

КРАТКАЯ ТЕОРИЯ МОЭ- антропоморфизма

*Пусть расцветают
сто цветов,
пусть соперничают
сто школ!*

– Мао Цзэдун



Соус

Предисловие

Двадцать дней в оффлайне. Это много или мало? Кто-то скажет, «ерунда, в мои времена не было никаких Интернетов» или «вы все задроты, что ли?»; кто-то же наоборот заявит, что обходиться без доступа в Сеть столько времени решительно невозможно.

К какой же из категорий отношусь я? Судя по всему, я нахожусь где-то посередине. С одной стороны, отсутствие Интернета целых 20 дней доставило мне немало моральных и технических неудобств, но с другой же особого рвения преодолеть сии неудобства у меня не было.

Тем не менее, размышления о некоторых процессах в подведомственных мне Интернетях не были мною оставлены и даже наоборот форсированы. Всё-таки переход оных чисто в умозрительную и теоретическую плоскость поможет выявить некоторые доселе незаметные аспекты и породить новые идеи. В своих раздумьях я коснулся такой вещи, как маскоты и всё с ними связанное.

Хоть ведение персональных блогов и тому подобная чушь никогда особо не интересовала меня, для данного произведения я сделал исключение. Очевидно, дабы занять свободное время. Ведь именно скука сподвигает на действия, равно как творчество дарует смысл существованию, любовь устанавливает цель, а вера, как бы пафосно сие не звучало, даёт надежду.

Глава 1. Фундаментальные закономерности.

Для начала же, пожалуй, замечу, что самое понятие «маскот» решительно некорректно и не вполне соответствует тому, что обычно под оным подразумевается на имиджбордах. То же можно сказать и про название «сетевые персонажи», которое наоборот слишком широкое. Я предпочитаю использовать термин, почерпнутый мною из Английской Википедии – «моз-антропоморфизм». Это к тому же придаст моему повествованию некоторую наукообразность. Хотя оно и без того серьёзно.

В основе сего антропоморфизма, как я писал ранее в Нубтайпе, лежат человеческие устремления и традиции, коим многие века, а то и тысячелетия. Но вести родословную ОС-тан, Хацуне Мику и какой-нибудь Ложки-тан от олицетворений и аллегорий стихий, которых так любили создавать наши древние предки, было бы слишком самонадеянно.

Родиной описываемого мною явления является Япония, и именно там оно и процветает. Персональные сайты авторов и Пиксив прямо-таки

ломаются от многочисленных изображений всё новых и новых персонажей. При этом художники могут придумывать новых персонажей, а могут и рисовать фанарт на уже существующих. Более того иконография персонажа тем более сложившаяся, чем больше авторов изобразили его. Хотя бывают и исключения.

Моз-антропоморфизма может удостоиться практически любой предмет или понятие во Вселенной. Начиная операционной системой или электровозом и заканчивая месяцем июнем или законом Бойля. Чем популярнее вещь, тем больше шансов, что персонаж, его олицетворяющий, найдёт также много приверженцев.

Это ведёт к новым артам, развитию характера героя (это, кстати, далеко не последняя вещь; но о ней позднее), созданию додзинси и прочая. Именно в таком случае персонаж живёт и радуется любителей сего дела.

Глава 2. Роль иконографии.

По традиции основные иконографические черты того или иного персонажа базируются на характерных чертах предмета антропоморфизма. В случае с конкретным предметом это могут быть некие визуальные параллели с обликом вещи, какой-то её характерной детали и т.д. В случае с абстрактным понятием (и иной раз программным обеспечением) всё несколько сложнее, но решается визуальной демонстрацией особенностей понятия. Здесь всё зависит от таланта автора по узнаваемой передаче и проекции вышеупомянутых черт в образе создаваемого персонажа. Это, как ни странно, самое сложное в деле разработки моз-антропоморфизма.

А важность сего исходит из изложенной в самом определении связки «персонаж – предмет». Пренебрегая ею, автор может создать вполне неплохого персонажа. Но моз-антропоморфизмом сие являться ни в коем случае не будет. Более того, данная сущность вряд ли будет воспринята публикой. А если и будет, то это говорит либо о неких особых талантах автора, либо о нетребовательности публики (а то и вовсе о невежестве последней).

Ежели говорить о тех элементах, которые передают схожесть и напоминают о предмете, то здесь следует отметить три из них: причёска, одежда и характер (при высоком уровне развития художника).

Первые две вещи можно трактовать по-разному. Например, можно внести во внешний вид одежды «запчасти» объекта моз-антропоморфизма (как сами «запчасти», так и нечто, под них

стилизованное). Аналогично можно стилизовать и причёску. Впрочем, в последнем случае иногда достаточно обойтись «нужным» цветом волос. Коли любезный читатель ещё не впал в скуку и не потерял нить повествования (а большинство населения одного всем известного имиджборда, как известно, отличается неумением читать), то он может спросить: «А не вреден ли столь шаблонный в своей сути буквализм?» Безусловно, вреден; отвечу я. В нарочитом преследовании оригинала кроется опасность создать скучного и предсказуемого в своей сути персонажа. Если речь не идёт о меха-мусуме, я бы рекомендовал отводить на все прямые отсылки к оригиналу не более 40% элементов дизайна персонажа. Иногда самая маленькая, но выразительная деталь-отсылка делает концепт во сто крат гениальнее, по сравнению с каким-нибудь иным, обвешенным «арматурой» с головы до ног. Это проистекает из того, что создание моз-антропоморфизма того или иного предмета есть сложное и увлекательное дело, требующее от художника полной мобилизации своей фантазии.

Глава 3. Развитие характера.

Создав дизайн персонажа, автор сделал лишь полдела. Пока что его детище «мертво». Редко внешний вид способен передать характер персонажа. Для сих целей требуется развивать его подкрепляющими артами.

Здесь есть два пути: сюжетный и сценарный. Последний выражается в рисовании манги, ёнком и написании рассказов о персонаже. Здесь от автора требуются определённые драматургические умения.

Сюжетный же путь кому-то может показаться легче, но практика показывает, что так дела обстоят далеко не всегда. Заключается же он во изображении определённого маленького сюжета в отдельно взятом арте. Чтобы далеко не идти за примерами сего явления, скажу, что до 70% картинок японских художников сделаны по данной схеме. На рисунках часто изображается текст и тому подобные вспомогательные вещи. Но при этом изображение являет собой вполне законченное по внутреннему смыслу произведение.

Ежели исходный автор прекратил, более не желает, а то и вовсе не начинал работу над передачей внутреннего мира своего детища, сию эстафету могут подхватить иные художники. Здесь может случиться подлинная драма, ведь другие авторы могут не вполне представлять себе первоначальный замысел исходного создателя, а то и сознательно

игнорировать его.

Так или иначе, все наиболее популярные персонажи обладают достаточно проработанным характером и рядом милых мемообразных особенностей. Вклад в это первоначальных авторов сравнительно мал, но никто особо не жалуется. Да и исключения таки случаются иногда.

Глава 4. В Советской России...

В русскоязычном сообществе всё как всегда не как у людей. Сложившиеся здесь традиции видятся мне карикатурно варварскими и нездоровыми. Определённые проблески есть, но они чаще всего задвинуты на задворки, забыты или перевернаны (чего стоит одно только безграмотное «-тян» вместо «-тан»). Зарубежный опыт заимствуется бездумно, и чаще всего внимание обращается на незначительные мелочи, в то время как нечто важное и полезное игнорируется. Знакомая по реальной жизни картина, не правда ли?

Величайшим достижением моз-антропорфизма я признаю Двач-тан. Значок сайта гениально обыгрывается посредством косичек. Да и характер персонажа прекрасно прослеживается благодаря многочисленным рисункам. Более ничего подобного в практике создания «маскотов» не было и особых предпосылок к возрождению нет.

Все прочие персонажи и их концепты были «испорчены» на довольно ранних этапах своего существования. Виной тому, как ни странно, не только авторы рисунков, но и толпа. Да, именно «толпа», которой нужен очередные «ориджинал-контент», «новый маскот Кирпич-тян» да «правило 34». В этом отношении особенно отличился Иичан, общество которого, надо признаться, заметно выродилось в отношении восприятия новых рисунков и их авторов.

Но свет в конце сего тоннеля всё же имеется. Положительных оценок с моей стороны удостоился такой неоднозначный автор, как Скетч-кун с его Сколопендрой-тан. Даже иичановские художники изредка выдают нечто большее, нежели очередная обнажёнка и стоящий персонаж, смотрящий впереди себя.

Истоки столь былинного отказа вряд ли можно найти, осмыслить и искоренить. К превеликому несчастью всё вышеописанное в сей главе стало неотъемлемой реалией повседневности. Мало кто в наши дни задумывается об этом, а ежели и пытается, то невозбранно бывает травим и рискует навлечь на себя всеобщую ненависть. По крайней мере, так показывает практика и некоторые мои попытки воздействия

посредством увещевания отдельных личностей.

Вероятно, понимание упадочности придёт позднее со временем. Благо, в данном случае спешка может быть даже губительной.

Заключение

Ежели кто дочитал-таки сие повествование до конца, то пускай же не гневается на меня. Несмотря на столь пафосное наименование – «Краткая теория моз-антропоморфизма» – оно представляет собой сугубо субъективную в своей точке зрения вещь.

Я пока что лишь попытался наметить и описать некоторые закономерности, не касаясь подробно конкретных примеров. При желании каждая из глав может занять столько же страниц, сколько ныне занимает данный текст, да и то далеко не факт, что она будет полностью раскрывать тему.

Не стоит также с большой горячностью реагировать на описание реалий «маскотофагготрии» у русскоязычного населения. Не всё так плохо, как это может показаться невнимательным личностям при прочтении.

Вообще же, истина рождается лишь после длительных исследований, и также немалую роль играют дискуссии. Посему же я надеюсь, что данное произведение когда-нибудь будет улучшено и дополнено.

Так или иначе, спасибо за внимание и терпение.

Москва – Ярославль – Великий Новгород – Санкт-Петербург, июнь 2008.