що се отнася до интернет меметата обаче, концепцията за пасивност в човешкото поведение се видоизменя от активното участие от потребителите. Както обяснява Шифман, метафората на мема „е била използвана по проблематичен начин, концептуализирайки хората като безпомощни и пасивни същества, податливи на доминацията на безсмислени медийни закуски, които заразяват умовете им“ (Shifman, 2014: 11 цит. в Milner, 2016: 20). Самият Докинс представя мутацията и еволюцията на идеята за мема в нова посока: „вместо да мутират случайно преди да се разпространят чрез форма на Дарвиновата селекция, интернет меметата се променят умишлено от човешката креативност. В отвлечената версия мутациите са проектирани – не произволни, с пълното знание на лицето, което извършва мутацията (Dawkins, 2013, цит. в: Wiggins, 2019: 8).

Меметата имат богатия потенциал да се разглеждат в много перспективи – като киберфолклор (Минева, 2022), уличното изкуство на социалната мрежа (Mina, 2019: 12, цит. в Semotiuk, Shevchenko, 2023: 85), най-малката единица визуална информация, повсеместна вътрешна шега (Milner, 2016), дори съвременни новинарски медии и доходоносен бизнес (Иванова, 2022). Други учени (Miltner, 2014) твърдят, че интернет меметата са успешни поради техния емоционален резонанс с публиката; хората споделят мемета не защото са механично принудени да предават културен репликатор, а защото са емоционално провокирани от някакъв аспект на медийния обект, с който се ангажират (Miltner, 2017). Меметата се характеризират с имитация, ремиксиране, използват се специфични хумор техники, от които най-разпространени са „асоциация, транспонирание, трансформация, противоречие, преувеличение, пародия, игра на думи, маскировка, сатира, разказ и присвояване“ (Roukes 1997: 12, цит. в Semotiuk, Shevchenko, 2023: 88), визуални техники (конкретни шрифтове, шаблони и др.), биват свързани с естетиката на интернет-грозното (Douglas, 2014), често имат грубоват вид, напomniaч за това, че всеки би могъл да се включи в правенето на мемета. Меметата все по-често (не)успешно се вкарват и в маркетинг стратегии на големи и малки компании, вмъквайки в познати шаблони имената на или самия рекламиран продукт. Отделно – интернет меметата се разпространяват в различни платформи – Facebook, Instagram, Twitter, 4chan, Reddit, TikTok и др. Всеки един от потребителите има предпочитания за различни платформи, като рядко би могло да се срещне такъв, който да е активен в повече от 2-3 основни. Меметата в отделните сайтове се различават помежду си, тъй като всяка една от социалните мрежи освен, че е със своя собствена визия, разкрива себе си чрез определена граматика, код, жаргон и моди, които се споделят от потребителите ѝ.

Така посредством интернет меметата, представени като „аматорски медийни артефакти, широко ремиксирани и рециркулирани от различни участници в мрежите на социалните медии“ (Milner, 2012) се създават разпространяеми нови визуални жанрове на изразяване (Kuipers, 2002). Пространственото подреждане на текст и изображение играе роля за представянето на посланието (използван шрифт, техника и др.). За мемета се използва главно *Impact font*, който според някои автори сам по себе си се е превърнал в меме до голяма степен поради широкото му разпространение в текстовите процесори и други софтуери през 90-те години и защото контрастира добре с картината, независимо от цветовете на изображението (Edwards, 2015, цит. в Mick-Evans, 2019: 29). Има хипотези, че този шрифт е широко използван много преди появата на меметата във вестници и списания и е един от най-четимите и благоприятни за окото на читателя.

Меметична грамотност

Езикът (устна реч, писменост, жестови езици и др.) служи за описание на света. Той представлява система от звукове и/или знаци за кодиране и декодиране на информация и за комуникация. Граматиката е системата на организация на езиковите знаци (думи). От лингвистична гледна точка тя съдържа синтаксис и морфология, но в по-широка перспектива това са всички правила за използване на даден език: синтаксис, морфология, словообразуване, лексикология, фонетика, правопис. Съществуват и социолекти (социални диалекти), които представляват езикова разновидност, присъща на обособени групи, изградена на основата на интерес, територия, професия, социален слой, възраст, класа, субкултура и др., разпределена на два основни вида: професионални диалекти и жаргони. Следователно кибер-жаргонът би могъл да се разглежда като разновидност на социолекта, тъй като е езикова форма, специфична за хората, които активно участват в онлайн комуникация (особено в социални мрежи, платформи за видеоигри, форуми, блогове и др.). Едни от отличителните характеристики на кибер-жаргона са честите употреби на съкращения, абревиатури, грешно изписване на думите, в български контекст – *шльокавицата*³, както и множество начини на писане, вдъхновени от интернет меметата. Подобен тип социолект е свързан с определен социален контекст. С промени в езика могат да се организират мислите, идеите, представите, действията на човека, а невролингвистиката изучава именно тези динамики.

³ Шльокавица“ е начин на изписване на български език, при който се използва несистематизирана комбинация от латински букви, цифри и други символи, намиращи се на клавиатурата на компютър, мобилен телефон или друго електронно устройство (Уикипедия).

Интернет меметата използват народен (всекидневен) език, фрази от специфични диалекти, каламбури и каламбурни гатанки, жаргон, социален говор, съкращения и неологизми (Kostadinovska-Stojchevska, & Shalevska, 2018). През 2014 г. Лимор Шифман споменава термина „меме грамотност“ (Shifman, 2014: 100). Според Кейт Милтнър позицията на мемето има три подкомпонента: структури на участие, меметична грамотност⁴ и комуникативни функции. Структурите за участие на едно мемe включват кой има право да участва и как; меметичната грамотност включва тона и стила на комуникация; а комуникативните функции включват типа комуникация (Miltner, 2017: 414). Интернет меметиката представлява научна дисциплина, изучаваща как единици (дигитална) информация, т. нар. меме, се разпространяват в обществото. Способността на едно мемe да се разпространява зависи от съдържанието му и социалния и културния контекст. Дигиталната меметика влиза в ролята на специфична граматика, свързана с интернет, социалните мрежи, отделните сайтове и платформи, познания за работа с програми като „Photoshop“, „Paint“, филтри, монтаж, дори мемe шаблони. Последните се превръщат във визуални преки пътища – семиотични системи, при които потребителите променят само част от означаващото, като запазват цялостната структура и значение неподкътнати

Меметичната логика и граматика подчертават *lingua franca* – споделен социален говор, преобладаващ във и сред общности, обвързани от медиите на участие (Milner, 2016: 84). Концепцията за мултимодалност е разработена в началото на 2000-те години и произхожда по-специално от работата на Майкъл Халидей върху езика като социална семиотична система. (Grundlingh, 2017).

Меметичните медии са уникални със своята мултимодалност, която активира изразяването чрез множество начини на комуникация, тяхното повторно присвояване, техния резонанс, състоящ се във връзките им с участниците, техния колективизъм, представен от социално създаване и трансформация, и тяхното разпространение през средства за масова комуникация (Milner, 2016). Идеите и текстовете се възпроизвеждат и трансформират като участниците добавят нови измерения към вече съществуващите. Меметичните медии са „резултат от безброй изрази, трансформирани, за да отговарят на нови културни, социални и индивидуални контексти, докато се разпространяват“ (там: 76). В по-ограничени колективи като общността на 4chan и Reddit се изисква владение на фиксирани техники, свързани с разговора и контексти за влизане в потенциална дискусия. В този смисъл се изисква иновативност, свързана с конкретната

⁴ В оригинала на статията думата е *keying* – букв. умение за работа посредством компютърна клавиатура или клавиатура на смартфона. Тъй като става дума за някакъв вид компютърна грамотност и схващане на стил и тон на мемe комуникацията, реших да превода термина като меметична грамотност.

субкултура, за да се участва адекватно в процеса и да се овладеят фиксираните техники за комуникация (нак там). Аматорите могат да станат известни в YouTube или да се научат на конкретна дейност, която да се превърне в тяхната бъдеща професия.

Интернет меметата, макар и различни от традиционната писмена комуникация, все още използват създател и получател (вместо писател-/четец или говорещ-/слушач). (Grundlingh, 2017). В доминиращите интернет мемета текстът и изображението се сливат в едно комуникативно цяло. *Image macro*⁵ сам по себе си представлява набор от стилистични правила за добавяне на текст към изображения. (Davison, 2012).

Изображенията (например шаблоните) се превръщат в градивни елементи на меметично значение. Меметата следват синтактични правила. Пример за често срещано меметично изречение е реакционно изображение + саркастичен надпис. Меметата, съставени само от изображение (изражение на лицето, емоция и др.) са форма на невербална комуникация – подобно на изразенията, които използваме в ежедневната си комуникация (Grundlingh, 2017). Семантичното значение е флуидно. Визуалните шаблони също биха могли да се разглеждат като фонемични, както звуците образуват думи, повтарящите се мемета препращат към други мемета, шеги, често извличат хумор от предишни знания. Един и същ меме шаблон може да предполага противоположни идеи в зависимост от контекста. Относно прагматиката – контекстът има значение. Хуморът или въздействието често зависят от това, кога и къде се използва мемето. Така меметичната граматика представлява хибридна комуникативна система – нов вид културен и семиотичен език.

Мултимодалността подчертава наличието на народен език, говорен от огромно съзвездие от участници, където връзката между високото и ниското е все по-размита – „по-голямо от сайт, география или индивидуален сътрудник, меметичният лингва франка създава социални светове“ (Milner, 2016: 109). От гледна точка на семиотиката отново можем да направим опит за превеждане на структурните елементи на интернет меметата: 1. означаващо – изображение, видео, текст, формат на мемето; 2. означаемо – значението или предадената идея (често хумористична, абсурдна, иронична, критична, но може и инфантилна, плашеща и др.); 3. Референт (реалност) – ситуация от реалния свят, социален проблем, поп-културно събитие; 4. Денотация (буквален смисъл) – изображение на човек, животно, ситуация и др.; 5. Конотация (културно значение) – интернет

⁵ Част от цифрова медия, включваща картина или произведение на изкуството, с добавена форма на текст. Употребява се за меметата, които са съставени от изображение и текст.

хумор, сарказъм, течение, стил в изкуството и др. Значението е полисемично – отворено за множество интерпретации, често на база споделено онлайн знание, контекст, жаргон и др.



Ил. 1. Fairy/Ritual/Effect. „Може да бъде призван само с ритуалната карта „Корона от пера“. Най-музикалната и забележима карта. Увеличава ATK с 500 за всяка магическа карта „Ланец“ и/или „Камера“ на полето. Не се повлиява от капани, освен картата капан „5 пакета брашно“.

Ще дам един пример с facebook групата „Айляк“, където можем да видим популярни български персонажи, представени в карти Yu-Gi-Oh.

Към момента на писане на първоначалния вариант на този текст (м. ноември, 2024 г.) подобни меметични изображения с персонажи от риалити формата „Биг Брадър“, 2024 г. бяха често срещани във виртуалното пространство. Няколко месеца след това вече подобно мем не би било актуално, защото има нови риалити формати и събития. Този шаблон не е строго специфичен за България. Има генератори с подобни темплейти и различни мем страници в България и в чужбина се възползват от тях. Подобни произведения също използват меметичен език.

Други понятия от семиотиката, коментирани във връзка с интернет меметата, са режим и медия. Режимът се описва като конвенционално призната семиотична система „с вътрешна граматика, като реч,

цвят, вкус или дизайн на изображения“. Медиите, от друга страна, се разглеждат като физически носители на режими, например хартия, телефони, компютърни екрани и др. (Scollon and Levine, 2004, цит в: Grundlingh, 2017). В контекста на мемета може да се твърди, че самото мем се квалифицира като режим, който се разпространява чрез онлайн и социални медии (пак там). Аз бих добавила друг отчетлив меметичен момент, че освен вътрешната граматика и физическите носители, в подобен тип интернет мем може да се видят външни препратки към групи, чужди на дигиталното мем режими и медия – именно Yu-Gi-Oh картите, в които граматично са направени препратки към писмеността, употребявана в истинската игра, а визуално наподобяват естетиката на картите. Това също може аналогично да се коментира и за споменатия по-горе основен шрифт, който използват интернет меметата, популярен преди това в печатните медии.

Анализирант се възможни функции и употреби на меметата, като след направено изследване се установява, че те съответстват на повечето от комуникативните илокутивни актове, разделени в 4 категории, идентифицирани от Бах и Харниш през 1980 г. (Bach and Harnish, 1980, цит. в: Grundlingh, 2017). Единствените разминавания са забрани, разрешителни, обещания, извинения, съболезнования, поздравления, благодарност, предложение, приемане, отхвърляне (пак там). В изследването е упоменато, че при различен набор от данни може да има други резултати, т.е. да има още повече съответствия, разглеждайки интернет меметата през комуникативните илокутивни актове (пак там).

Новият тип комуникация е мултимодален, нелинеен и фрагментиран, следователно меметичният език е различен от традиционните езикови системи. Лев Манович споменава т.нар. възможност за дълбоко повторно смесване (deer remixability) – смесването на кодове, стилове, практики и норми от различни култури и нива на комуникация на дълбоко структурно ниво, което се различава от пастиша, цитата и колажа на постмодернизма от края на 21 век (Терзиев, 2012).

Така едно от основните следствия на меметичното влияние върху езика и комуникацията е фрагментацията. Откроява се промяна на начина, по който се ангажираме с новини, изкуство, образование. Информацията е компресирана във формати, подобни на шаблони, комбинирайки визуални, текстови и културни елементи, а цялостта се разчита много по-бързо. Значението също е компресирано – сложни емоции, политически мнения или културни критики биват представени в няколко визуални фрагмента. Отчетлива е и визуалната доминация – преминаването от вербално-лингвистична към визуално-символна комуникация. Интернет комуникацията през последните години клони към максимална ефективност, опростено съдържание и възможно най-много информация с възможно най-малко гуми. (Kostadinovska-Stojchevska & Shalevska, 2018).

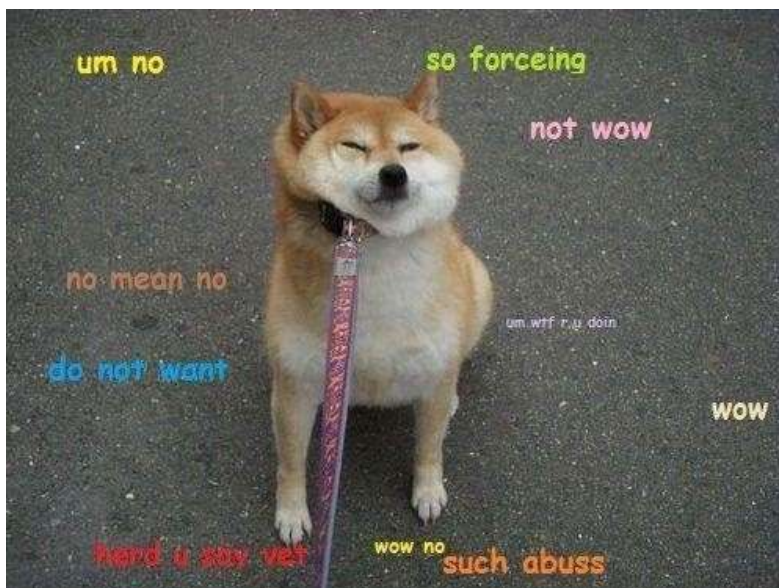
Разпространение на езиковите кодове на интернет меметиката в комуникацията онлайн

Развитието на интернет меметата поражда няколко уникални езикови системи и подезици, които функционират като нови начини на комуникация онлайн. Тези системи, развиващи се в контекста на културата на участие често изграят с традиционните езикови правила, задават широко поле за визуално-семиотичен анализ. За да бъдат напълно декодирани посланията е нужно предварително познание, свързано с културния контекст на вдъхновителите на конкретните езикови системи (например интернет мемета, стил на публикуване на интернет съдържание и др.). Езикът е жив и непрестанно се адаптира спрямо нуждите на потребителите, следователно някои от меметичните езикови системи могат

да бъдат преработени от нови интенции. В този раздел ще бъдат представени няколко примера от различни езикови системи, оформени от интернет мемета, ще се разгледат меметичните трансформации на структурни елементи от езиковите системи – като синтаксис, граматика, словообразуване и правопис.

Doge меметата и присвоеното от Doge – *interior monologue captions* е жанр интернет меме, който става популярен през 2013 г.

Мемето обикновено се състои от снимка на куче от породата Шиба Ину, придружена от многоцветен текст с шрифт *Comic Sans* на преден план. Текстът, представляващ своеобразен вътрешен монолог, е съзнателно написан под формата на развален английски език.



Ил. 2 Пример за Doge тете, в което кучето не желае да ходи на ветеринар. Скрийншот на авторката.

Шрифтът и начинът на изписване на самите думи/букви имат важна роля в схващането на едно меме. За шрифт е избран *Comic Sans*, който е критикуван от дизайнерите заради инфантилните си и карикатурни асоциации. В Doge меметата се наблюдава необичаен синтаксис, минимална употреба на граматика – често отсъстват глаголи или се използват неправилно, но акцентът попада върху емоцията, граничеща с детско удивление, за сметка на формалната структура. Следователно промяна на езиковата система можем да видим в изкривото заобикаляне на правилата на стандартната граматика. Тези избори засилват ироничната конотация. Конкретното меме влиза в рекламата, вдъхновява уебсайт за метеорологично време и приложение, а някои видеоигри добавят *skin* (букв. кожа, образ на изгрозия персонаж) с Doge. Твърди се, че породата Шиба Ину става популярна, благодарение на това меме. Къде се крие хуморът?

Както може да се види от това меме – става дума за куче, което е теглено на каишка от стопанина си, който иска да го заведе на ветеринар, но то не желае да потегли и кратките му мисли са изписани хаотично около него – „м, не“, „толкова натрапчиво“, „не сега“, „какво, по дяволите, правиш“, „уау“, „уау не“, „такава злоупотреба“, „чух, че казваш ветеринар“, „не искам“, „не означава не“. Този меме

шаблон бива присвоен за различни контексти, но шрифтът, разположението на текста и разваленият английски си остават същите.

В България съществува подобен пример с Котаракът Румен от 2017 г. досега (2024 г.)⁶. В страницата на Котаракът Румен се споделят снимки на истинска котка, придружени от текст с множество правописни и пунктуационни грешки, напомнящи на т.нар. „шльокавица“, която сама по себе си също е езикова система, вдъхновена от дигиталната меметика. Тези меметични техники, заедно с литературния похват на олицетворението са използвани да пресъздадат това как една котка би се изразявала в интернет. Към 2024 г. Котаракът Румен има собствен сайт (<https://kotarakutrumen.com/>), в който цялата информация е в синхрон с правописните грешки от оригиналната страница, продават се календари, дори две издадени книги написани от (вероятно стопанина на) котката.



Ил. 3. Меме от типа Lolcat. „Аз съм в твоят легло. Зпя“.

Котаракът Румен ме препраща към друга меметична езикова система, вдъхновена отново от олицетворението – Lolcat⁷, разпространявани масово в средата на 2000-те, представящи снимки на котки с умишлени правописни грешки и отново – развален английски език.

Основните езикови характеристики на този поджанр включват опростена граматика, ограничена употреба на глаголи, често

имитирайки тепърва учещо се да говори дете или както горния пример – как би се изразявала котка в дигиталното пространство. Промяната на традиционната

⁶ Вж. Перов, Т. 2023. Едно необикновено животно: Котаракът Румен има 60 хил. последователи във Facebook.BulgariaOnAir. <https://www.bgonair.bg/a/36-sutreshen-blok/302044-edno-neobiknoveno-zhivotno-kotarakat-rumen-ima-60-hil-posledovateli-vav-facebook> (посл. посетен на 13. 02. 2025 г.)

⁷ Тау (2014) измисля термина LOLitics, опусвайки връзката между меметата и политиката. Чрез този термин ясно може да се наблюдава напрежението между несериозното и сериозното, забавлението и реалния политически дискурс. LOLitics е категория цифрови текстове, създадени от обикновени хора, които често са отговори на новинарски събития или гафове, извършени от политически фигури, представени зад защитната стена на хумора. В това са подобни на редакционните карикатури, чиито създатели „не са репортери или редактори [и] техният материал произтича от новините“ (Buell & Maus 1988 :848, цит. в Тау, 2014 :50)

езикова система е свързана с комбинирането на детски речеви модели с животински образи, а хуморът се основава на антропоморфизъм.

Като стана дума за опростена граматика, няма как да не спомена и т.нар. *шитпостинг*⁸, разпространяващ се от края на 2010 г. в платформи като 4chan, Twitter, Reddit. Буквално това е умишленото публикуване на безсмислено съдържание



Ил. 4. Пример за шитпостинг мем. Елен в тоалетна чиния. „Имаш ли игри на т'воя телефон? Източник: Reddit.

главно с цел забавление, но понякога посланията са агресивни и *тролски*⁹. Изреченията нямат връзка помежду си или умишлено нарушават традиционните синтактични правила, а визуално стремежът е към максимално лошо форматиране и/или обработка. *Шитпостингът* би могъл да бъде комбинация между текст и изображение, между които обаче отсъства ясно отчетлива връзка. Хуморът в случая (за тези, които биха разпознали такъв) възниква от безсмислието. Ако можем да говорим за промяна на езиковата система, то *шитпостингът* създава анти-смислен език, като дава приоритет на абсурда пред съгласуваността. Синтаксисът в случая може да бъде препратка към хаотичното потребление на цифрово съдържание.

Освен за безсмислие и абсурд, нека се върна към една от централните характеристики на влиянието на интернет меметиката върху езика – именно емоционалността. Пример за изразяване на силни емоции като възмущение, удивление, недоверие или смях е т. нар. *keysmash* (букв. удар по клавиатурата). Това е интернет жаргон за въвеждане на произволна последователност от букви (например: „еуфхеф“), датиращ от ранния интернет (2000-те). Друг подобен пример е с употребата на *caps-lock*

⁸ Шитпостинг (shitposting – от екскремент и публикуване) е интернет жаргонен термин, описващ набор от неправилно поведение на потребителите и реторика във форуми и табла за съобщения, които имат за цел да провалят разговор извън темата, включително да крадат теми и да създават некомерсиален спам. В 4chan вторичният продукт от публикуването на глупости се нарича *рак* (източник: Know Your Meme).

⁹ Трол – жаргонно "трол" е човек, който публикува умишлено обидни или провокативни съобщения онлайн (в социални мрежи, новинарска група, форум, чат стая, онлайн видео игра) или който извършва подобно поведение в реалния живот. Съобщенията на троловете могат да бъдат подстрекателни, неискрени, отклоняващи се от темата и може да имат намерението да провокират другите да отвърнат емоционално или да манипулират възприятието на другите, като по този начин действат като насилник или провокатор. В този контекст съществителното име и глаголните форми, произлизащи от думата "трол" често се свързват с интернет дискурса. (Вж. Уикипедия).

(УАУ – само главни букви), което в повечето случаи се използва за пресъздаване на вик, бурен смях и др. силни шумове. Функциите на подобни езикови употреби са пресъздаването на звука и емоцията в текстова форма. Неструктурираните негуми действат като емоционални възклициания. По този начин се размихва границата между текст и поведение, тъй като текстът имитира потенциални физически реакции.

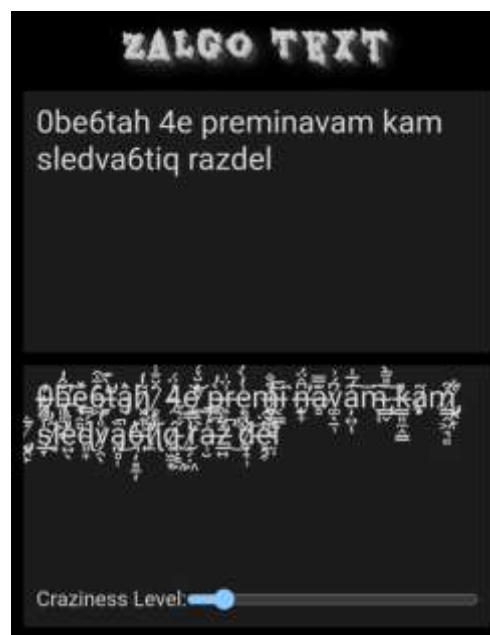
Интернет меме, свързано със Спонджбоб създава друга меметична употреба на писмен език, който имитира човешка реакция, този път речеви сарказъм, именно „Подигравателен текст на Спонджбоб“, разпространяващ се около 2017 г. Основните езикови характеристики са редуващото се изписване с главни букви (например: „зАщО ВСичКи пИшаТ пО тОзи нАчИн“). Текстът невербално, но визуално имитира подсилени от интонацията на речта звуци в моменти, в които речево изказваме нещо със саркастична нотка. Текстът се превръща в изпълнение, имитиращо човешка интонация.

Понякога корените на подобна меметична езикова система могат да бъдат свързани със субкултурна принадлежност, както е в случая с *Leetspeak* (хакерска субкултура между 1980-те и 1990-те), но продължаваща да се употребява без да е условие за участие в конкретна общност. Основната езикова характеристика е замяната на буквите с цифри или символи, които приличат фонетично или визуално на самите букви (например Ч > 4, О > 0, 1 > ! и т.н.). Докато преди подобен тип употреба на езика се е свързвала със субкултурна идентичност, сега основната промяна, породена от *Leetspeak*, в традиционната езиковата система се основава на визуалния аспект на текста. Понякога употребите се свързват с хумор, друг път с неграмотност или небрежност, а подобно заместване на букви с цифри виждаме и във все още живата *шльокавица*.

Приближавайки се към заключението на този раздел, невъзможно е да не се маркира и възприеманата за първото интернет меме – именно *емотиконата* (или *емоджи*), влизаща в ежедневно чат общуване на повечето хора и цветния език, който многобройните вече *емотикони* и *стикери* (например Вайбър стикерите – по-големи и усложнени визуално емотикони) носят. *Емотиконите* представляват граматически заместители на различни емоции като смях, тъга и др., но също така са визуални препинателни знаци и могат да служат като речеви актове. Често в използването на *емоджитата* съществуват и определени моди. През 2011 г. помня, че с мои връстници избягвахме да използваме обикновената усмихната емотикона „☺“, тъй като сме коментирали, че е странна и препраща към лицемерие или се използва, когато се сърдим един на друг (пример: „всичко е наред ☺“ – означа „няма да ти говоря в следващите седмици“). Следователно, дори нещо толкова ежедневно като

използването на емотикони, има своя социален контекст и зависимост от възрастта на събеседниците, което при използване на „неподходящо емоджи“ може да създаде потенциален хумористичен ефект в общуването. Следователно емотиконите могат да се разглеждат като емоционални и контекстуални маркери, служещи като синтактични единици за промени в настроението или речта. Все по-често срещана тенденция през последните години е персонализирането на *стикери*, като в някои платформи вече могат да се закупят (с истински пари) грехи и аксесоари за личния *стикер* (пресъздаващ в повечето случаи анимирана версия на отделния човек). Някои приложения предоставят възможност на човек да направи *стикер* от негово селфи или снимка, която може да използва като допълнителна емоционална украса, вътрешна шега или неформален тон в чата.

За да препратя към следващата част на текста – именно влиянието на интернет меметиката върху визуалните изкуства и графичния дизайн ще представя една визуална употреба на език, разпространявана около 2009 г. в сайтове като „Creepypasta“, с доминиращо съдържание, посветено на хорър жанра – именно Залго текст (*Zalgo Text* – повреден, прокълнат, глич текст). Залго текстът е дигитален текст, модифициран с множество комбинирани знаци, Уникод¹⁰ символи, използвани за добавяне на диакритични знаци, които са около буквите, за да изглежда плашещ или обладан. Текстът изглежда пълзящ, капещ или разпадащ се. Визуално създава чувство за безпокойство. Промяната в традиционната езикова система е свързана с това, че текстът е представен като цялостна атмосфера (в случая от филм на ужасите). Езикът се пренася в сферата на естетическото изкривяване. Имам много ярки спомени от употребата на такъв вид писменост, тъй като около 2009 г. прекарвах много време по форуми и сайтове, вдъхновени от хорър жанра. Предвид тийнейджърските си години и бурното ми тогавашно въображение, усещането, което ми носеше подобен тип текст, е че компютърът



Ил. 5. Посредством генератор, който да направи текстът в Залго стил, написах на шльокавица: Obe6tah 4e preminavam kam sledva6tiq razdel. Скриншот на авторката.

¹⁰ Уникод (на английски: Unicode) е стандарт в компютърната индустрия за кодиране, представяне и обработка на текст на повечето писмености в света. Той е разработен да реши проблемите, причинявани от едновременната употреба на голям брой несъвместими помежду си традиционни кодировки за различните езици (вж. Уикипедия).

на човека, използвал Залго текст, е обладан от духове или е *хакнат*. Всичко това събуждаше въображението ми и допълнително засилваше интереса ми към филмите на ужасите.

Чрез краткия обзор на няколко меметични езикови системи се откриха няколко основни тенденции. 1. Емоционална наситеност на езика, в някои случаи основно за предизвикване на хумористичен ефект, в други буквално за преминаване отвъд традиционните писмени структури. Подчертана е нуждата от по-голяма близост с реалното човешко поведение, превеждайки писмено реакция или шум (vik, смях, тъга), въпреки ограничението, свързано с дистанцията и онлайн комуникацията. 2. Визуално естетизиране на езика, посредством шрифт, игра с главни и малки букви или тяхното умишлено хаотично комбиниране, ефекти, които пресъздават атмосфера, емотикони и стикери, които зависят от контекста. Понякога съкращенията, умишлените грешки, бягството от правилна граматична и синтактична употреба, заобикалянето на правописа и др. създават феномени като *шитпостинг*, където абсурдността и безсмислието са основни двигатели за меметичната (анти-)езикова система, което би могло да се разглежда като ирония към установените правила в традиционната лингвистика. Представените примери играят с традиционните езикови норми и разширяват човешката комуникация в хибридни, мултимодални форми, смесвайки без затруднения текст, изображение, тон и емоция.

Разпространение на комуникационните кодове на интернет меметиката в (аудио)визуалните изкуства и графичния дизайн

Интернет меметата вдъхновяват съвременни движения в изкуството и дизайна на стилистично ниво, като артистите вмъкват меме естетика (неизкусно обработени изображения с ниска резолюция, множество залепени една за друга препратки чрез колажни техники с тенденция към хумор, абсурд, пародия и др.) в своите творения често с цел ирония и критичен коментар. Графичните и уеб дизайнерите често заимстват от меметичната култура, като използват познати визуални форми, жаргон и хумор, които имат моментален емоционален ефект върху аудиторията. Терминът „мем“, тъй като е широко използван в маркетинга и популярната култура, се превърна в събирателно за свободно копирано и забавно онлайн съдържание (Gunders & Brown, 2010, цит. в: Murray, & Manrai, Ajaу & Manrai, L.A.. 2013: 329). Множеството достъпни програми за видео и аудио обработка подпомагат за появата на съвременни музикални жанрове, които също използват меметични техники. Интернет меметиката влияе не само на визуалната и звукова композиция, но служи и като комуникативен код – споделен език, който действа чрез хумор, ирония, препратки и ремикс култура. Това води до нови форми на културна

комуникация, при която контекстът и познанието на специфични интернет кодове играят важна роля. В този раздел ще дам няколко примера, чрез които визуално и звуково ще се проследи меметичното влияние в няколко сфери – графичния и уеб дизайн, визуалното изкуство и музиката.

За да представя все по-мъгливите граници между аматьори и професионалисти в следващите два примера ще разгледам визуални репрезентации, създадени от професионалисти в различни сфери – графичния и уеб дизайн и визуалното изкуство. Това ще служи като преход към третия пример – музикален и визуален жанр, в който могат да се включи всеки с достъп до компютър и интернет, без нуждата от специализирани знания за обработка на звук, изображение и видео.



Ил. 6. Плакат за събитие, свързано със съвременни тенденции в графичния дизайн. Източник: <https://www.awwwards.com/>. Скрипниот на авторката.

Анализирайки визията на рекламен плакат за голямо събитие, посветено на съвременни тенденции, свързани с графичен и уеб дизайн, може да се отбележи, че присъства визуално наподобяване на форум от началото на 2000-те.

Първите асоциации, които правя, са свързани с платформи като ICQ и mIRC¹¹. Цветовете са ярки и дразнещи окото. Подобен плакат би могъл да се разглежда като меметичен, тъй като освен че визуално прави препратка към грубоватата компютърна Уиндоус, 95 естетика, дизайнът е максимално опростен, което

¹¹ mIRC (популярен в България като Мурка) е софтуер клиент за Internet Relay Chat (IRC) за Windows, създаден през 1995 г. (източник: Уикипедия).

отново отпраща към фигурата на аматьора. Отделно от това, ще насоча вниманието си към творчеството на българския артист Станислав Беловски.



Ил. 7. Автор на колажа: Станислав Беловски. Източник: <https://otupor.com/hudozhnikat-stanislav-belovski-pusna-zakachliv-kolazh-s-korneliya-ninova-liderat-na-bsp-e-dosta-seksi/> (посл. посетен на 31. 10. 2024 г.).

В голяма част от неговите произведения, (наричани от него арт-колажи, тъй като за по-голямата част от неговите творби е използвана основа от фотография, направена лично от него), виждаме техники, подобни на използваните за едно меме. За част от неговата аудитория тези арт-колажи са мемета, а объркването идва именно от там, че е използвана меметичност в изработката им, но те сами по себе си се различават по много аспекти от интернет мемето. Меметични в неговите

произведения са изгрите с *Photoshop*, колажната техника, специфичния хумор, използваният шрифт, език, препратките, апроприацията и визуалната репрезентация. Шеговито е направена препратка и към меметата, с тяхната нескалъпеност и грубоватост, по негови думи винаги остава някаква грешка в тях. Въпреки това, арт-колажите са направени от професионалист в сферата на фотографията и на работата с програми като *Photoshop*, а в същията на интернет меметата, се крие активното участие на непрофесионалисти.

Един от примерите за влиянието на интернет меметата върху визуални (и музикални) жанрове можем да намерим в микрожанра на електронната музика – *varogwave*¹² (вейпъруейв), който започва да се разпространява в началото на 2010 г. и става по-разпознаваем ок. 2015 г. Освен музикален жанр, неделима част от него е визуалността му, превръщайки вейпъруейв в стил визуално изкуство и дори естетическо движение. Музиката е съставена от умишлено забавяне на темпото, луупинг, нарязаност, компресия, накъсаност, ехо, резонанс, ремиксирайки т.нар. асансьорна музика или такава, която се слуша в лобито на хотели или корпоративни сгради, *смуут* джаз, *ритъм енд блус*, *лаундж* музика, мелодии от ТВ предавания, ТВ реклами, всички те от периода на 70-те, 80-те и 90-те години на 20 в. Последните също са едни от вдъхновителите и на визуалността на стила. Освен тяхната естетика, във вейпъруейв изображенията може да се открие тази от компютърните игри от началото на 2000-те. Визуалните употреби са свързани с характерните за нея филтри като пиксели, гlichове¹³, изкривяване на изображения и деформации, ниско-качествено дигитално представяне, композиции с геометрични фигури, неонов цвят, а често срещаните изобразени обекти са технологии от началото на 2000-те като телевизори с кинескопи, касети, дискети, конзоли, коли,

¹² *Varogwave*“ е каламбур на „*varogware*“ – името на комерсиален софтуер, който е публично обявен, но никога не влиза в производство. Има много поджанрове, вдъхновени от вейпъруейв стила, включително Тръмпъруейв (от Доналд Тръмп) и фашуейв (от „фашист“). Музикалните техники и звук както на фашуейв, така и на Тръмпъруейв черпят от и моделират тези на *varogwave*. (McLeod, 2018: 135). Симпсъруейв (от сериала „Семейство Симпсън“ е друг пример за популярно явление в YouTube. Съставено е от специфичен вид фенски видеа от сериала Семейство Симпсън и ги комбинира с музикални вейпъруейв.

¹³ Думата гlich (*glitch*) няма буквален превод на български език. В английския тълковен речник, значението ѝ е описано така: 1. незначителна неизправност; 2. грешен или фалшив електронен сигнал (вж. Дечева, 2025). Често гlich е преведен като бъг (компютърна грешка) като една от компютърните легенди е, че предвид превода на *bug* – насекомо, през 1942 г. в лабораторията на Харвардския университет електромеханичните вериги не функционирали изправно. Причината се оказала, че е свързана с насекомо, намиращо се между контактите. Умишлено оставям транслитерацията, тъй като се открива разлика между бъг и гlich, главно в това, че гlichът се свързва с визуално разтягане, разлагане, разпадане, нещо, което има странно поведение, засягащо само представянето, често се случва за кратко, в рамките няколко кадъра, а бъгът като нещо, което засяга функционалността (вж. What is the difference between a bug and a glitch? Is it just the same thing or is there a difference?, *gamedev*, 2022, *Reddit*). Според някои теоретици гlichът е опитомен, тъй като съществува като филтър в множество програми за обработка на изображения и видео-обработка, а в някои от тях има повече от 100 разновидности на подобен „глич ефект“ (Álvarez, 2024).

интерфейс на компютрите и логата на популярни марки от периода¹⁴, анимирани палми, тропически пейзажи, изоставени молове, птици, парадоксално съжителстващи със стилизирани скулптури от Древна Гърция и Рим, а често и с умишлено сгрешени надписи на японски език. Езикът, чрез който е представен вейпъруейв стилът, също е разпознаваем: „заглавията на песните и продуцентите са неразбираеми части от текст, които смесват числа с неточни преводи от японски, като „MACINTOSH PLUS- FLORAL SHOPPE- 02 リサフランク420- 現代のコンピュー” или „2 8 1 4 -新しい日の誕生/Birth of a New Day”. Тези имена на изпълнители или песни обикновено се пишат с интервал след всяка буква, нещо, което сега се е превърнало в знак, неразривно свързан с вейпъруейв, до такава степен, че мнозина наричат жанра „A E S T H E T I C S” (E S T E T I K A) вместо вейпъруейв (Soriano, E. 2022, с.557-8). Изпълнителите и визуалните артисти в този жанр са предимно анонимни артисти, които се представят чрез свои псевдоними/пъркори, в които също може да се открие конкретният начин на изписване с паузи между буквите и комбинация с японска писменост. Тук могат да се открият иронията и самоиронията на меметата, култът към аматьора в противовес на професионалните изпълнители и артисти. Всеки човек може да участва активно в създаването на творчество. Мелодиите в ремиксирането им са до такава степен изопачени и разглобени, че дори не би могъл да се разпознае оригиналът, което препраща към концепцията на Жан Бодрийар за симулякрум или създаването на копие без оригинал (Baudrillard, 1988). Следователно, и музикално, и визуално, носталгичността, която жанрът носи, е по спомени за нещо, което никога не се е случило и обещания, които никога не са изпълнени. Жанрът процъфтява от вътрешни шеги и хиперреалност, а разказите и фонът съществуват единствено около колективната онлайн вяра. Връзката с интернет меметата е на няколко нива: подобно на меметата и във вейпъруейв се наблюдава тенденция към ниско-качествена дигитална естетика, съпътствана от насочеността към иронията, пастиша и кича, които засилват чувството за празнотата на консуматорската естетика. Това ме препраща към естетизацията на грешката – „тази естетизация обаче не е непременно свързана с дигиталните технологии, грешката може да бъде открита в историята на изкуството “ (Barreda, 2018: 3). Спomenава се произведението на Франц Ерхарф Валтер, върху което се разлива малко вода и след това то бива изложено в галерия (Barker, 2011 цит. в: Barreda, 2018: 3). Множеството препратки (визуални и музикални) чрез комбинирането помежду си създават съвсем различен смисъл. Размиват се границите между истинност и ирония, което е една от основните черти на интернет меметата. Дори елементите от визуалната и

¹⁴ Естетизирането на логата в непрофесионалните колажи „създава още по-интимна връзка между потребителя и корпоративното тяло, като я ретериториализира върху създателя на колажа“ (Dovydaitis, G. 2021).

звуквата естетика на вейпъруейв се разглежда като интернет мемета, защото са обединени от повторение и имитация в онлайн общности (Orlovas, 2024). Името вейпъруейв идва от наименованието на разработван софтуер, който така и не излиза на пазара, следователно тук отново може да се направи препратка към ефимерната, преходна природа на интернет меметата, мимолетното цифрово съдържание и разпада на смисъла в онлайн културата. Вниквайки в музикалното съдържание – забавянето, нарязването, повтарянето на предишни мелодии или звуци от смущения от ретро звуконосители препраща към ремикс културата на интернет меметата и вътрешните им техники, чрез които се създават. Коментирани са деконтекстуализацията и дефрагментацията (Pinto, 2017), както и гиперсонализацията (Álvarez, 2024), произтичащи от техниките, свързани с колаж, пастиш и многобройните преработки, заличаващи в крайност първоначалния вариант, които откриваме и в интернет меметата – „визуално вейпъруейв деконструира изходен материал, свързан с развлекателната индустрия, създавайки негова комична версия“ (Barreda, 2018: 4). Някои теоретици твърдят, че това е първият музикален жанр, който изцяло се развива в интернет (основно в платформи като Reddit и 4chan) и който е изцяло глобализиран (‘Wolfenstein’, 2015, цит. в: Glitsos, 2018) – не е широко разпространен а идеята за вейпъруейв концерти и сценичност, артистите и музикантите са анонимни, но въпреки това се споменава за вейпъруейв фестивал¹⁵. Една от „ключовите характеристики на интернет, която може да има отношение към формирането на вейпъруейв стила е свободният достъп до множество ресурси (научни статии, аудио файлове, изображения, видеоклипове и безплатен софтуер). Този достъп позволява на всеки с интернет връзка да цитира, ограбва и преработва идеи, превръщайки своите телефони, таблети и лаптопи в музикални продуцентски студия и машини за семплиране“ (Orlovas, 2024: 443). Новост в подобен тип интернет жанр е, че всеки вече би могъл да има достъп до технология, чрез която да създаде ремикси, колажи и дори и да използват вече създадени от други произведения по ироничен начин, да изразят своята индивидуалност (McLeod, 2018). През 2018 г. се повдига въпросът дали е възможно да се създаде ново съдържание единствено чрез колажиране и преработване на съществуващи изображения и звуци, да се публикува онлайн и да се избегнат проблеми с авторските права (Orlovas, 2024: 447). Създават се уъркшопи, в които се обединяват хора без професионални познания във визуалната и звуквата обработка и следствието е създаването на 4 албума във вейпъруейв стилистика, които успешно биват качени в Spotify (една от платформите с най-строги правила за идентифициране на плагиатство, като това свидетелства „за ефикасността на

¹⁵ Вж. 100% ElectroniCON

plunderphonics¹⁶ за избягване на алгоритмите, предназначени за откриване на авторски права“ (нак там, с.450). Следователно, чрез използване и променяне на музикални и визуални фрагменти, чрез тяхната обработка (разтягане на звука, ревербация, изместване на височините) „не само помагат да се избегне откриването на авторски права, но също така допринасят за отличителния просторен и богат на артефакти звук на вейпъруейв¹⁷“ (нак там, с. 449). Споменатото езиково изписване чрез паузи между буквите на заглавията и псевдонимите на изпълнителите също се обвързва с желанието да се избегне идентифициране на плагиатство – „от друга страна, начинът на писане, използван за назоваване на песни, продуценти или просто за говорене за вейпъруейв (автоматични преводи на японски и поставяне на интервал между всяка буква), е свързан с хак¹⁸, използван от много интернет потребители за заобикаляне на оплаквания за нарушаване на авторски права... Промяната на текста (например чрез добавяне на интервал между знаците) може да заобиколи тази технология.“ (Soriano, 2022: 558-9). Причина за заобикалянето на авторските права върху използваните от вейпъруейв създателите музикални произведения е свързана с това, че системата за разпознаване на музикални произведения не е достатъчно фина, за да идентифицира оригиналното произведение, предвид че е с променена тоналност, скорост, преобърнато е и деформирано – „за щастие алгоритмите все още не са достатъчно сложни, за да открият всяка възможна трансформация“¹⁹ (Orlovass, 2019). Произведенията циркулират по децентрализиран начин, подобно на интернет меметата. Антрополог и преподавател по философия представят вейпъруейв жанра като потенциален метод за обучение, тъй като на база изучавания материал, учениците/студентите биха могли да направят собствено вейпъруейв произведение, например видеоклип, в който да покажат контекста, предшествениците на изучавания проблем, усещанията, които им носи научаването на материала, а и сами да създават музиката по него (Loignon & Messier, 2020). Според авторите „преподавателската дейност, вдъхновена от този вейпъруейв подход, може да подкани учениците да разберат как функционират авторските права или как се споделят, цитират, променят и реорганизируют аудио/видео образци и идеи (нак там, с.22). Освен това, учениците или студентите

¹⁶ Plunderphonics е експериментален музикален жанр, при който артистите използват семпли от други записи, за да създават нови композиции. Терминът е измислен от канадския композитор Джон Осуалд през 1985 г. в есето му „Plunderphonics, или Audio Piracy as a Compositional Prerogative“. Думата „ограбване“ се отнася до акта на вземане и повторно предназначение, докато „фоника“ се отнася до звука; заедно, те капсулират същността на жанра: преосмисляне и реконтекстуализиране на съществуващи звуци, за да произведат нещо изцяло ново (Krustofski, J. 2023).

¹⁷ Платформи като Suno също предоставят възможността на аматьори да направят музика в различни музикални стилове по техни текст.

¹⁸ От "хакер" - разбиване на определена компютърна система най-често с цел облага.

¹⁹ Лично интервю на автора с 美学(bigaku) AESTHETICS~ посредством мейл кореспонденция през 2018 г.

„могат да развият ценни умения за изследване и критично мислене“ (пак там, с. 23). Те дават и конкретен пример със задача, която може да се възложи на ученици или студенти: „представете нов микрожанр на X-вълна, където X е тема, изучавана в клас, след което изберете звуци и изображения, които изгряят с афект, за да представите сложните идеи за X. Например, ако математизирането на природата от съвременните философи беше превърнато уейв-тип жанр, как би звучало/изглеждало и защо?“ (пак там, с.23). По този начин нагледно вейпъруейв жанрът може да се представи като „набор от творчески правила, определен начин на действие, формиран в дигиталната ера“ (Vyngintas, 2019: 136), а определената стилистика, съвкупност от характерните обекти, филтри, ефекти, специфичният начин на ремиксиране, изопачаване на изображения и звуци да служат като код на комуникация, общуване, представяне на смисъл, послание и способност за критичен анализ. Вейпъруейв е подходящ ресурс, тъй като действа главно чрез препратки, комбиниране на вече създадени от други автори произведения и по този начин може да се използва като представяне на предшествениците на даден културен феномен, културния контекст и връзките между елементите от изучавана тема, като паралелно участващите в процеса са въввлечени в колективно творчество. Някои автори твърдят, че подобно на мимолетността а на меметата, вейпъруейв също има свой кратък живот – „вейпъруейв също е категоризиран като меме, мода, която има разбираема структура и може да бъде имитирана от общността, и като такава трябва да е към своя край“ (Barreda, 2018: 9). Примерите за организираните *уъркиопи*, създаване на албуми и предложението за използването на вейпъруейв жанра като преподавателски подход представят как достъпните, безплатни ресурси в дигиталното пространство могат да се използват по креативен начин, изследвайки динамики, свързани с авторските права, образованието, съвременното изкуство и история на културата. Наблюдава се и промяна в начина на разбиране, оценяване и диалог с творчеството, тъй като копирането, архивната селекция, реконтекстуализацията, фалшификацията или плагиатството са включени като творчески форми (Soriano, 2022). Общуването се случва както между отделните участници/създатели/зрители, така и между човека и машината.

Това може да се наблюдава и в AI платформи за генериране на изображения, например *krea.ai*, *midjourney.com*, *adobe firefly* и др. В безплатните AI платформи всеки може да генерира чрез изкуствен интелект изображения на база желана от него композиция, комбинация между качени от него изображения, въвеждайки кратко текстово описание на желания краен резултат, който може да играе с търсената атмосфера, сюжет, ситуация, предназначение на посланието на визуалния материал и др., които са различни от предоставените изходни материали. По този начин човек

комуникира както с машината (в случая компютър, смартфон, таблет, лаптоп и др.), така и с циркулиращите в системата материали, качени вече от други хора, използващи платформата. Изкуственият интелект се учи от непрестанните комбинации между изображения, описания и др., зададени от участващите и крайните резултати на новите изображения са непредвидими, изненадващи и винаги различни. Това ме препраща към българския музикален канал в Soundcloud, „zaslushane“, по-конкретно техните 2 епизода от серията „kosmoterapia 3d“. Малко след като научих за тях, успях да посетя и събитие, посветено на 10-годишнината от създаването на „zaslushane“ и конкретната серия, състояло се на 1.12.2024 г. в клуб „Дом“. Музикалният сет от 2 епизода представлява своеобразно дигитално радио, използващо техниките на интернет меметиката. Сюжетът е отвлечане на човек, занимаващ се с VR и metaverse (създателят на канала „zaslushane“) от извънземни, които го качват и клонират на техния кораб, като през голяма част от времето провеждат диалог (извънземните използват преводач, чрез който общуват с него на български, с диалект, което създава комичен ефект), който се осъществява на музикален фон от различни стилове музика. В разговора се споменават препратки към видеоигри, сериали, комуникацията се осъществява чрез вербализиран дигитален жаргон, а пред главния отвлечен герой се материализира и влогърът Цуро, чийто разпознаваем глас се чува в сета.

Атмосферата в кораба (отварянето на врати, обличането на костюм със сензори, чрез който може да се усети избухването на звезда, чувствата на героите и др.) е изцяло представена чрез звукови ефекти и кореспондиращи на емоцията различни музикални жанрове. Музикалният сет е с формат, препращащ към радио медия (извънземните споменават за „слушателите на предаването“, има рекламни паузи, представящи кибер-робот буболечки), а освен вътрешно-сюжетните фикционални реклами, съществуват и истински – главният герой иска от извънземните да го закарат у дома, за да си вземе зарядното и „мезета“ от съществуваща българска марка. Една от централните сюжетни линии е освобождаването на бръмбар, който захваща кабел и в кораба се появяват технологични смущения (в което аз намирам препратка към легендата за употребата на думата „бъз“, идваща от „насекомо“). Цялото съдържание е представено чрез ирония, самоирония, сарказъм, шеги, подигравки от страна на извънземните към нашето забавило се развитие, за сметка на тяхното и подобни препратки към жанровите клишета на научната фантастика. Рекламата за събитието, посветено на двата епизода на „kosmoterapia 3d“ беше съставена от ироничен призив за присъствие, за да могат посетителите да спасят клонинга на отвлечения от извънземни. Допълнително беше създадено кратко анимирано *промо*²⁰, в което са представени препратки към ситуации от

²⁰ Вж. @kosmoterapia.3d в Инстаграм.

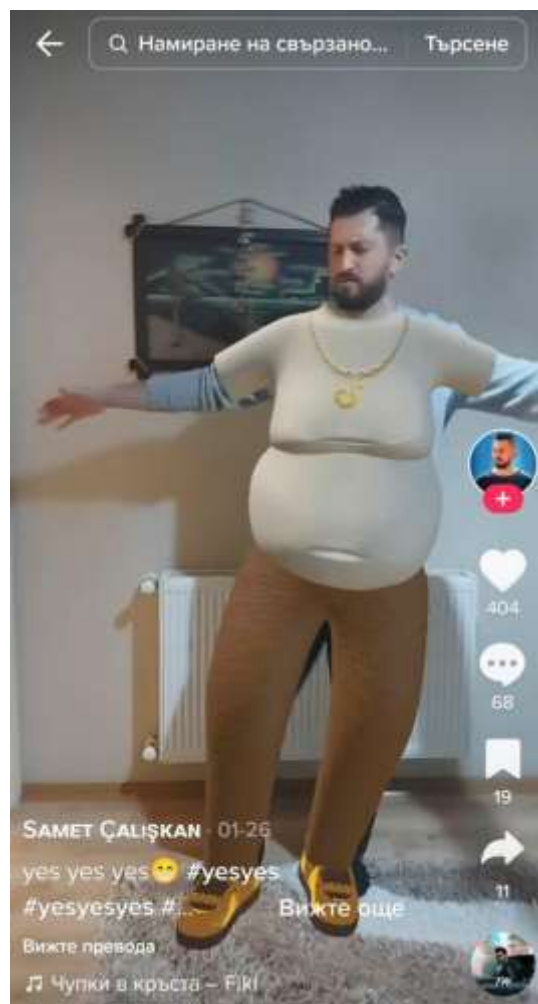
двата епизода, както и главните действащи герои. Анимацията е създадена с хумористичен ефект, главите на извънземните изглеждат грубовати, ръбати, „изрязани и сложени“, всичко това препращащо към меме естетиката, а субтитрите от диалозите им – представени чрез *шльокавица*. По време на събитието освен двата сета, качени в *Soundcloud*, създателят представи презентация, в която е „документирал“ отвлечането от извънземни (чрез видео-обработка посредством анимация) и обяви отново чрез хумор на границата между истината и лъжата, че посетителите биха могли при желание да гарят пари за създаването на филм по музикалните сетове (по негови думи музикалният фон и диалози са готови, но трябва да се работи по визуалната част). Технологично допълнение към музикалния фон представляваше монитор с приложена камера, който в реално време заснемаше и представяше посетителите, застанали пред камерата, в анимирані варианти, с непрестанно изменяща се, динамична, визуализация в жанра на фантастиката. Посредством подобен на споменатите по-горе AI генератори, можеше да се задават кратки текстови описания, дори от присъстващи на събитието, които променяха визуалната атмосфера, в която всеки един посетител би могъл да се визуализира на монитора, ако реши да застане пред камерата. Влогърът Цуро също беше част от публиката. Качените снимки в *Инстаграм* от събитието са представени също в кибер-стилистиката на „kosmoterapia 3d“, като са добавени към посетителите роботски ръце, галактически пулт, киберпънк очила и слушалки и т.н., което внася допълнителна визуална наситеност, подходяща на създаденото произведение. Този пример намирам за красноречив от гледна точка на връзката между човек и машина, специфичният начин на комуникация, вдъхновен от дигиталното пространство, използваните кодове за разпознаване на ирония, шега, жаргон, цялостно послание и мултимодалните техники, комбиниращи език (*шльокавица*, вербална комуникация в сета, наситена с жаргонни думи, диалект, препратки и др.), визуия (реклама-анимация, качена в *Инстаграм* и интерактивна, жива анимация по време на събитието) и музика (смесица между музикални жанрове, звукозаписи от сватби, записвани от създателя и аудиоефекти, звукова преработка, ремиксиране, създавани от него).

Влиянието на интернет меметиката върху човешкото поведение

„Brrr stibidi dop dop dop dop yes yes yes yes shtib shtibidi dip dibidi www yes yes yes yes“, „hawk tuah (spit on that thang)“ гъмжат в главата ми толкова силно, че неминуемо преминавам към последния раздел от този текст, транскрибирайки звуците от множество *инстаграм* и *тик-ток* видеа, в които са присъствали. Това са само две от неизброимите вирусно повтаряеми фрази, мелодии и придружаващите ги образи, циркулиращи във виртуалното пространство в последното десетилетие. Според

онлайн библиотеката за мемета Know your meme²¹ „Brr Skibidi Dop Dop Dop Dop Yes Yes Yes“ са звуците, издавани в песента „Dom Dom Yes Yes“ на Biser King, които се популяризират от турския TikToker YasinCengiz (@yasincengiz38) през 2022 г. благодарение на танца му, в който тресе корема... В средата на 2022 г., той се превръща в герой, използван в странни шаблони за всевъзможни видео материали.

Много тиктокъри с наднормено тегло пресъздават танца му или пълният дрехите си, за да изглеждат и танцуват като него (<https://knowyourmeme.com/memes/dom-dom-yes-yes-brr-skibidi-dop-dop-dop-dop-yes-yes-yes-yes>). Ще добавя към „бърр скибиди доп...“ малко по-стари напранчиви текстове, например... „Моят хип-хоп е много по-добър от твоя“, ще спра дотук, защото за много читатели това би навяло травмиращи спомени от масовите употреби и версии. Ще пробвам със „защото снощи правих кекс, кекс, кекс...“. Мелодията ми звучи познато. Ще напиша в търсачката на YouTube Pen Pineapple Apple Pen - Piko-Taro (сценичната персона на японския професионален комик Kosaka Daimaoh) и пускам клипа. Подобно на Gangnam Style на PSY, видеото се разпространи широко в социалните медии, след като е пуснато в YouTube в края на август 2016 г. Във видеото Piko-Taro танцува пред обикновен бял фон, докато пее буквално за забиване на химикалка в ананас и ябълка, за да се образува химикалка-ананас-ябълка-писалка. В рамките на един месец видеото събира над 7,9 милиона гледания и 4000 коментара. На 18 септември канал в YouTube публикува компилация, включваща пародийни версии на музикалния видеоклип, като получава повече от 1,7 милиона гледания и 1300 коментара (след изтриването). На 21



Ил. 8. Потребител от Tik-Tok използва филтър, който пресъздава подскачащия корем на @yasincengiz38. Скриншот на авторката.

²¹ Вж. Dom Dom Yes Yes / Brr Skibidi Dop Dop Dop Dop Yes Yes Yes Yes <https://knowyourmeme.com/memes/dom-dom-yes-yes-brr-skibidi-dop-dop-dop-dop-yes-yes-yes-yes> (посл. посетен на 13. 11. 2024 г.).

септември ютлюбър качва монтаж, включващ няколко млади жени, изпълняващи *липсингинг* (синхронизирането на движението на устните с вокала на песен) на песента. За една седмица видеото събира над 1,6 милиона гледания и 500²² коментара. Разбира се, създават се и многобройни мемеа, свързани с кадри от видеото. А сега се връщам към „защото снощи правих...“ и гледам клипа на песента, с която писателят Папи Ханс стана известен – „Кекс“ от 2018 г. Каква е връзката между двете? Мелодията, естетиката на видеото, дори текстът са изключително сходни. В едната песен става дума за абсурдно изреждане и съчетаване на различни думи (в клипа под формата на графичен текст), което впоследствие създава нефункционалния предмет химикалка-ананас-ябълка-писалка (отново под формата на графичен текст). В песента на Папи Ханс се изреждат монотонно различни негативни ситуации, в които хората могат да се припознаят (удряли са си кутрето, възможно е и съсед да им е одрал колата и т.н.), като смисълът е, че те загубват значението си, защото лирическият герой е правил кекс (препратка към секс). Текстовете и в двете песни се запомнят лесно, а абсурдността и повтарянето на едни и същи фразменти предизвиква хумористичен ефект, както и преинтерпретиране и активно участие от почитателите. В крайна сметка последните превръщат самите музикални произведения в мемеа.

Размиването на границите между аматьор и професионалист, свободният достъп до множество технологии, които позволяват и насърчават креативното създаване на изображения, аудио и видео произведения, естетизирането на грешката, стремежът към бягство от сериозни и високи категории са контекстуалните характеристики на влиянието на интернет меметиката върху различни области. В този ред на мисли е обяснимо защо виждаме произведения на професионални колажисти/художници, които масово се споделят от хората като мемеа, забравяйки да се цитира автор и т.н. Предизвикателствата, набиращи популярност в различните социални мрежи, работят чрез същата меметична граматика, като участието в процеса дава чувство за общност, но има и определен състезателен момент, тръпка в това човек да лежи на тревата по лице или пък да си пъхне главата в хладилника (отново в жаргона на абсурдното). Това би могло да се разглежда като функция на самата медия: „приликата между позите обозначава принадлежността на индивидите не към малка и позната социална единица, а към по-голяма, по-флуидна дигитална общност“. Този аргумент се основава на концептуализацията на Олга Горцунова (2013, цит. в Shifman, 2014) за идиотизма като основна характеристика на съвременната култура на участие. За разлика от глупостта – която е вроден, неконтролиран начин на мислене – идиотизмът в дигиталната

²² "Pen Pineapple Apple Pen", Know your meme <https://knowyourmeme.com/memes/pen-pineapple-apple-pen> (посл. посетен на 24. 11. 2024 г.).

сфера съставлява перформативен режим, който се играе нарочно, като израз на творчество. Тъй като това е проста и лесно достъпна възможност за създаване, той позволява на много хора да се изразяват публично, като по този начин носи индивидуализираща или субективизираща функция“ (Shifman, 2014: 351). В повечето от меметичните видеа, предизвикателства и др. музиката има централна роля, било то като текст, който може да бъде изпят от много хора по целия свят или танц с несложна хореография. Музиката отново би могла да се разглежда като допълнителен стимул за обединяването на интернет аудиторията от различни точки по света.

Непрофесионалното, органичното и първичното все повече се търсят за сметка на професионалното и т. нар. високо, което стряска човека. Папи Ханс взема готов шаблон и прави своя версия на песента на японския комик, като и двете песни могат да се пеят от всеки човек – не се изискват специални гласови дарби. Именно активността отдолу е централна в мисленето на подобен културен феномен. Нужно е да се отбележи обаче важната роля на имитацията, тъй като централна за меметичния език. Поради факта, че интернет потребителят придобива убеждението, че всеки може да направи гафено нещо и да участва в глобалния процес, мода и меме съдържание, се случва да потъне в меметичната бездна и да изгуби способността си за критичност. Това ясно може да се види във влиянието, което имат фалшивите новини, които наблюдаваме на ежедневна база. Отделно – разчитането на почти всичко визуално с хумористичен характер в интернет като меме отново ни препраща към влиянието на меметиката върху различни сфери. Това се случва именно поради ефимерността, бързите темпове, мултимодалността и специфичната меметична граматика, с която разполагаме като интернет потребители.

Това, което обединява описаните примери е реакцията от страна на публиката, която активно участва в имитирането или преработката на оригиналния вариант, било то чрез използване на конкретна меметична езикова система, създаване на колаж, музикално произведение или видеоклип или присъствие на събитие, в което са включени интерактивни технологии, приканващи посетителите към участие. Подобни меме съдържания се характеризират с лесно запомнящи се и лесно смилаеми ритми, думи, танци и др., които могат да бъдат пресъздадени от голяма аудитория.

Така, за разбирането на текст в едно меме е нужно както предварително знание – например какво означава гафеното съкращение, така и меметична грамотност – да разберем, че когато има думи, изписани с главни букви, това често е символ за вик, крясък и т.н. Фиксираните тропи на вътрешните монологични надписи – поток от

съзнание, разпръснато разположение на текста и вариации в размера на текста, главни букви, граматика и правопис – всички те определят жанра (Milner, 2016: 86).

Първоначалният вид на конкретен изходен материал има безброй вариации, чрез които може да се миксира, смеси и промени, така че да създаде съвсем ново значение. Това ме навежда към сравнение с феномени в съвременното изкуство като движението Флукус, ready-made (вече направен) и последвалото преместване на дадена културна частица от една сфера в друга – т.нар. détournement (преобръщане), обозначаващ присвояването на дадено вече съществуващо медийно съдържание, като производното съдържание има противоположно на оригинала значение (Терзиев, 2012). За схващането на меме съдържание е нужен предварителен контекст, владеене на т.нар. меметична граматика, която представлява вид онлайн език. Той предполага познанието за шаблони, работа с компютърни програми, възприят и е за онлайн естетика, моди и трендове и други.

С развитието на web 2.0 и амбициите за web. 3.0, все по-масовото използване на AI техники, комуникация с чат-бот, чрез подобни визуални, музикални и текстови примери, биваме свидетели и слушатели на все по-широкото разпространение на дигиталната меметика в литературата, изкуството, бизнеса, дори човешкото поведение. Меметата се разглеждат като уплътнени образи, които стимулират визуални, словесни, музикални или поведенчески асоциации, които хората могат лесно да имитират и предават на другите. Така, дигиталната меметика обединява потребителите около повсеместна имитация, пародия, повторение, уподобяване или ремиксиране на оригинално съдържание и ги провокира да участват в глобалния процес, чувствайки се част от една безгранична общност.

Библиография

Генова, Д. 2020. „Интернет мемета и комуникация онлайн“. *Български фолклор*, 3/2020.

Дечева, Т. 2025. „Глич-арт и фотографският образ. Деформации и счупване на цифровите образи“. *Списание Кино*.

<https://spisaniekino.com/%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D1%87-%D0%B0%D1%80%D1%82-%D0%B8-%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%8F%D1%82-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7-%D0%B4%D0%B5%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8-%D0%B8-%D1%81%D1%87%D1%83%D0%BF%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B5-%D0%BD%D0%B0->

[%D1%86%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B5-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B8.html](#) (посл. посетен на 27. 02. 2025)

Иванова, Мария. 2022. „Меметата в новините и меметата като новини“. *Медиаалог*, 11, 153-184.

Мунева, Мила. 2022. „Да не излиза“ или популярната култура като поле за експериментални практики, *Семинар_BG*, 21, <https://www.seminar-bg.eu/spisanie-seminar-bg/broy21/798-da-ne-izliza.html>.

Перов, Т. 2023. „Едно необикновено животно: Котаракът Румен има 60 хил. последователи във Facebook“. *BulgariaOnAir*. <https://www.bgonair.bg/a/36-sutreshen-blok/302044-edno-neobiknoveno-zhivotno-kotarakat-rumen-ima-60-hil-posledovateli-vav-facebook> (последно посетен на 13. 02. 2025 г.)

Терзиев, Красимир. 2012. *Рекомпозиция- автор, медия и произведение в епохата на дигиталното производство*. София: Изток-запад.

Álvarez, David. 2024. *Nostalgia Isn't What it Used to Be: On Vaporwave's Glitched, Aspirational Aesthetics*. *Illuminace*. 36. 107-126. 10.58193/ilu.1788.

Baudrillard, Jean 1988. *Selected Writings*, ed. Mark Poster. Stanford, Calif: Stanford Univ. Press

Davison, Patrick. 2012. *The Language of Internet Memes*. 10.18574/nyu/9780814763025.003.0013.

Douglas, Nick. 2014. *It's Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic*. *Journal of Visual Culture*. 13. 314-339. 10.1177/1470412914544516.

Dovydaitis, Gytis. 2021. „Celebration of the Hyperreal Nostalgia: Categorization and Analysis of Visual Vaporwave Artefacts“. *Art History & Criticism*. 17. 113-134. 10.2478/mik-2021-0010.

gamedev, 2022. *What is the difference between a bug and a glitch? Is it just the same thing or is there a difference?*, Reddit. https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/qe4eqi/what_is_the_difference_between_a_bug_and_a_glitch/ (last seen 25. 02. 2025)

Glitsos, Laura. 2018. *Vaporwave, or music optimised for abandoned malls*. *Popular Music*. 37. 100-118. 10.1017/S0261143017000599.

Grundlingh, Lezandra. 2017. *Memes as speech acts*. *Social Semiotics*. 28. 10.1080/10350330.2017.1303020.

- Jenkins, H., et al. 2006. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. An Occasional Paper on Digital Media and Learning.
- Kostadinovska-Stojchevska, Bisera & Shalevska, Elena. 2018. „INTERNET MEMES AND THEIR SOCIO LINGUISTIC FEATURES“. *English Language and Linguistics*. 2. 10.5281/zenodo.1460989.
- Krustovski, J. 2023. What Is Plunderphonics. <https://microgenremusic.com/category/genres/plunderphonics/> (last seen 27.02.2025 г.)
- Kuipers, G. 2002. Media culture and internet disaster jokes: Bin Laden and the attacks on the World Trade Center. *European Journal of Cultural Studies*, 5(4). doi: 10.1177/1364942002005004296
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in a Hybrid Economy*. 10.5040/9781849662505.
- Loignon, Guillaume & Messier, Philippe. 2020. *Vaporwave pedagogy: Multimodal learning with an internet music microgenre*. 16.
- McLeod, Ken. 2018. „Vaporwave: Politics, Protest, and Identity“. *Journal of Popular Music Studies*. 30. 123 142. 10.1525/jpms.2018.300409.
- Mick-Evans, K. 2019. *One Does Not Simply Preserve Internet Memes: Preserving Internet Memes Via Participatory Community -Based Approaches*. 10.13140/RG.2.2.18093.54240.
- Milner, R., 2016. *The world made meme: Discourse and identity in participatory media*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Kansas, Lawrence, KS. Retrieved from academia.edu
- Milner, R. M. 2012. *The World Made Meme: Discourse and Identity in Participatory Media*. PhD diss., University of Kansas. Accessed March 13 2015. https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/10256/Milner_ku_0099D_12255_DATA_1.pdf?sequence=1.
- Miltner, K. M. 2014. “There’s no place for lulz on LOLCats’: The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an Internet meme”. *First Monday*, 19(8). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i8.5391>
- Miltner, K.M. and Highfield, T. 2017. “Never Gonna GIF You Up’: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF”. *Social Media and Society*.
- Orlovas, Vygintas. 2019. “The Influence of Internet Culture on the Shifts in Aesthetics. A Practice-Based Approach to Vaporwave.” *Sovijus* 7, 1: 129–137.

- Pinto, J. 2017. *Cultural Ideas Essay. Vaporwave & Postmodernism: An Analytical Interpretation of Blank Banshee*. SAE Institute London.
- Semotiuk, O., & Shevchenko, V. 2023. "Making fun of power: political cartoons and memes about President Zelensky. Quantitative and qualitative analysis". *The European Journal of Humour Research*, 10(4), 82–98. <https://doi.org/10.7592/EJHR.2022.10.4.703>.
- Shifman, L. 2014. "The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres." *Journal of Visual Culture* 13 (3): 340–358. doi:10.1177/1470412914546577.
- Soriano, Ezequiel. 2022. "Internet vernacular creativity. Vaporwave, counterculture and copyright". *ISEA2022 Proceedings*, 556–561.
- Tay, G. J. S. 2014. "Binders full of LOLitics: Political humour, inter net memes, and play in the 2012 US Presidential Election (and beyond)". *European Journal of Humour Research* 2(4): 46–73
- Vadde, Aarthi. 2017. "Amateur Creativity: Contemporary Literature and the Digital Publishing Scene". *New Literary History*. 48. 27–51. 10.1353/nlh.2017.0001.
- Wiggins, B. 2019. *The Discursive Power of Memes in Digital Culture*. Routledge Studies in New Media and Cyberculture. 52 Vanderbilt Avenue, New York, NY 10017.
- Zavala Barreda, Karla. 2018. *Dystopian Shopping Malls: Vaporwave and The Ghosts of The Future*. Paper presented at Cool Retro Camp Trash, Aesthetic Concepts in Popular Culture, Freiburg, Freiburg University.

Благодарности

Авторът изказва благодарност за финансовата подкрепа от проект „Поп-култура, поп-политика: дигиталният обрат. Интердисциплинарни анализи на пресечността между меди, култури и политики“ (2021 – 2025), финансиран от фонд „Научни изследвания“ в рамките на Национална програма „Фундаментални изследвания“, номер на договор H55/2, 15.11.2021 г.

Aknowledgements

The author gratefully acknowledges the support of the project "Pop culture, pop politics: the digital turn. Interdisciplinary analyses of the intersection between media, cultures and politics" (2021–2025), funded by the Bulgarian National Science Fund within National Program "Fundamental Studies", contract number KP-06-H55/2, 15.11.2021.

Биографична справка: Мария Иванова е доктор по „Културна антропология“. Изследователските ѝ интереси са в областта на културната антропология, антропология на всекидневието, популярната култура, дигиталните медии, младежките култури, градската история и фолклористиката.

Short bio: Maria Ivanova holds a PhD in Cultural Anthropology. Her research interests are in the fields of cultural anthropology, anthropology of everyday life, popular culture, digital media, youth cultures, urban history, and folklore studies.

E-mail: allafifie@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0490-3383>