

РЕЦЕНЗИЯ

на дисертационния труд

„Аматорът като феномен на културата“

на Мария Даниелова Иванова

за присъждане на образователната и научната степен „доктор“
по професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата (Културология. Културна антропология)

от Светла Йовчева Колева, проф. д.с.н., Институт по философия и социология,
Българска академия на науките, член на НЖ

Представяне на докторанта

Мария Иванова е докторант в катедра „История и теория на културата“ към Философски факултет на СУ „Св. Климент Охридски“ в периода 2019–2023 г. В същата катедра Мария Иванова завършва бакалавърска степен по културология през 2017 г. и магистърска степен по културна антропология през 2019 г. По време на докторантурата участва в научноизследователски проекти, свързани с темата на дисертационния ѝ труд – „Самодейно творчество в киберпространството. Културно-антропологичен анализ на визуалната репрезентация от колажи, мемета и гифове, в частност България“ (април–декември 2021 г.) и „Поп-култура, поп-политика: дигиталният обрат. Интердисциплинарни анализи на пресечността между медии, култури и политики“ (2021–2024 г.).

Обща характеристика на дисертационния труд

Дисертационният труд „Аматорът като феномен на културата“ на Мария Иванова се състои от увод, три глави, заключение, библиография и приложение в обем от 255 страници; има пълно съответствие между цитираните в текста и отразените в библиографията публикации и източници на информация. Дисертацията е продължение на изследователските интереси на автора в областта на визуалните изкуства и фенските практики, израз на които са дипломните работи за бакалавърска степен („ЛАРП игрите в България“, 2017 г.) и за магистърска степен („Косплей в България“, 2019 г.). Поставяйки акцент върху аматорството като културен феномен, Мария Иванова обаче награжда и доразвива собствения си антропологичен анализ на специфични за дигиталната ситуация културни практики и осветява непроблематизирани до този момент техни аспекти, върху които ще се спря в частта за научните приноси на дисертационния труд.

В **увода** на дисертацията са представени социалните и научните основания за избора на трите културни практики – ролевите игри на живо (ЛАРП), косплея и меме дейността, чрез които се изучава аматьора като изследователски обект. От една страна сравнително нови за българския контекст, от друга страна все още слабо проучени от социалните науки в България, трите културни феномена са поставени в перспективата на поколенческите промени в българското общество и на глобалната поп-културна динамика. Тези две линии на анализ са удържани и задълбочени във всяка една от главите, посветена на съответната културна практика, което позволява да се очертаят както общите, така и специфичните аспекти на аматьора-деец в съвременния български културен контекст. Ясно са формулирани изследователските въпроси, които ръководят дисертационното проучване: „Какво е взаимодействието на изследвания обект с други културни практики? В какви понятия биха могли да се мислят групите от хора, занимаващи се с подобни хобита? Има ли открити местни специфики, свързани с тези дейности или практикуването им е свързано с асимилация и имитация на глобални сюжети? Могат ли тези феномени да се разглеждат като професия? Какво е взаимоотношението между онлайн и офлайн поведението на участниците? Съществува ли разлика между високо (елитарно) и ниско (народно) или тя в голяма степен бива размита? Дали изследваните дейности могат да се разглеждат като нова форма на празничност, нов фолклор и колективно творчество?“ (*Дисертационен труд*, с. 11). Очертани са аналитичните ориентири на рефлексията чрез избора на концепти от постсубкултурната теория като „нео-племе“ на Мафезоли, „сцена“ на Стру, „фенски практики“ и „култура на участието“ на Дженкинс, „култура на ремикса“ на Лесиг, „културен бриколаж“ на Клод Леви-Строс, тезата на Ролан Барт за смъртта на автора и др. Приложените методи (включено наблюдение, дълбочинно интервю, преглед на сайтове, страници във Facebook и Instagram) са адекватни на изследователския предмет, а изследователската стратегия на „авто-етнография“, при която изследвателят разказва собственото си включване и взаимодействие с изучаваната общност, позволява да се открият важни епистемологични въпроси за начина и границите на постигане на научнообоснована истина за изследвания феномен.

Първа глава е посветена на ролевите игри на живо или на т. нар. Ларп култура. Тази глава може да се разглежда като своеобразен модел на анализ и на другите две културни практики, който започва с прецизиране на понятийната и теоретичната рамка за осмисляне на феномена, преминава към разглеждане на неговите предшественици и разновидности в глобален план, ситуира го в българския културен контекст, съсредоточава се върху конкретни негови проявления, за да изследва общото и специфичното в практиките на потребяване на съответния културен феномен в България и в глобалната поп-култура, в профила на създа-

дената общност и в поведението на потребителите-създатели на култура. Изводът за Ларп-а като „игра на сериозните актьори“ е резултат от анализ на концептуализациите му в чуждестранната литература, от методично изследване на взаимодействието между сетинга, задаващ посоката и обстановката на действие, и интерпретацията и ангажираността на актьора-аматьор, от включено наблюдение на две Ларп прояви – на най-големия български Ларп с международно участие „Мъглата“ и градския Ларп „Нощта на Старите богове“ (и двете вдъхновени от международните им издания) и от дълбочинни интервюта с организатори и участници в ролеви игри на живо.

С изследователска прецизност и чувствителност към емпиричната реалност Мария Иванова предефинира понятия, коригира първоначалните хипотези и аргументирано представя Ларп-а в България като форма на колективно творчество, чиито участници образуват своеобразна затворена общност. Нейните правила, кодове и ритуали социализират и формират специфични умения, прилагани и в извънигровата реалност. Независимо от игровия си характер, Ларп-ът обаче не е инфантилна дейност без отражение върху живота на участниците, нито бягство от реалността, каквито са първоначалните предположения на докторантката. Не само подготовката за участие, но и самото участие и последвалото излизане от игрова роля/влизане в житейска роля са свързани с усвояването на нови знания и умения, търсенето на допълнителна информация, заимстването и преработването на различни културни елементи. Това дава основание на докторантката да разглежда Ларп-а като „нова форма на изкуство – изкуство, създадено от фена“ (*Автореферат*, с. 10), от една страна, и като дейност със специфични социализиращи функции и влияние върху всекидневните взаимоотношения извън играта, от друга страна.

Втора глава на дисертацията разглежда косплея като „новия маскарад“. По подобие на изучаването на ролевите игри на живо, изследването на практиките на косплея търси историческите им корени и първоизточници (маската, живите картини, азиатската традиционна и съвременна култура), проследява навлизането им в българския контекст, представя специфичния речник на косплей явлението, съпоставя косплея с други културни практики, за да постави акцент върху българските косплейъри и евентуалното им съществуване като общност. Чрез умело съчетаване на различни изследователски методи и техники Мария Иванова изгражда специфичния образ на българския аматьор-косплейър като млад човек (преобладаващо в тийнейджърска възраст), част от хлабавата събитийна общност на гийкове, геймъри и почитатели на азиатската култура, със силна емоционална и физическа привързаност към даден фикционален персонаж, принадлежащ към професионалните, завоювали международно признание косплейри, или към начинаещите аматьори.

В третата глава на дисертационния труд на анализ са подложени меметата като „дигитален фолклор“. Съвременната картина на този културен феномен в България е представена въз основа на прецизно изследване на историята на термина от мем до интернет меме, на меметиката като език и граматика, на разликата между меме съдържанието и вайръл съдържанието, на вътрешната структура и външните прояви на меметата, на различни меме страници в България. Израз на шега, сарказъм, критика, дигиталната публикация, съчетаваща образ и текст, се превръща в меме, само ако е креативно ремиксирана и преупотребена. Без следи на авторов произход, меметата са продукт на непрекъснато взаимодействие между „колективния създател и колективния преинтерпретиращ и ремиксиращ зрител“ (*Дисертация*, с. 221). Именно в това движение те създават микро- и макрообщности, практикуват се като хоби, но имат и потенциала да се превърнат в професия и бизнес, трансформират хумора в гражданска позиция и политическа съпротива.

Заклучението на дисертацията обобщено представя отговорите на поставените изследователски въпроси въз основа на проучването на конкретните проявления на трите феномена от глобалната популярна култура в съвременното българско общество.

Като цяло, аналитичната работа в дисертацията е осъществена върху богата емпирична основа. Използваният инструментариум за събиране, обработка и анализ на емпирични данни е релевантен на поставените изследователски цели и задачи. Теоретичната рамка и методическите инструменти са адаптирани и съобразени със спецификите на изследователския обект и на променящата се изследователска ситуация и се отличават с оригинален авторов почерк.

Авторефератът отразява адекватно съдържанието на дисертационния труд, макар и да представя логиката му доста синтезирано. Самооценката на приносите на дисертационния труд е реалистична. Посочени са пет публикации на български език по темата на дисертацията, от които една в съавторство преди началото на докторантурата. Две от публикациите са в издания на Университетското издателство „Св. Климент Охридски“, две в Семинар_BG и една в Медиалог.

Научни приноси на дисертационния труд

Формулираните от Мария Иванова приноси моменти на дисертационния труд отразяват адекватно и точно изследователските резултати. Освен посочените приноси бих отбелязала още няколко постижения, важни от гл. т. на развитието на културната антропология на новите медии и комуникации.

Дисертационният труд ясно показва, че

първо, културните феномени в дигиталната епоха представляват не само локално асимилиране на глобални културни практики, но и глобално разпространение на локални явления (корейската халю-вълна, меметата, свързани с балканска тематика и пр.). Логиката и механизмите на развитие на тези два взаимопреплитащи се процеса, колкото и различни да са, представляват интерес именно от гл. т. на формирането на общности, чиито комуникационен потенциал може да има трансформиращ ефект на различни равнища на социална организация;

второ, в изследваните културни практики се наблюдава едновременно преодоляване на дихотомии и появата на нови опозиции. Ако опосредените или улеснените чрез дигиталните технологии форми на потребяване на култура заличават границите между високо-ниско, забавно-сериозно, автор-читател, актьор-зрител, аматьор-професионалист, техните правила, норми, изисквания, ритуали налагат затвореност-селективна отвореност на общността, собствен почерк и анонимност на участниците, своеобразна вътрешна йерархизация на „ветерани“ и „новаци“, на „посветени (знаещи и можещи)“ и „непосветени“. Така постсубкултурният характер на тези практики не отменя възпроизводството на архетипни социални отношения и тази социокултурна хибридность заслужава да бъде изследвана със средствата и на културната, и на социалната антропология.

В чисто епистемологичен план трябва да бъдат отбелязани най-малко два съществени приноса на дисертационния труд: първо, тройната сравнителна перспектива, в която докторантката поставя изследваните феномени, и второ, проблематизирането на възможността за научно познание на определени културни феномени.

Поставяйки си за цел да анализира ролевите игри на живо, косплея и меметата като аматьорски културни практики, Мария Иванова ги изследва веднъж в отношение с глобалните ми първоизточници и аналози, втори път, в отношение с други сходни културни практики и трети път, помежду им. И при трите познавателни процедури сравнението не означава съизмерване спрямо мярката на другия феномен, а поставяне на изучавания феномен в отношения на еквивалентност с другия феномен, което позволява да се открият както сходствата, така и различията при зачитане на собствената специфика на всеки феномен. Що се отнася до авторската саморефлексия на взаимоотношенията с изучаваната общност по време на теренните проучвания, тя се отнася не просто до класическия за социалните науки въпрос за достъпа до респондента, нито до постмодернистката епистемологична нагласа към респондента като съ-производител на знания. Мария Иванова експлицира и проблематизира нова епистемологична ситуация, при която изучаването на културни практики, свързани с дигиталния обрат, може да се окаже блокирано от самата специфика на културния феномен не заради необходимостта от специфични знания от страна на изследователя, а заради затворения характер на

самата културна общност, която не приема не-дейци, т.е. участници в ролята на наблюдатели (каквото е случаят с Ларп-общностите).

Постоянната епистемологична бдителност над ограниченията и самоограниченията, произтичащи от следвания подход на авто-етнография, както и непрекъснатото адаптиране на методологията към изследвания феномен са сред безспорните достойнства на дисертационния труд.

Критични бележки, въпроси, препоръки

От гл. т. на по-нататъшната работа на Мария Иванова в полето на антропологичните изследвания на новите медии и свързаните с тях културни практики бих обърнала внимание на няколко недостатъчно разработени аспекта в дисертационния анализ и произтичащите от тях въпроси.

Първо, поставеният акцент върху културните практики оставя аматьора като централен обект на изследването на втори план. Начинът, по който са разгледани Ларп-а, косплея и меметата като културни феномени, представя аматьора като функция на феномена, на самата културна практика, а не като „феномен на културата“. Доколкото методично са изследвани дейностите, емоционалните нагласи, интерпретативните качества, знания, умения на участниците в посочените практики, както и взаимоотношенията вътре и извън общността, би било по-удачно да се говори за аматьорството като феномен на културата, а не за фигурата на аматьора.

Второ, въпреки че изследването разкрива различния професионален, възрастов и културен статус на дейците на отделните практики, липсва анализ на мотивацията им за включване в колективно аматьорско творчество. Дисертацията би допринесла за по-задълбоченото опознаване на аматьора, ако дълбочинните интервюта бяха насочени към разбиране на смисъла на собственото ангажиране на участниците в пресъздаването, изграждането и поддържането на фикционален свят. Какво „скрива“ или „открива“ в рационалното, пазарно-икономическо всекидневие въображението, изправено пред/срещу реалността, или включената във въображението реалност при това с влагане на лично време и собствени материални и финансови ресурси? Може ли да свързваме професионализирането на дадена аматьорска практика само с възможността за осигуряване на доходи? И обратно, професионалните актьори, дизайнери, гейммастери стават ли аматьори, когато участват в неносеща доходи културна практика? Това е само няколко възможни въпроса, които бъдещата изследователска работа може да развие.

Трето, доколкото културните практики са социален феномен, дисертацията не дава отговор на въпроси, свързани със социалните предпоставки и проекции на Ларп-а, косплея и меме активността. До каква степен Ларп-ът като елитарно хоби, косплеят като скъпо хоби, меме дейността като изискваща съвкупност от специфични умения се отдалечават от поп-културните си корени и губят потенциала си да се превърнат в масово културно движение? Има ли противоречие между колективното творчество, на което са едновременно продукт и израз, и специфичните знания, умения и ресурси, които предполагат и които остават неравномерно разпределени в съвременните общества? Що се отнася до България при наблюдаваните тенденции за понижаване на функционалната грамотност, съществува ли опасност тези културни практики да се капсулират, именно защото участието в тях предполага определено ниво на словесна, визуална, дигитална грамотност? Макар и от социологически порядък, тези въпроси са важни, защото те се отнасят до социалната тежест на изучаваните културни практики.

Обща оценка на дисертационния труд, приложените публикации и личния принос на докторанта

В своята цялост дисертационният труд допринася за осмисляне и анализиране на фигурата на новия аматьор чрез изследване на културни практики, свързани с дигитализацията на медиите и комуникациите, и за изграждане на адекватен понятийно-категориален апарат. Като се има предвид, че става въпрос за културни феномени, слабо проучени от изследователите в социалните и хуманитарните науки в България, стойността на дисертационното изследване на Мария Иванова нараства.

Всички представени от докторанта публикации са свързани с дисертационния труд, разглеждат проблеми, доразвити в дисертацията, и носят мисловния и изследователския стил на автора. Както публикациите, така и дисертацията са лично дело на докторантката.

Лични впечатления

Познавам Мария Иванова от участието ѝ в изследователския проект „Поп-култура, поп-политика: дигиталният обрат. Интердисциплинарни анализи на пресечността между медии, култури и политики“ с ръководител доц. д-р Жана Попова. Работата ѝ се отличава с високо чувство на отговорност, солидни теоретични знания и умения за самостоятелна работа и работа в екип.

Заклучение

Дисертационният труд „Аматьорът като феномен на културата“ показва, че докторантката е формирала висока аналитична и изследователска култура. Като имам предвид пълното съответствие на дисертационния труд и придружаващите го документи на нормативните изисквания на законодателя и на първичното научно звено, посочените постижения и научни приноси на дисертацията, убедено давам своята положителна оценка и препоръчвам на уважаемите членове на Научното жури да гласуват единодушно за присъждането на Мария Даниелова Иванова на образователната и научна степен „доктор“ в професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата (Културология. Културна антропология).

18 юни 2023 г.

Светла Колева, проф. д.с.н.