

Становище

от доц. д-р Елица Руменова Стоилова,

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

член на научно жури за дисертационния труд на Мария Даниелова Иванова

„Аматорът като феномен на културата“ за присъждане на образователната и научна

степен „доктор“ в професионално направление

3.1. Социология, антропология и науки за културата

Дисертационният труд на Мария Иванова разглежда различни примери на съвременни културни феномени през спецификата на аматорите, които се мислят за техни носители и съзидатели. Както самата Иванова дефинира обекта на изследването си това е “новият аматор”, който се представя чрез три различни културни практики. В изследователския фокус попадат ролевите игри на живо (ЛАРП), косплей практиките и едно съществуващо в дигиталното пространство явление- това на интернет мемовете (или т.нар. меметата в интернет). На пръв поглед тези културни практики може да не бъдат разпознати като взаимосвързани, но именно разбирането за проявата на непрофесионално творчество, което включващите се във всяко едно от тях сътворяват, е обединяващият фокусът, който изследователката избира. В разгръщането на изследването различните елементи на това, което се разбира като „новите амтори“ се представят, като се търсят и спецификите на техните проявления в трите културни феномена. Работата определено е приноса, не само поради актуалността на избраната проблематика и запълването на липсващите антроположки и културологични анализи на избраните културни форми, но и поради опита да се търсят паралели между тях и те да се разглеждат не като отделни културни проявления, но в един съпоставителен план. Така се разкриват определени специфики на ЛАРП, косплей и меме културата, търсят се локалните паралели на универсални глобални културни форми. М. Иванова разглежда всеки един от трите избрани феномена като съвременни културни практики свързани със съучастието на потребяващите ги в сътворяването на определени културни модели. Това съ-участие се анализира в контекста на нови стратегии за предаване и създаване на културно знание, на културно и творческо съдържание, но също и на конструиране на личностна идентичност, именно чрез идеологията на „направи-си-сам“ (Do it yourself (DIY)).

Изследването се базира на дълготрайно наблюдаване на изследваните феномени, събране от авторката на теренен материал, провеждането на значителен брой интервюта, автоетнография и, до колкото е било възможно, включване в изследваните от нея културни групи и културни феномени.

Представеният дисертационен труд е с обем 255 страници и съдържа увод, три глави, заключение, библиография и приложение. Трите глави са посветени на всеки един от разглежданите културни феномена, а в положението са представени включилите се в изследването информатори. В библиографията са посочени 170 заглавия на български, английски и френски език, както и 27 интернет източника. За да се визуализират и определени културни практики, както и да се представят спецификите на меме жанра, дисертацията съдържа и 43 илюстрации.

Уводната глава задава проблематиката на изследването, методите, целите и задачите на дисертацията, както и основните теоретични понятия, с които ще си служи авторката. Тук като централна се откроява проблематиката за фенството и т.н. крафтене (занаятчийство, майсторене, изработване на нещо с ръце) като задължителни елементи при трите изследвани случая. Споделя се и твърдението, че „обединяващото трите изследвани феномена (ЛАРП, косплей, мемета) е, че са практики, в които всеки един любител–непрофесионалист би могъл да се включи“ (стр. 9). Това твърдение по-късно се преосмисля, като се показват различни културни контексти, който самите практикуващи изграждат, в контекста на който не винаги желаещите нови „аматьори“ успяват да усвоят в достатъчна степен нужните знания и умения или да станат част от тези специфични общности. Изложението изпълнява ролята си на въвеждащо в проблематиката и задаващо една по-обща рамка, макар и на места да се губи кохерентността на текста.

Първата глава е посветена на изследване на ЛАРП културата. В началото ѝ се представя спецификата на ролевите игри на живо и тяхното развитие в исторически контекст. Приносен е опитът да се приведат основни понятия, които да спомогнат разбирането на ЛАРП общността и спецификите на практикуващите тази ролева игра на живо. Вътрешно груповият фолклор и спецификите на ЛАРП в България се подкрепят с множество цитати от интервютата, който спомагат за изграждането на цялостни теоретични и обяснителни модели. Ясно се заявяват четири изследователски хипотези, които в края на главата се доразвиват и трансформират. ЛАРП събитията се разглеждат в контекста на нова празничност, в която има определено време-пространство извън обичайното и определени роли и позиции. Разглежда се

спецификите на ларп общността, вътрешно груповите йерархии и позиции, както и нейната затвореност и желание да запази своята непрофесионалност.

Втората глава, макар и посветена на спецификите на косплей и на неговите проявления в България, включва и анализ на още един културен феномен – този на драг шоуто. Интересни са паралелите, които се правят между косплея и този друг начин да се сътвори и перформира идентичността и различните форми. Двата феномена по-различен начин дават възможност на участващите да изобретят една временна визия и интерпретация на Аз-а, която да е извън ежедневната. Ако при драг шоуто изборът може да е много по-креативен, поради необвързването с конкретен персонаж и сюжет, а свързан с личностното себеусещане, то при косплей се търси близостта, идентичността с избран съществуващ фикционален образ.

Във втора глава се разкриват много ясно креативните и творческите практики около конструирането на костюмите, самообучението и споделянето на знания, които разкриват спецификите на „направи-си-сам“ културата. Подобен анализ липсва в първа глава, където акцентът е върху изграждането, „конструирането“ на игровия образ като носещ индивидуална биография, която се развива със задържането в играта. По-подробен анализ на т.н. крафтене на костюми, атмосфера, на самия игрови свят би надградило разбирането за ЛАРП, но и би дало възможност за повече паралели при анализа на двете изследвани практики като част от специфични примери за новите аматьори. Също така се прави разграничение на професионален косплейър и новак. Като професионален не се разбира само като превърнал това занимание в професия, а по-опитен и по-разпознат от общността. Отново, предоставения материал в първа глава прави видими и подобни властови и йерархически позиции и при ЛАРП общността. Въпросът ми е: Защо в при анализа на ЛАРП културата не се говори за определено професионализиране – вътре в играта от една страна, както и в опитността да се творят предмети нужни за играта? От друга, израстването в йерархията води до позиция на знаещ и можещ, на опитен играч със значителна „биография“ и игрови опит, на знаещ правилата и служещ си с тях, на някой, който се различава от „новака“. По-задълбоченият анализ на културата на направи-си-сам при косплей дава още един от приносите за дисертация, а именно разширяването на разбирането за това понятие, не само като свързано с „крафтенето“ на неща, но и на идентичности (виж стр. 137).

Третата глава е посветена на дигиталното пространство и меметата. Като тук се представят отново спецификите на тези нови изразни форми и техните локални интерпретации. Мемът се представя от авторката като начин да се транслират различни

идеи между културите. Те са реплекиращи се културни форми, в които идеята за авторство се размива, като те се превръщат в един колективен продукт, отново на принципа на направи си сам (DIY). За М. Иванова дъществуването на меметат е възможно само в тяхната споделеност и постоянен процес на трансформация, на адаптация от различните им потребители и пресъздаване. Разглеждането на меметата като форма на дигитално изкуство е добре аргументиран и дава възможност за ново разбиране на значението на изкуството в съвремието, както и за появата на нови културни форми. В този контекст бих искала да задам следните два въпроса: До колко косплей, драг шоуто, а дори и ЛАРП игрите, могат да бъдат мислени като нови форми на изкуството? До колко липсата на институционализация и комерсиализация (превръщането в професия) са маркери за липсващо специализиране?

Според мен работата би представила по пълно спецификите на изследваната проблематика ако се задълбочи още повече в разбирането за аматьор и професионалист и размиването на границите между тях в съвремието. Интересен аналитичен подход може да бъде и през призмата на съконструирането на биографии, в които се включват не само реални събития и втвърдени идентификационни маркери, а и нови такива, който се базират на фикционалното, на самоизобретеното, а дори и на дигиталната идентичност. Дисертацията задава много нови полета за развитие на изследванията на световните културни феномени и техните локални проявления, както и за преосмисляне на различни културни жанрове и тяхната роля за изграждането на персонална и колективна идентичност.

Заключението на дисертационния труд вярно и точно обобщава основните авторски изводи. Авторефератът коректно отразява съдържанието на дисертацията и представя главните моменти и изводи от изследването.

В обобщение на всичко изложено до тук и въз основа на научните приноси на дисертацията подкрепям присъждането на образователната и научна степен „доктор“ на Мария Иванова в професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата.

18.06.2023г.

Пловдив

Автор на становището:

доц. д-р Елица Стоилова