**РЕЦЕНЗИЯ**

**за Николина Красимирова Кирилова**

**за присъждане на образователна и научна степен *доктор***

**по научна специалност *2.1. Филология***

***Корейска литература, култура и общество***

**Катедра и специалност „Кореистика”, Факултет по Класически и нови филологии**

**Софийски университет „Св. Климент Охридски”**

**Тема на дисертацията:**

**„*Традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията*”**

**(*Комикси, анимация и компютърни игри*)**

**Рецензент: доц. д-р Андроника Мартонова,**

**Институт за изследване на изкуствата (ИИИзк) – БАН**

Представените от докторантката Николина Красимирова Кирилова документи – дисертационен труд, автореферат, списъци с публикации по темата на дисертацията, участие в конференции в различни академични институции и също така популярни форуми са в необходимия обем и по нуждите за защита на научна и образователна степен доктор по научна специалност 2.1. Филология (Корейска литература) в катедра „Кореистика”, СУ „Климент Охридски”.

Имам удоволствието да познавам докторантката още от студентските й години, докато следваше както в бакалавърската, така и в магистърската програма на специалност Кореистика. Николина Кирилова (родена на 04.03.1984 г. в Тюмен, Русия) отдавна проявява задълбочен и прецизен изследователски интерес към системата на корейските символи. През 2007 г. тя защитава магистърска теза по източноазиатски култури с дипломна разработка на тема „*Символизмът в корейската любовна лирика*” под ръководството на доц. д-р Со Йънг Ким. На следващият, вече научно-образователен етап, ерго докторска дисертация – Николина Кирилова под ръководството на проф. дфн. Александър Федотов, разширява контекста и смело се впуска в океана от съвременни и актуални форми на (аудио)визуалната култура. Представеният на научното жури дисертационен труд „*Традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията* (*Комикси, анимация и компютърни игри*)” е всъщност е едно логическо продължение на дългогодишните й интереси. Преди да премина обаче към представянето и критическия анализ на дисертацията, бих искала да подчертая, че дисертантката амбициозно се старае да заеме една доста специфична интердисциплинарна ниша, намираща се между изкуствознанието (в частност екранни и визуални изкуства), медиазнанието и изтокознанието (кореистика).

Благодарение на Корейската вълна Халлю, която заля и България, артефактите от анимацията, комикса и електронните игри са много популярни сред почитателите на корейската съвременна култура. Но именно тези артефакти са недостатъчно познати на професионалната научна общност от ареала на изкуствата, което безсъмнено е пропуск за нашата гилдия от изследователи. Донякъде причина за това е езиковата бариера, достъпността и популярността на материалите, а и други фактори, върху които няма да се спирам сега. Ето защо намирам тематичният избор на дисертационен труд за особено актуален, нужен и адекватен.

Още нещо важно, свързано и с апробацията на кандидатурата: по време на своята докторантура Николина Кирилова активно се включва в различни научно-популярни и обществени прояви, заявявайки позицията си на експертен медиатор между българската аудитория и специфичния тренд на корейската култура на забавленията. Сред по-съществените и определено мащабни прояви с участие на докторанта са: „*Изток в парка*” (2013, 2014), и особено „*Пулсът на Южна Корея*” (2013), и др. Изкуството е иманентно свързано с публичността и видимостта. Изследването на изкуствата – също трябва да съхраняват тази жива връзка с публиките, защото те са актуалният потребител и коректив на явленията и феномените в културата. А когато пък става въпрос за култура на забавленията, факторът пазар е също съществен. Корейските комикси, анимации и игри са различни от западните, а и от другите източноазиатски образци. Ето защо за да бъдат правилно възприети и разбрани, те трябва да бъдат коректно представени, дешифрирани и промотирани пред аудиторията от потребители. С този дисертационен труд, дисертантката дава сериозна заявка да поеме професионалното кредо на експерт-кореист именно в горепосочените области. Боравенето с оригиналния език е от особена важност когато анализираме и мислим изкуството на комикса.

Николина Кирилова заявява своето присъствие и в полето на научните форуми – участва в няколко конференции, като тук ще акцентирам на една специализирана: „*Комикс/анимация/кино*” организирана съвместно от ИИИзк и СБХ – секция Комикс. По темата на дисертацията докторанта има (седем) научни публикации, една от които на корейски език, което е гарант за една последваща рецепция на разработките и в международен план (най-малкото в самата страна Корея и корейските диаспори).

Дисертационен труд „*Традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията* (*Комикси, анимация и компютърни игри*)” е разположен на 132 страници текстови обем плюс библиография. Отделно има богати приложения. Това са три подробни таблици: *- Символите в Мита за Тангун*; - *Символите в шиджо;* - *Символите в класическата проза*.

Впечатляващи се и *приложените цветни 96 фигури*, които удачно илюстрират текстовите сегменти на дисертационния труд. В библиографията са посочени 122 източника на български, руски, украински, английски и преобладаващо на корейски езици. На фона на това прецизиране, някак неестествено се откроява неясния модел на цитиране. Едновременно съчетаваш от една страна бележки под линия (footnotes), а от друга - интратекстово цифрено обозначение в скоби, отправящо към библиографията накрая. (виж например стр. 83 и стр.105). Тоест не е спазен единен международен или национален стандарт. Препоръчвам при преработка на текста за евентуално издаване да се унифицира формата на библиографско цитиране и позоваване.

Дисертационният труд е структуриран логично и още от съдържанието се вижда ясно и недвусмислено, че изследването е конструирано изчерпателно и съответства на заявените намерения. Към предмета на изследване - инкорпорация, трансфер и интерпретация на традиционните корейски символи в съвременни визуални форми Николина Кирилова е подходила като към важен феномен на националната и глобална култура на забавленията. Затова и в труда са изследвани историческите процеси на еволюция на символичния корейски космос и неговите вектори на проявление в днешния ден.

„*Традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията* (*Комикси, анимация и компютърни игри*)” съдържа увод, три обширни глави (със съответните подглави), след всяка от които има изведени изводи, и заключение.

Още във уводната част докторант Кирилова си поставя ясно дефинирани цели и задачи на изследването. А именно - да докаже, че традиционните символи от корейската автохтонна култура са характерен белег на националната идентичност в корейските учебни комикси, флаш анимации и онлайн електронни игри.

Първата глава „***Традиционните корейски символи в корейските учебни комикси***” (стр.8-48) е разделена на три подглави: *Митът за Тангун, Шиджо и Класическа проза*. В този първи раздел много подробно се извеждат и анализират символите от фундаментите на корейската литература и култура, за да бъдат повторно акцентирани и ревитализирани в учебните комикси. Тук бих искала да дам следната препоръка - някои от термините обаче от изкуството на комикса, които са типични за корейската култура и нямат адекватна ответка в западните култури, се нуждаят от допълнително разяснение и анализ. Такъв например е случаят с т.нар. „*провокационен комикс*”. Вероятно става въпрос за вид алтернативен и/или ъндърграунд комикс, който също е много любопитен за изследване, и Николина Кирилова е усетила този факт. Функционирането на символиката се трансформира с различен знак именно в тези формати: „*Например в провокационните комикси, мечката не изпълнява функцията на родоначалник на корейската нация, а се превъплъщава н червено петно*” (цит по стр. 48).

Втората глава „***Традиционни символи в корейските флаш анимационни филми***” е също сложно-съставна композирана (стр.49-84). Разделена в две подглави: „*Приказки за животни*” и „*Пукка*”. В тази втора и определено силна част докторантката подхожда изключително удачно – от общото към частното, при това в контекстуалното поле на история на киното, в частност анимацията. Направена е прецизна периодизация на корейската анимационна школа. Вместо обаче да се анализират авторски стилове и прийоми, което е по-скоро киноведска задача, Николина Кирилова откроява общонационалната корейска специфика чрез извеждане на символните интерпретации. За да свие още повече фокуса на блендата и конкретизира търсенията си, тя дори се насочва към една по-различна област: флаш анимацията и феномена на уебтуун. В подглавата „*Приказки за животни*” са проследени особеностите на зооморфните персонажи, идващи от зодиакалния календар, вълшебните и фолклорни наративи. Докторантката подчертава лаконизма на флаш анимациите и силния символистичен заряд. Това, което би подходящо в тази глава, но някак дискретно липсва, а един допълнителен поглед към природата на анимационното изкуство – т.е. трансформация на рисунката, метаморфозите на графичната и цветовата среда, играта на декорите. Все пак визуалния език е този който подсилва, или обратно отнема от интензитета на символа. Във втората подчаст Николина Кирилова много подходящо се опира на разработките на Николас Мирзоев, Малкълм Барнард и други водещи изследователи на визуалната култура за да анализира този толкова популярен образ: *Пукка*. (Препоръка - в текста може да се изчистят някои стилистично-лековати „популярности”, като например „*Героиня създадена с любов през 2000 г*.” – стр.69.) Елементите на т.нар. хан-стайл са подробно проследени изведени в анализа, като е направена и връзката с естетиката на шиджьо.

Третата глава „***Традиционни символи в корейската онлайн игра „Атлантика***” (стр.84-124) е най-обширно интерпретативна. Анализът е разпределен в пет подглави: *Наемниците, Задание „Гората на духовете”, Задание „Светът на Кунджу”, Задание „Хуаранг”, Задание „Пулгукса”, Предмети*. Вероятно терминологично на български „задание”, би могло да бъде заменено с „предизвикателство”. Николина Кирилова прави драматургичен и структурален анализ на играта на „NDOORS Corporation”, в търсене на огромната символистична мрежа, функционираща на много интерактивни нива. Всичко това е свързано и с проблематиката на културната идентичност, изложена от изследователи като Им Хак Сун, И Джун Гу, Ким Джунг Янг и др. Накрая докторантката извежда следният извод: „*Посредством анимационните филми като „Пукка” и игри като „Атлантика” хората получават знания и информация за Корея, което помага за съхраняването на корейската култура.На един следващ етап може да се очаква по-широко прилагане на практиката на корейските литературни и митологични символи*”. (стр. 124).

Тъй като Николина Кирилова е преди всичко кореист, то подходът й към обекта на изследване е много повече културологичен и даже литературоведски, отколкото класически изкуствоведски. Набляга се до голяма степен на контент-анализа, а не на визуалния анализ, което леко дисбалансира разработката и на места текста придобива като че ли енциклопедичен облик. Да, текстът не е строго изкуствоведски , но все пак става въпрос за форми и проявления на визуалната култура. На определени места изброяванията на символите сякаш малко натежават и читателят остава с усещането, че авторските интерпретации са „задържани” в рамките на драматургичното скеле. А все пак наративността в едно (аудио)визуално произведение се изгражда на няколко, взаимно кореспондиращи си пласта. Единият от тях е художествената образност, която може да е традиционна или модерна, служеща си с различни „картинни изказвания” чрез езика на комикса, или езика на анимационното кино и електронните игри.

Почти всички собствено корейски (а и не само) термини и заглавия кандидат Кирилова изписва коректно с хангъл в скоби. Тук бих искала да направя още една препоръка обаче относно някои английски заглавия, които биха могли за бъдат преспокойно изписани на български. Те са достатъчно известни и отдавна са в научно обръщение, в трудовете на българските изследователи на комикса и анимацията. Например Mickey Mouse е ясно, че на български е Мики Маус (виж.стр 49 например). Защо трябва да се изписва само на английски?!

Последна препоръка – удачно би било, текстът да се изчисти от някои прокраднали се вероятно в бързината „детски определения”, като например „добрите” и „лошите” животни.

Въпреки гореизброените малки неточности, трябва да се подчертае категорично че трудът има приносен характер и всъщност е извършена огромна по обем работа от докторанта. Текстът е подплатен с обилна фактологическа информация и е много ценен, както за кореистите, така и за изкуствоведите. Систематизирани са огромно количество традиционни корейски символи в контекста на учебните комикси, флаш анимациите по корейски приказки. Също така авторефератът отговаря на изискванията и правилно отразява главните приноси на дисертацията.

В заключение ще обобщя, Николина Кирилова се е справила добре с поставената тежка тема. Тя е работила добросъвестно, целенасочено и въвежда в научно обръщение редица данни и артефакти. Поощрявам абсолютно бъдещото научно развитие на дисертантката в областта на културата на забавленията и конкретно в ареалите на комикса, флаш анимациите и компютърни игри на Корея. Това са плодоносни, но и бутикови полета. Те са примамливи и атрактивни за публиките, но все още малко изследователи работят с тези изкуства, дълго и незаслужено пренебрегвани като несериозни. Така че – поздравления за смелостта! И на добър час!

**Изложените по-горе анализи, оценки, препоръки и обобщения ми дават аргументирани основания да дам своята положителна оценка и да предложа на Научното жури да присъди на автора на рецензирания дисертационен труд Николина Красимирова Кирилова образователната и научна степен доктор по научна специалност 2.1. Филология (Корейска литература, култура и общество).**

****