




ALEKSANDRA KLIMKIEWICZ

 <https://orcid.org/0000-0001-8606-4475>

Uniwersytet Gdański

UWAGI O ESTETYCE MEMÓW *RAGE FACES* I *RAGE COMICS* W POLSKIM I ROSYJSKIM INTERNECIE

ON AESTHETICS OF RAGE FACES AND RAGE COMICS MEMES IN POLISH AND RUSSIAN INTERNET

In the article, the author discusses the aesthetics of image and comix memes, which are regarded as one of the most indicative trends of organizing the utterance on the net and the most popular mean of expressing oneself in certain communities of cyberculture. Observations of these objects in the communicative environment allowed us to identify a wide range of issues connected to aesthetics of everyday life such as the genesis of the objects, nominations of the units, identification of the sign, motives, social behavior, and cultural and communicative practices, forms of self-expression and pragmatical functionality of the units in global space and in Polish and Russian segments of the Internet.

Keywords: internet folklore, comix memes, aesthetics of everyday life, image, text

Estetyka jako pojęcie filozoficzne w XXI wieku stała się przedmiotem badań interdyscyplinarnych, w których nastąpiło przesunięcie uwagi z kontemplacji dzieła na analizę doświadczenia twórcy i odbiorcy. Doświadczenie estetyczne według Richarda Shustermana „nie jest czymś, co rozgrywa się w galeriach i na salonach literackich. Potencjalnie towarzyszy naszemu życiu w każdej chwili...”¹. Pojęcie estetyki związane z codziennością nie powinno być rozpatrywane zgodnie z modelowym pojmowaniem dzieła sztuki i jego instytucjonalną formą prezentacji. Estetyka codzienności skupia się na fenomenach otaczającej rzeczywistości. Yuriko Saito² za istotę rozważań estetyczno-filozoficznych przyjmuje wszystkie detale codziennej egzystencji, twierdząc, że powszechne czynności i przedmioty mają

¹ M. Napiórkowski, *Estetyka pragmatyczna Richarda Shustermana w kontekście współczesnych teorii sztuki*, NCK, Warszawa 2008, s. 260.

² Zob. Y. Saito, *Everyday Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford 2007.

charakter estetyczny. „Na zjawiska analizowane przez Saito składają się przede wszystkim (I) codzienne własności estetyczne (np. bycie ładnym, brud, chaos) oraz (II) nasze doświadczenia tych własności czy też reakcje na nie (np. satysfakcja, dezaprobaty)”³. Według Wolfganga Welscha współczesna estetyka i jej doświadczanie wymagają głębszej refleksji i badań transkulturowych, ponieważ charakteryzują ją zjawiska hybrydyzacji i wzajemnego przenikania się. Autor stoi na stanowisku, że w zasadzie wcześniejsze formy odrębności kulturowej czy jednorodności wybranej kultury są dzisiaj niezgodne z faktami⁴. Na skutek procesów globalizacyjnych i powstania wspólnej anglojęzycznej przestrzeni kulturowo-komunikacyjnej zarówno w internecie, jak i poza nim, tożsamość jednostek i narodów stała się zależna od elementów zapożyczonych z obcych kultur. Częścią każdej współczesnej kultury według Welscha jest wymiana wartości, przekonań i stylów życia, które tworzą maksymalnie powiązane ze sobą formy o rozmytych granicach. Taka hybrydyzacja spowodowała, że kultury wchodząc w interakcje w ramach innych kultur stają się w nich wewnętrznymi treściami, swego rodzaju satelitami.

MEM JAKO TRANSKULTUROWY PRODUKT FOLKLORU INTERNETOWEGO

Jednym z wielu przykładów globalnych obiektów transkulturowych dotyczących naszej codzienności są memy internetowe. Pomimo braku kanonicznej definicji⁵ we współczesnych naukach humanistycznych uznano je za obiekty kultury masowej i jednostki komunikacji⁶. Iwona Burkacka skupia się na odbiorze memów internetowych

³ A. Andrzejewski, *Struktura estetycznego doświadczenia codzienności*, „Filozofia Nauki” 2014, TK 3(22), s. 126.

⁴ Zob. W. Welsch, *Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury*, przeł. B. Susła, J. Wietecki, w: R. Kubicki (red.), *Filozoficzne konteksty koncepcji rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Cz. 2. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998, s. 203.

⁵ Zob. A. Śliz, *Demotywator – emblemat kultury uczestnictwa? (wokół problemów definicyjnych memów oraz memów internetowych)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr LVII, z. 1, s. 152–165.

⁶ Por.: M. Juza, *Memy internetowe – tworzenie, rozpowszechnianie, znaczenie społeczne*, „Studia Medioznawcze” 2013, nr 4; K. Gajewski, *Mem internetowy jako gatunek wypowiedzi*, w: K. Konarska, A. Lewicki, P. Urbaniak (red.), *Z teorii i praktyki komunikacji społecznej. Stan i rozwój badań w Polsce*, Libron, Kraków 2018; M. Wołoszyn, *Czy memy są tekstami kultury?* „Toruńskie Studia Bibliologiczne” 2019, nr 1 (22).

i zauważa, że: „niektóre można rozpatrywać jako dzieła sztuki (arty-
styczne memy), inne jako przejaw kultury kontrmówienia, komen-
tarz dotyczący rzeczywistości czy formę nieskomplikowanej rozryw-
ki”⁷. Mając charakter przekazu ludycznego, memy określane są przez
uczonych jako hieroglify współczesności, porównywane z malowidła-
mi ściennymi, prymitywnymi formami pisma obrazkowego, street
artem czy post-graffiti⁸.

Jako produkty będące wytworami ludzkiego namysłu, osadzone
w konkretnych czasach, spełniające kryterium funkcjonalne i prag-
matyczne memy stały się nieodłącznym elementem folkloru interneto-
wego. Zważywszy, że są one efektem współdziałania globalnej spo-
łeczności, ten typ folkloru należy uznać za formę specyficzną i trudną.

W przestrzeni globalnej użytkownicy tworzą obiekty obrazowo-
słowne reprezentujące zachowania i zjawiska określane jako piękne
i szokujące, patetyczne i podłe, tragiczne i komiczne. Poszczególne
serie memetyczne reprezentują jednak ogólny, wspólnotowy ideał es-
tetyczny, akceptowalny przez grupę, najczęściej konceptualizowany
w granicach konkretnej mikrospołeczności lub subkultury sieciowej.
Pozwala to traktować folklor internetowy jako źródło wiedzy o wspól-
notowej estetyce wybranych obiektów oraz guście i oczekiwaniach
odbiorców. Prowadząc rozważania o estetyce codzienności w folklo-
rze internetowym warto wskazać pragmatyczną funkcję jego wytwó-
rów: obiekty tworzone są przez człowieka, dotyczą ludzkiego życia,
relacjonują je. Z punktu widzenia funkcjonalności jednostki te pełnią
przede wszystkim rolę produktu szczególnego rodzaju publicystyki
społecznej 2.0⁹, są źródłem bieżącej wiedzy, materiałem o charakte-
rze satyrycznym oraz narzędziem perswazyjnym, bowiem służą do
wyrażania i wzbudzania emocji oraz dzielenia się nimi.

Kryteria związane z wartościami estetycznymi memów zawsze
pozostaną subiektywne. W sposób szczególny należy jednak uwy-
puklić znaczenie zbiorowego wartościowania i oceniania obiektów
przez użytkowników, którzy w ten sposób ustalają trendy i upo-

⁷ I. Burckała, *Intertekstualność współczesnej komunikacji. Memy a teksty kultury*, „Poznańskie Spotkania Językoznawcze” 2016, nr 32, s. 75–91.

⁸ K. Piskorz, *Internetowe memy – hieroglify XXI wieku*, w: I. Hofman, D. Kępa-Figura (red.), *Współczesne Media. Język mediów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013, s. 227–237.

⁹ L. Gąsowska, *Mem internetowy – między narzędziem a produktem publicystyki 2.0*, w: K. Tucholska, M. Wysocka-Pleczyk (red.), *Człowiek zalogowany. Różnorodność sieciowej rzeczywistości*, t. 3, Biblioteka Jagiellońska, Kraków 2014, s. 111–123.

wszechniają memetyczną formę przekazu. Jako jeden z elementów komunikacji młodego pokolenia w konkretnych przypadkach jednostki memetyczne rozpatrywane są jako forma wyrazu artystycznego, która jest odpowiedzią na współczesne zapotrzebowanie rynku medialnej sztuki masowej, przeznaczonej dla codziennego odbiorcy¹⁰.

Masowość występowania memów przyczyniła się do powstania stwierdzenia, że tworzone są one przez anonimowego zbiorowego kreatora. W wielomilionowym korpusie internetowym odnalezienie punktu zerowego memu jest prawie niemożliwe, tym bardziej że większość twórców korzysta z przywileju anonimowości. Istnieje jednak pierwotny kreator, który tworzy szablon graficzny i komunikacyjny¹¹, ustanawiając wzorzec jednostki memetycznej, przekazuje estetykę kompozycji, która staje się matrycą dla naśladowców. Masowi kreatorzy utrzymują replikowane jednostki w ramach przyjętej przez społeczność konwencji. W zakresie edycji tekstu duplikują króćczki (biały Impact z czarną obwódką, Arial i in.), przestrzegają ich kanonu kolorystycznego (czcionki biała, czarna, czerwona i in.), realizują wzorzec rozmieszczania tekstu w polu ikonicznym (paski góra-dół, podpis pod elementem, dymek w memach komiksowych i in.), stosują znaki interpunkcyjne zgodnie z przyjętymi normami komunikacji sieciowej. Naśladowcy, wykorzystując szablony graficzne i wzorce komunikacyjne, podążają drogą odtwarzania, aby wirusować umysły odbiorców.

Dla każdego odbiorcy takich konstruktów najważniejsze są umiejętności posługiwania się tymi jednostkami w komunikacji, ponieważ ich prawidłowy odbiór i sprawna redystrybucja gwarantują udział we wspólnocie. Umiejętność dekodowania memów zależna jest od wielu kompetencji (komunikacyjnej, kognitywnej, językowej, społecznej, kulturowej, historycznej i in.), a w przypadku memów obrazkowych i filmowych, ze względu na dominantę ikoniczną w obiekcie — od kompetencji wizualnej. Bogna Kietlińska sytuuje kompetencję wizualną wśród kompetencji kulturowych i określa jako

[...] umiejętności interpretowania tego co wizualne, a co ogólnie można określić jako przekazy ikoniczne (przekazy te mogą być tożsame z dziełem sztuki, ale nie

¹⁰ Por.: J. Kalina, *Co to jest memetyka*, <https://tsiss.wordpress.com/tag/facepalm/> (03.12.2022).

¹¹ Przykładowy katalog szablonów Rage Faces, <https://www.pngegg.com/pl/png-kmnxs> (03.12.2022).

muszą, ich zasięg znacznie wykracza poza pole działalności artystycznej). Podobnie jak kompetencje kulturowe, kompetencje wizualne mają charakter twórczy... Dzięki nim patrzenie staje się widzeniem¹².

Podstawowym elementem ikonicznym memów obrazkowych jest najczęściej zdigitalizowany utwór samoistny (fotografia, rysunek, kadr filmowy). W przypadku memów Rage Faces i Rage Comics mamy do czynienia z obrazami, które powstały z wykorzystaniem technologii komputerowej. Elementy ikoniczne zostały zaimportowane do internetów narodowych, w tym segmentu polskiego i rosyjskiego jako globalne dobro wspólne, ulegają one procesom akulturacji i konwergencji medialnej.

BADANIA MEMÓW RAGE FACES I RAGE COMICS

Dostępne w literaturze polskiej opracowania naukowe o Rage Faces i Rage Comics¹³ dotyczą omówienia jednostek jako fenomenu cyberkultury, związane są z umieszczaniem ich w ramach gatunkowych¹⁴ i charakterystyką emocjonalną wybranych postaci¹⁵. W rosyjskojęzycznych źródłach memy te analizowano, m.in. pod względem ich cech strukturalno-semantycznych¹⁶, jako instrument soft power w technologii modelowania świata współczesnej młodzieży¹⁷, a także badając

¹² B. Kietlińska, *Kompetencje wizualne, Słownik Teorii Żywej Kultury. Obserwatorium Żywej Kultury — Sieć Badawcza*, <http://ozkultura.pl/wpis/963/5> (12.11.2022).

¹³ Rage Faces i Rage Comics są nazwami kanonicznymi, używanymi przez globalne subkultury w niezmienionej formie. Tłumaczenia na języki docelowe pojawiły się w związku z potrzebą objaśniania ich znaczeń.

¹⁴ O. Makarowska, *Лексические инновации в мемосфере: названия мемных жанров*, „Studia Rossica Posnaniensia” 2020, vol. XLV/2, s. 205–219.

¹⁵ E. Godlewska, *Emocje w sieci. Ekspresywność wybranych memów internetowych*, w: U. Sokólska (red.), *Odkrywanie słowa — historia i współczesność*, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2015, s. 409–430.

¹⁶ Ю.В. Ерофеев, *Дискурсивные особенности комических креолизованных текстов серии Differenze Linguistiche («Языковые различия»)*, „Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Серия: Педагогические науки. Филологические науки” 2019, nr 8 (141), s. 224–231.

¹⁷ М. Р. Бабикова, *Интернет-мемы как инструмент soft-power — технологии миромоделирования современной молодежи*, „Политическая лингвистика” 2021, nr 5 (89), s. 116–121.

stosunek werbalnych i niewerbalnych komponentów memu¹⁸. W literaturze anglojęzycznej skupiono się na ich wartości dla kultury cyfrowej, poszukiwaniu źródeł i katalogowaniu obiektów¹⁹.

WŚCIEKŁA ESTETYKA: TWARZE, CHARAKTERY, KOMIKSY

Charakterystyka estetyki Rage Faces i Rage Comics wymaga zastosowania metody obserwacji obiektów w środowisku naturalnym. Takie podejście pozwoli wyłonić codzienne zjawiska estetyczne, motywy, zachowania społeczne i praktyki kulturowo-komunikacyjne w szerokim spektrum obejmującym genezę obiektów, identyfikację znaku, formy wyrazu ekspresji i znaczenia, nominacje jednostek oraz ich funkcjonowanie w ramach internetów narodowych. Instrumentem naukowym w badaniu jest przeglądarka internetowa. Otrzymane wyniki traktowane są jako nieoznaczony korpus jednostek, pozwalający na wskazanie lokalizacji obiektów, określenie danych ilościowych i cech jakościowych. W nawiasach kwadratowych umieszczono dane ilościowe za okres 2008–2023 uzyskane w wyszukiwaniu zaawansowanym grafiki z użyciem instrumentu [google.com/advanced_image_search](https://www.google.com/advanced_image_search). Wyniki uwzględniają zapytania sformułowane dokładnie w podanym brzmieniu (w tekście zaznaczone kursywą).

Obserwowane jednostki w wyszukiwaniu frazy „Rage Comics” zostały umieszczone przez użytkowników na 43,5 milionach stron internetowych (dane z 30.01.23). Tworzą one korpus obiektów graficznych, w którym materiał można sklasyfikować jako twarze, charaktery, komiksy.

Memy Rage Faces i Rage Comics jako jednostki transkulturowe zdominowały siecią przestrzeń komunikacyjną w roku 2008. Rage Faces (*Wściekłe twarze*, *Фейсы-эмоции*) to obrazki przedstawiające codzienne reakcje emocjonalne, funkcjonujące jako samodzielne obrazy²⁰ i jednostki komunikacyjne oraz elementy składowe

¹⁸ М. С. Тихомирова, *Соотношение вербальных и невербальных компонентов интернет-мема с кодовыми переключениями*, „Вестник Череповецкого государственного университета” 2019, nr 4, s. 113–121.

¹⁹ *Memes: Memes in Media, Culture, and Society*. L. Lawson, A. Jones, C. Franklin i in., 2016, <https://scalar.usc.edu/works/memes-1/index> (dostęp 12.11.2022).

²⁰ W tradycyjnym komiksie mamy do czynienia z obrazem niesamodzielnym, pojedynczy kadr nie pozwala odbiorcy na odczytanie historii. Obrazy sekwencyjne dopiero po zestawieniu ich obok siebie tworzą narrację i pozwalają odbiorcy odczytać sens. W przypadku Rage Faces każdy obiekt posiada przypisane znaczenie, cechy

historii sekwencyjnych. W zastosowaniu podobne są do puzzli, które użytkownicy wykorzystują na potrzeby konstruowania własnych historii komiksowych *Rage Comics* (*Wściekłe komiksy, Яростные комиксы*). Stały się one globalnym zjawiskiem komunikacyjnym łączącym wspólnotę memetyczną, elementem popkulturowym stale obecnym w polskim i rosyjskim segmencie internetu. Rozprzestrzeniły się głównie dzięki takim imageboardom²¹, jak 4chan.org i reddit.com, skupiającym w subredditach użytkowników z całego świata. Młodzieżowe grupy kulturowo uwarunkowane, w tym Polacy i Rosjanie, przyjęły komiksy jako historie z własnego życia, identyfikując się z przedstawianymi w nich bohaterami i sytuacjami, replikując wspólnotową estetykę i wprowadzając ją do narodowych kultur młodzieżowych.

Nazwa serii *Rage Comics* wywodzi się od określonego typu twarzy, który pojawił się w komiksie na forum obrazkowym 4chan.org.

Był to *Rage Guy* (*Рейджгай, f7u12*,

Rys. 1.). Jest to postać z otwartymi ustami, z których wylaniają się krzywe zęby i język. Zezowatej twarzy z charakterystycznymi przekrzywionymi brwiami towarzyszy okrzyk FFFFFFFFUUUUUUUU, będący niedokończonym anglojęzycznym zglobalizowanym przekleństwem. Zabieg oznaczenia wulgaryzmu kolorem czerwonym podkreśla emocjonalność wypowiedzi i intencję (złość, wściekłość).



Rys. 1. Rage Gay. https://memes.fandom.com/pl/wiki/Rage_Guy

Dzięki prostocie i niedbałości formy obiekt stał się estetycznym wzorcem emocjonalnego bohatera. To na jego podstawie użytkownicy zaczęli tworzyć kolejnych bohaterów. Dotychczas wyłoniono blisko pięćdziesiąt klasycznych jednostek *Rage Faces*²², wśród których największą popularność osiągnął wizerunek *Troll Face* [10,1 mln], identyfikowany również w nominacjach *Problem?* [51,7 mln], *Trolololo* [586 tys.], *Coolface* [71 tys.]. Obraz służy jako komentarz w sytuacjach komunikacyjnych związanych z wywoływaniem dezinformacji,

charakterologiczne, szablony komunikacyjne.

²¹ Imageboard — forum obrazkowe, nazywane również *chan* (ang. *channel*), nastawione na komunikację za pomocą obrazów i krótkich form tekstowych, na przykład: reddit.com, 2chan, 4chan, 8chan i in.

²² Katalog fandomu, stan na styczeń 2023: https://meme.fandom.com/wiki/Rage_Comics (02.01.2023).

UWAGI O ESTETYCE MEMÓW...

ośmieszaniem, obrażaniem i działaniem na szkodę współ rozmówców. Wyrażona w obrazie ekspresja oznacza satysfakcję ze szkodliwego działania. Cechą charakterologiczną przypisaną znakowi jest złośliwość. Element ikoniczny zawiera takie cechy wyróżniające, jak zmarszczki, szeroki uśmiech, garbaty nos, przymrużone oczy. Postać występuje wyizolowana lub z dwoma komunikatami: 1) pytaniem: Problem? lub 2) okrzykiem: „Trololo”²³.



Rys 2. Эдуард Хиль смотрит на тебя...
<http://rusdemotivator.ru>

Z rosyjskiej kultury popularnej do komunikacji globalnej zaczerpnięto dźwiękonaśladowczy rzeczownik *trololo*, powstały na skutek skojarzeń z wokalizą utworu „Я очень рад, ведь я наконец возвращаюсь домой”²⁴, którą w latach 70. wykonał radziecki śpiewak operowy Eduard Hil²⁵. Piosenka z powtarzającymi się sylabami otrzymała w subkulturze internetowej tytuł „Trololo”. Rzeczownik wszedł do polskiego i rosyjskiego slangu młodzieżowego²⁶, stając się wariantem zapożyczenia trolling: *Proszę o usunięcie tego trololo tematu bo już szkoda pisać — pięknie się niektórzy pospinali*²⁷, *Przecież to trololo*

²³ Por.: *Trollface*, <https://encyklopediainternetica.fandom.com/pl/wiki/Troll> (03.12.2022).

²⁴ Э. Хиль, *Я очень рад, ведь я наконец возвращаюсь домой* (1976). Od roku 2010 utwór funkcjonuje w sieci jako *Trololo Song*: https://www.youtube.com/watch?v=sTSA_sWGM44, YouTube: (03.12.2022).

²⁵ Globalna społeczność sieciowa nadała Eduardowi Hilowi przydomki *Мистер Трололо* i *Трололомэн*. W ostatnich latach twórczości artysta przyjął je jako pseudonimy sceniczne.

²⁶ Zob. *Словарь молодежного слэнга*, <https://www.math-solution.ru/slang/10291> (03.12.2022).

²⁷ PcLab, <https://forum.pclab.pl/topic/1307006-proszę-o-usunięcie-tego-trololo-tematu-bo-już-szkoda-pisać-pięknie-się-niektórzy-pospinali/page/10/> (03.12.2022).

*lo a nie żaden doktor*²⁸, *В.В. устроил троллоло*²⁹, *Скажу еще раз и тебе, ватное троллоло*³⁰.

Każda z opublikowanych w sieci wściekłych twarzy została semantycznie oznaczona, reprezentuje określony typ zachowań z reakcjami optyczno-kinetycznymi, postawami ciała oraz określonym zespołem cech charakterologicznych (np. naiwność, dobroć, głupota, złośliwość, nieporadność i in.). Wśród popularnych wizerunków, jakimi posługuje się wspólnota internetowa, znajdują się twarze-reakcje, które są wizualnymi odpowiednikami określonych wypowiedzi i szablonów komunikacyjnych o statusie internacjonalizmów. Należą do nich anglojęzyczne idiomy: *LOL* [8,3 mln] wskazujący na histeryczny śmiech w reakcji na coś, co jest ocenione jako głupie, bezmyślne; *Forever Alone* [6,5 mln], czyli postać epatująca samotnością; *Okay Guy* [4,5 mln] identyfikowany jako bezsilny bohater, który na wszystko się zgadza; *Poker Face* [4,2 mln] oznaczający brak jakiegokolwiek reakcji. Wśród codziennych reakcji emocjonalnych wyrażonych znakowo znalazł się również utworzony przez polskiego użytkownika *Wojak (Feels Guy)* [8,8 mln], czyli mem wyrażający żal i smutek, którego obraz powiązany jest z szablonem komunikacyjnym *To uczucie, gdy...*³¹. Z kolei *Y U NO Guy* [6,3 mln] to postać utrzymana w konwencji japońskiej mangi z przypisanymi szablonami komunikacyjnymi: *Why you no*, reprezentująca zakłopotanie oraz oburzenie, która w komunikacji stosowana do zwrócenia uwagi odbiorcy na jakiś problem. Do tej grupy należy zaliczyć również pochodzącą z hiszpańskiego segmentu sieci postać *Me Gusta* [12 mln], która wyraża aprobatę i zadowolenie.

W procesie przeżywania estetycznego analizowane obiekty można uznać w planie komunikacyjnym za niezrozumiałe, infantylne, wulgarne i pozbawione oczekiwanego od memów elementu komicznego.

²⁸ *Rynek aptek*, <https://www.rynekapteki.pl/farmakologia/polipragmazja-wiecej-nie-zawsze-znaczy-lepiej-nfz-rusza-z-kampania-i-publikuje-raport,36289.html> (03.12.2022).

²⁹ SysAdmin.ru, <https://sysadmins.ru/topic317959.html> (03.12.2022).

³⁰ Reservo Context, <https://context.reverso.net/перевод/русский-английский/троллоло> (03.12.2022).

³¹ *To uczucie, gdy...*, polski szablon komunikacyjny wprowadzony do globalnej wspólnoty komunikacyjnej, obecnie występujący w tłumaczeniu na języki docelowe. Ze względu na ekonomię języka w memach został zamieniony na szablon: *Kiedy...* W języku rosyjskim funkcjonuje jako *Это чувство когда...*, *Когда*. W języku angielskim *I Know That Feel Bro*. Ze względu na częstotliwość wykorzystywania w komunikacji globalnej obrazu *Wojak* otrzymał on również angielskojęzyczną nominację *Feels Guy (Facet z uczuciami, Мужик с чувствами)*.

W planie semiotycznym ze względu na atrybuty bohaterów (oślinione twarze, wysunięty język, wypadające z ust jedzenie i in.), a także niewysublimowaną estetykę formy i czarno-białą kolorystykę, memy te mogą być odbierane jako nieatrakcyjne wizualnie, niedopracowane, koślawe, a nawet odpychające.

Początkowo wściekle twarze stanowiły elitarną formę przekazu dla użytkowników identyfikujących się z estetyką konwencji, zestawem informacji kulturowej i wartością komunikacyjną. Znaczenia memów i sposób komunikowania się za ich pośrednictwem były znane nielicznym odbiorcom. Nieznajomość konwencji powodowała wykluczenie komunikacyjne części użytkowników z powodu braku kompetencji.

Obecnie Rage Faces, podobnie jak popularne w komunikacji sieciowej emotikony, są systemem skonwencjonalizowanych elementów ikonicznych z przypisanymi wartościami semantyczno-pragmatycznymi, wśród których można wyróżnić obiekty prezentujące zróżnicowane stany emocjonalne (negatywne, neutralne, pozytywne). Dynamika desygnatów wskazuje, że twarze reprezentują ekspresję statyczną, oznaczającą stany proste lub dynamiczną, ilustrującą złożone formy ekspresyjne. Omawiane memy są w wymiarze komunikacyjnym pełnowartościowymi komunikatami, co pozwala rozpatrywać je jako konkretne realizacje znakowe, stanowiące jeden z paradygmatów w obrębie komunikacji sieciowej. Dzięki swojej uniwersalności likwidują one pewne deficyty w komunikacji pisemnej związane z reprezentacją ekspresywności, wyrażaniem stosunku do podejmowanego tematu, identyfikowaniem się z relacjonowanymi wydarzeniami, a także wzmacnianiem relacji w grupie i między komunikującymi się osobami³². Wizerunki i nominacje postaci w polskim i rosyjskim segmencie internetu zachowały oryginalną postać i anglojęzyczną pisownię. Cyryliczny zapis anglojęzycznych nominacji lub wersje tłumaczone na język rosyjski występują we wczesnych realizacjach memetycznych (lata 2008–2010) oraz w rosyjskim dyskursie prasowym i medialnym.

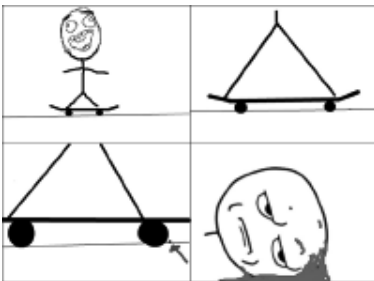
Podstawową funkcją Rage Faces stało się konstruowanie komunikatów, w których strukturze prymarną pozycję zajmuje obraz a nie system językowy. Komiksy wściekłości (Rage Comics) konstrukcyjnie wpisują się w format znanych w kulturze krótkich komisów, jednak zawierają wiele aspektów odróżniających, które decydują o ich estetyce semiotyczno-komunikacyjnej. Główną cechą estetyki komiksów

³² Por. E. Godlewska, *Emocje w sieci. Ekspresywność wybranych memów internetowych...*, s. 409–430.

na poziomie formy jest niedbałość i łatwość wykonania. Na poziomie znaku odnotowano ograniczoną paletę kolorystyczną, chociaż pojawiająca się sporadycznie plama barwna przypisana jest konkretnym elementom kompozycyjnym, np. czerwona to język, krew, rany, pęknięte oczy, a także kluczowe dla historii jednostki leksykalne; niebieska – woda lub płyny fizjologiczne.

Wściekły komiks nie wymaga obecności elementu zwerbalizowanego (Rys. 3), o prawidłowości odczytu jego znaczeń decydują kompetencje użytkownika. Konstrukcja może posiadać przypisany szablon komunikacyjny, warstwę narracyjną lub dialogiczną. W polskich i rosyjskich realizacjach werbalnych zauważalna jest anestyzacja języka, porzucenie normy, potoczność, wulgaryzacja i infantylizacja, co można odnieść do kondycji codziennej komunikacji inspirowanej emocjami. Świat realny przedstawiany jest perspektywie krytycznej, w sposób prześmiewczy, ujawniający syndrom głębokiego sensu przez celowe deformacje zdarzeń i obiektów. Zabieg ten wpisuje się w kategorię ideowo-artystyczną satyry związaną z konceptualizowaniem świata i bohaterów. W tym krzywym zwierciadle rzeczywistości przekazywane są niskie uczucia, stany psychiczne, porażki, ból, mroczny, nihilistyczny i absurdalny humor.

Memy komiksowe opublikowane w polskiej (google.pl) i rosyjskiej (ya.ru) sieci składają się od 2 do 8 paneli. Klasycznym dla tego gatunku memu jest schemat czteropanelowy (Rys. 3, 4) z ustaloną sekwencją występowania scen, w której każdą historyjkę kończy emocjonalna twarz będąca puentą.



Rys.3. Skateboard (<https://besty.pl>)



Rys 4. Навеки один (<https://vk.com/leetsrach>)

Szerokie spektrum przedstawianych w komiksach zdarzeń wpisuje się w koncepcję estetycznego doświadczenia codzienności: szkoły, zwyczajów, pracy, świąt, prostych czynności, wzajemnych relacji, zauroczeń, miłości, seksu, ale również defekacji, krwawych wypadków,

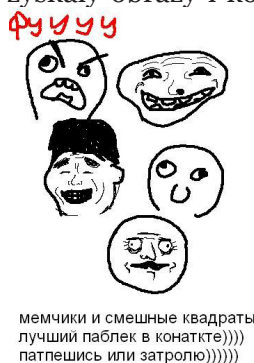
UWAGI O ESTETYCE MEMÓW...

śmierci przez powieszenie, okaleczania się, utraty bliskich osób lub zwierząt, przeżywania błędnych decyzji i mrocznych stanów psychicznych i in.

Omawiane obiekty transkulturowe w polskim i w rosyjskim segmencie internetu początkowo funkcjonowały jako zapożyczenia, następnie ulegały procesom oswojenia przez stosowanie zabiegów translatorskich (rys. 4), przyjęcia wzorca, naśladownictwa, tworzenia własnych historii. W przypadku polskich obiektów globalny wzorzec estetyczny został przejęty bez modyfikacji, użytkownicy w polskich realizacjach kultywują standardy konwencji. Ze strony nadawczej widoczny jest aktywny udział we wspólnocie, tworzenie i wprowadzanie do niej szablonów graficznych i komunikacyjnych.

ROSYJSKIE MEMCZIKI: KARYKATURA KARYKATURY

Rosyjska wspólnota internetowa przyjęła pierwowzór wraz z zapożyczeniami, czyniąc z niego formę dostosowaną do własnych potrzeb komunikacyjnych. Po fali popularności Rage Comics w 2012 roku rosyjskojęzyczni użytkownicy sieci powołali do życia serię *Мемчики и смешные квадраты*. W sieci społecznościowej vkontakte³³ popularność zyskały obrazy i komunikaty w trollingowym stylu, których



Rys. 5. МемЧИКИ и СМЕШНЫЕ КВАДРАТЫ http://vk.com/memchiki_kvadraty



Rys. 6. Затралил !!111 (<http://risovach.ru>)

podstawą stała się karykatura globalnego schematu (Rys. 5, 6, 7) i powrót do estetyki komunikacyjnej, wyrosłej na żargonie młodzieżo-

³³ LeetCpaч X, <https://vk.com/leetsrach> (5.12.2023), МемЧИКИ и СМЕШНЫЕ КВАДРАТЫ [18+ ▼]: https://vk.com/memchiki_kvadraty (5.12.2023).

wym upowszechnionym w rosyjskim segmencie sieci na początku lat 2000 (tzw. język olbański). Język olbański (także язык падонкофф) odznacza się celowym naruszeniem norm ortograficznych języka rosyjskiego przy zachowaniu graficznych zasad czytania i norm fonetycznych, zawiera zapożyczenia i liczne żargonizmy, które z biegiem czasu weszły do rosyjskiego języka potocznego: *медвед*, *аффтар жжош*, *вытей ўаду*, *превед* itp.³⁴ Taka swoboda w komunikacji miała i ma na celu wyśmiewanie tych użytkowników, którzy narzucają zasady pisowni i przyzwoitości w internecie i tworzenie wspólnoty wyznającej te same zasady zachowania. Żargon dopełniają jednostki współczesnego języka młodzieżowego (Rys.7. np.: xD, xДДДД i in.). Jako przykłady estetyki podają karykaturę globalnego wzorca Trollface „Затрлалл!!111” (Rys. 6) i komiks „Сидишь такой на уроки...” z karykaturalnymi wizerunkami Rege Faces (m.in. postaci Trollface, Derpiny (ros. *Ололоева*) oraz *Yao Minga*), (Rys. 7).



Rys. 7. Сидишь такой на уроки... (http://vk.com/memchiki_kvadraty)

Memcziki, tak jak ich pierwowzory, tematycznie dotykały doświadczenia codzienności, kopiowały estetykę ustaloną w ramach globalnej konwencji z zachowaniem konstrukcji panelowych, czcionek,

³⁴ Н.Г. Шаповалова, *ОРФО-арт как пример карнавального общения в виртуальной реальности*, w: *Филологические этюды: Сб. науч. ст. молодых учёных: в 3-х ч., вып. II, ч. II*, Издательство Саратовского университета, Саратов 2008, s. 292–295; Т.А. Кудинова, *Язык интернет и жаргон падонков*, „Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики” 2010, nr 12, s. 336–340; А.Т. Липатов, «Абичнение бис правел»: *изъясняемся на «олбанском» языке. Взгляд на современный сетевой новояз*, „Вестник Марийского государственного университета” 2013, nr 12, s. 68–71.

kolorystyki. Zabiegi komunikacyjne polegające na wprowadzeniu do ich struktury werbalnej rosyjskojęzycznego żargonu zawężyły ich funkcjonowanie do internetu narodowego. W rezultacie stały się wewnątrzsieciowymi utworami eklektycznymi, ich odbiór wymagał wiedzy dotyczącej zarówno dekodowania formy i treści komunikatu, kulturowej wiedzy obszarowej, ale również kompetencji wizualnych związanych z globalnymi wzorcami werbalno-semiotycznymi.

PODSUMOWANIE

Estetyka codzienności reprezentowana w Rage Faces, Rage Comics i rosyjskich memczkach to katalog zglobalizowanych emocji i przeżyć odtwarzanych przez subkultury internetowe. Mając na uwadze środowisko subkultur, młody wiek twórców i problematykę obserwowanych memów, należy stwierdzić, że reprezentowana forma wyrazu pozwala uczestnikom na porozumiewanie tym samym językiem, nietolerowanie ustalonych norm i wzorców zachowań. Tak reprezentowana estetyka codzienności jest pewnym rodzajem buntu wobec ideowej pustki, bezradności, nieoczywistości zdarzeń, samotności w tłumie, kontestacji wobec współczesnego życia. O atrakcyjności komunikacyjnej obiektów świadczy przede wszystkim ich potencjał estetyczny znacznie odbiegający od mainstreamu, ideałów piękna i pojmowania świata jako miejsca przyjemnego i bezproblemowego. Przedstawione zjawiska komunikacyjne zachodzące w tym konkretnym gatunku memów są ważnym kryterium oceny konstrukcji dzisiejszej rzeczywistości, roli znaczeń, symboli i wartości. Nadawca stara się w tej formie zainteresować odbiorcę problemem, przykuwać jego uwagę kontrowersyjną formą komunikatu, używaniem kolokwializmów, wyrażeń slangowych, elementów dźwiękonaśladowczych, modnej leksyki, zapożyczeń, globalizmów i internacjonalizmów, środków humorystycznej interpretacji świata, ale również poprzez rezygnację z tabu językowego i stosowanie wulgaryzmów.

Komiksy z Rage Faces pozostają jednym z bardziej wyrazistych trendów organizacji wypowiedzi, jakie ukształtowały się w sieci i powszechnym narzędziem ekspresji w określonych wspólnotach cyberkultury. Obecnie funkcjonują one w polskiej i rosyjskiej sieci w globalnych konfiguracjach z elementami nowych konwencji (np.: *Chad*, *Trad girl*, *Pepe Frog*, *Kubuś Puchatek*, postacie z anime i mangi i in.).

REFERENCES

- Andrzejewski, Adam. "Struktura estetycznego doświadczenia codzienności." *Filozofia Nauki*, 2014, no. 3 (22): 125–135.
- Babikova, Marina Rashitovna. "Internet-memy kak instrument soft-power — tekhnologii miromodelirovaniya sovremennoy molodezhi." *Politicheskaya lingvistika*, 2021, no. 5 (89): 116–121. [Баби́кова, Мари́на, Раши́товна. "Интернет-мемы как инструмент soft-power — технологии миромоделирования современной молодежи." *Политическая лингвистика*, 2021, no. 5 (89): 116–121].
- Burkacka, Iwona. "Intertekstualność współczesnej komunikacji. Memy a teksty kultury." *Poznańskie Spotkania Językoznawcze*, 2016, no. 32: 75–91.
- Gajewski, Krzysztof. "Mem internetowy jako gatunek wypowiedzi." *Z teorii i praktyki komunikacji społecznej. Stan i rozwój badań w Polsce*. Konarska, Katarzyna, and Lewicki, Arkadiusz, and Urbaniak, Paweł (Eds.). Kraków: Libron, 2018: 227–243.
- Gąsowska, Lidia. "Mem internetowy — między narzędziem a produktem publicystyki 2.0." *Człowiek zalogowany. Różnorodność sieciowej rzeczywistości*. T. 3. Tucholska, Kinga, and Wysocka-Pleczyk, Małgorzata (Eds.). Kraków: Biblioteka Jagiellońska, 2014: 111–123.
- Godlewska, Ewa. "Emocje w sieci. Ekspresywność wybranych memów internetowych." *Odkrywanie słowa — historia i współczesność*. Sokólska, Urszula (Ed.). Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, 2015: 409–430.
- Juza, Marta. "Memy internetowe — tworzenie, rozpowszechnianie, znaczenie społeczne." *Studia Medioznawcze*, 2013, no. 4: 44–60.
- Kalina, Jakub. „Co to jest memetyka?” 2011 <<https://tsiss.wordpress.com/tag/facepalm/>>.
- Khil', Eduard, Anatol'yevich. *Ya ochen' rad, ved' ya, nakonets, vozvrashchayus' domu*. [Хиль Эдуард Анатольевич. *Я очень рад, ведь я, наконец, возвращаюсь домой*] <https://www.youtube.com/watch?v=sTSA_sWGM44>.
- Kietlińska, Bogna. "Kompetencje wizualne." *Słownik Teorii Żywej Kultury. Obserwatorium Żywej Kultury — Sieć Badawcza* <<http://ozkultura.pl/wpis/963/5>>.
- Krongauz, Maksim Anisimovich. *Samouchitel' Olbanskogo*. Moskva: Corpus 2013. [Кронгауз, Максим, Анисимович. *Самоучитель Олбанского*. Москва: Corpus 2013].
- Kudinova, Taisiya Anatol'yevna. "Yazyk internet i zhargon padonkov." *Aktual'nyye problemy filologii i pedagogicheskoy lingvistiki*, 2010, no. 12: 336–340 [Ку́динова, Таисия, Анато́льевна. "Язык интернет и жаргон падонков." *Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики*, 2010, no. 12: 336–340].
- Lipatov, Aleksandr Tikhonovich. "'Absh-cheniye bis pravel': iz'yasnyayemsa na 'olbanskom' yazyke. Vzglyad na sovremennyy setevoy novoyaz." *Vestnik Mariyskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2013, no.12: 68–71 [Липатов, Александр, Тихонович. "'Абшчение бис правел': изъясняемса на 'олбанском' языке. Взгляд на современный сетевой новояз." *Вестник Мари́йского государственного университета*, 2013, no. 12: 68–71.]
- Makarowska, Olga. "Leksicheskie innovatsii v memosfere: nazvaniya memnykh zhanrov." *Studia Rossica Posnaniensia*, 2020, vol. XLV/2: 205–219 [Макаро́wska, Olga. "Leksicheskiye innovatsii v memosfere: nazvaniya memnykh zhanrov." *Studia Rossica Posnaniensia*, 2020, vol. XLV/2: 205–219].

UWAGI O ESTETYCE MEMÓW...

- Memes: Memes in Media, Culture, and Society*. Liz Lawson, Adonis Jones, Colt Franklin, Greg Pace, Huiyun Wu, Jake Block, Jack Karlov, Paul Paskevicius 2016, <<https://scalar.usc.edu/works/memes-1/index>>.
- Napiórkowski, Marcin. "Estetyka pragmatyczna' Richarda Shustermana w kontekście współczesnych teorii sztuki." *Kultura Współczesna*, 2008, no. 3(57): 259–263.
- Piskorz, Krzysztof. "Internetowe memy — hieroglify XXI wieku." *Współczesne media. Język mediów*. Hofman, Iwona and Keпа-Figura, Danuta (Ed.). Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2013: 227–237.
- Przykładowy katalog szablonów memów rage faces* <<https://www.pngegg.com/pl/png-kmnxs>>.
- Saito, Yuriko. *Everyday Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- Shapovalova, Nadezhda, Gennadiyevna. "ORFO-art kak primer karnaval'nogo obshcheniya v virtual'noy real'nosti." *Filologicheskiye etyudy: Sb. nauch. st. molodykh uchënykh: V 3-kh ch. Vyr. II. Ch. II*. Saratov: Izdatelstvo Saratovskogo universiteta, 2008: 292–295. [Шаповалова, Надежда, Геннадиевна. "ОРФО-арт как пример карнавального общения в виртуальной реальности." *Филологические этюды: Сб. науч. ст. молодых учёных: В 3-х ч. Вып. II. Ч. II*. Saratov: Издательство Саратовского университета, 2008: 292–295].
- Śliz, Agnieszka. "Demotywator — emblemat kultury uczestnictwa? (wokół problemów definicyjnych memów oraz memów internetowych)." *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 2014, no. LVII, z. 1: 152–165.
- Slovar' molodezhnogo slenga* [Словарь молодежного слэнга] <<https://www.math-solution.ru/slang/10291>>.
- Slovar' yazyka interneta.ru*. Krongauz, Maksim Anisimovich. (Ed.). Moskva: Slovare XXI veka [Словарь языка интернета.ru. Кронгауз, Максим, Анисимович. (ред.). Москва: Словари XXI века] <<https://www.calameo.com/read/00646156441c44d2d1dao>>.
- Tikhomirova, Mariya Sergeyevna. "Sootnosheniye verbal'nykh i neverbal'nykh komponentov internet-mema s kodovymi pereklyucheniyami." *Vestnik Cherepovetskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, no. 4: 113–121 [Тихомирова, Мария Сергеевна. "Соотношение вербальных и невербальных компонентов интернет-мема с кодовыми переключениями." *Вестник Череповецкого государственного университета*, 2019, no. 4: 113–121].
- Welsch, Wolfgang. "Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury." Transl. Susła, Benenika, and Wieteci, Jacek. *Filozoficzne konteksty koncepcji rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Cz. II. Kubicki, Roman (Ed.). Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1998: 195–222.
- Wołoszyn, Magdalena. "Czy memy są tekstami kultury?" *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 2019, no. 1 (22): 9–28.
- Yerofeyev, Yuriy Viktorovich. "Diskursivnyye osobennosti komicheskikh kreolizovannykh tekstov serii Differenze Linguistiche ('Yazykovyye razlichiya')." *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Pedagogicheskiye nauki. Filologicheskiye nauki*, 2019, no. 8 (141): 224–231 [Ерофеев, Юрий, Викторович. "Дискурсивные особенности комических креолизованных текстов серии Differenze Linguistiche ('Языковые различия')." *Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Серия: Педагогические науки. Филологические науки*, 2019, no. 8 (141): 224–231].