

## РЕЦЕНЗИЯ

От доц. д-р Галина Гончарова, катедра „История и теория на културата“,  
Философски факултет, СУ „Св. Климент Охридски“  
на дисертация за присъждане на образователната и научна степен “доктор”  
в професионално направление 3.1 “Социология, антропология и науки за  
културата”

Тема: **Аматьорът като феномен на културата**

Автор: **Мария Даниелова Иванова**

Научен ръководител: **проф. д.с.н Ивайло Дичев**

Съдържанието на представения за защита дисертационен труд включва увод, три основни глави, разделени на множество подглави и параграфи, заключение, приложение, библиография и 43 цветни изображения (преимуществено снимки, в рамките на изложението). Общият обем на последните възлиза на 255 страници (от които 3 страници приложение). Библиографията наброява общо 170 заглавия, от които 30 заглавия на български, 109 заглавия на английски, 4 заглавия на френски език и 27 онлайн публикации и материали. Авторефератът и публикациите по темата напълно съответстват на образователните и научни критерии за степен “Доктор”.

Без съмнение дисертацията на Мария Иванова е резултат от последователни и дългогодишни изследователски усилия за постигане на плътно знание и аналитично разбиране за актуални в световен мащаб и набиращи популярност в България през последните десетилетия любителски/аматьорски културни практики. Макар и да не го извежда директно в заглавието като такива тя определя и поставя на фокус ЛАРП или ролевите игри на живо, косплей и генерирането на меметата. Съответно тя разглежда и прокарва концептуални връзки между три отделни “случая“ на непрофесионални занимания с културни сюжети и артефакти, стъпвайки най-напред върху личния си опит за културно потребление чрез технологии и интернет, върху книгата си за българската ЛАРП общност и най-вече върху теренни изследвания, проведени в периода 2015-2021 г. Тази ударна комбинация между устояващ на времето интерес към дадена проблематика, постепенно минаващ отвъд непосредственото младежко любопитство/увлечение и едно трайно, предано „усядане“ в полето на антропологията задава и крайно информативния характер на работата в съчетание със силна авторефлексивност и творческа инвенция в представянето на научните намерения и/или

резултати. Още в увода, и то преди да представи състоянието на съвременните изследвания по темата, Мария Иванова се връща в детството си и в носталгичните си спомени за най-обичани игри, списания, сайтове и др., за да покаже, че появата и разпространението на ЛАРП, косплей и интернет меметата не може да бъде разбрано извън определени поколенчески контексти и конструирания на аматьорска идентичност. Този режим на изповедност или на привидно свойско споделяне с читателя на лично изпитани емоции и преживявания се запазва в рамките на цялото изложение и намира отражение и в подбора на приложените снимки, които често показват „в действие“ самата Мария. В същото време обаче той намира своите основания с избора на концептуалната и методологическата рамка. Така с помощта на автоетнографията и „качествени рефлексивни методи на база дълбочинни интервюта“ тя, от една страна, влиза и дори се вживява в ролята на аматьора, който по един свеж и непредубеден начин се потапя в оригинални културни практики, а от друга страна, верифицира с научен инструментариум на всяко свое „движение“ в полето на антропологичните проучвания. На практика именно този подход придава кохерентност на дисертационния труд, който на моменти рискува да се разпадне на три отделни текстови корпуса. Към него трябва да се добави и огледалното организиране и структуриране на съдържанието в големите глави. Макар и да създава впечатление за известна монотонност и репетитивност, то помага извършваните наблюдения да не изпаднат от концептуалната рамка и да не останат до конкретните случаи/случвания на аматьорските активности. Така всяка глава включва кратък исторически преглед, представяне на основни понятия, разказ за различни (типове) събития и артефакти, открояване на ключови характеристики и анализиране на процеса на създаване на любителски общности. Разбира се, самата докторанта ясно си дава сметка за коментирания риск и отново още във увода са маркирани пресечните точки и срещания на заниманията с ЛАРП, койсплей и мемета. Те не са просто и единствено прояви на аматьорство, а са такива прояви, които предполагат имитация по оста забавно-сериозно, носят специфична публичност и са свързани с „крафтене“ или „материалното създаване“ на костюми, инвентари, аксесоари, шаблони и кодове за генериране и разчитане на хумористични послания и др. Доколкото те могат да бъдат само частично професионализирани и комерсиализирани и в голяма степен запазват любителския си характер, те могат да бъдат дефинирани през различни културни и научни традиции – от класическото дилетантство и упражняването на хобита през модерността до културата на ремикса, културата на участието, бриколажните техники

или DIY-индустрията в постмодерността. В същото време те имат своите (транс)локални концептуализации, инварианти и динамики, които всъщност са и главният фокус на дисертацията и са детайлно проследени в различните глави, подглави и параграфи.

Така в първа глава е маркирана една възможна генеалогия на ролевите игри на живо, която маркира връзки и влияния между импровизирания театър и традицията на *commedia dell'arte* от XVI-XVIII в., терапевтичните практики в полето на психоанализата и създадената през 1974 г. в Америка игра *Подземия и дракони*. В български контекст първите ЛАРП практики са фиксирани в началото на 21 век и са обвързани с активностите на млади почитатели на творчеството на Толкин.

Генеалогията е удвоена с теоретичен екскурс върху феномена, за да се открие фигурата на културния бриколор като сливаща се с тази на аматьора и да се очертае пространството на креативна игра с различни исторически знания, героични аур и фантастични наративи, така характерно за практикуването на ЛАРП. Въпросното пространство е допълнително проблематизирано през понятия като диегезис/субективен диегезис, временна реалност, имерсия и сетинг и през дихотомии като *in-game* (в игра) срещу *off-game* (извън игра). Всички те насочват вниманието към индивидуалното и колективно обживяване на една фикционална реалност, която се проектира върху конкретни географски пейзажи, тела и предмети. Затова и видовете ЛАРП се разграничават спрямо мястото на провеждане, например в градска или извънградска среда. Мария Иванова изрично подчертава разликите в конструирането на фикционалната реалност в сравнение например със ескейп стаите и историческите възстановки. Докато при първите на преден план излиза физическият досег с фантастични обекти, при вторите музеифицирането и изиграването на сцена на определен героичен сюжет, строго обвързван с отбелязването на национални празници и честването на „славно минало“, ларпът се отличава със симултантност, по-голямо разнообразие на интерпретациите и повече възможности за интеракция между участниците и между участниците и средата. Тук идва и сравнението с фолклорното изкуство, което също се развива извън професионалните гилдии и практики и стъпва върху преживяването на празничността в неговата спонтанност и неелитарност.

В първа глава съвсем очаквано намират мястото си и включените наблюдения на докторантката, които придават и в буквален и преносен смисъл фотографска плътност и прецизност на анализа на изследваните феномени. Спирайки се подробно върху различни типове играчи и герои, върху конкретни екипировки и лагери, персонажи и

фабули и т.н. Мария Иванова достига до заключението, че противно на изходната ѝ теза за занимаващите се с ЛАРП като отдаващи се на инфантилни и преживявания и търсещи бягство от реалността, участието в ролеви игри на живо предполага по-скоро секуларна аскеза – самоограничение в съчетание с натрупване на знания и умения. Тази аскеза не толкова възпрепятства, колкото подпомага социализацията и справянето с ежедневни ситуации. Оттук общностите на ларпърите позволяват да бъдат видяни и като неоплемена, които пренасят глобални раси и герои в български местности и *vice versa* придават универсално значение на местни фолклорни традиции.

Макар и втора глава, посветена на косплея, в структурно отношение да наподобява силно първа глава, тя разгъва малко по-различна аналитична перспектива към аматьорството и по-специално крафтенето в областта на популярната култура. Тя поставя на фокус проблема за просюмърите – производителите-консуматори на културните съдържания и възможностите за професионализация. За целта Мария Иванова стъпва върху теоретични постановки за културата на участие (Jenkins, 2006), флуидните идентичности и глобални културни сцени. Отново анализът по същество е предшестван от кратък исторически преглед, в който мистериите от античността, карнавалите, Сатурналиите и маскените балове през Средновековието, живите картини от XIX век, *laterna magica* от късната Викторианска епоха отвеждат към конвенциите на научната фантастика в съвременна Америка и фенските събития на аниме и манга културата в големите азиатски и европейски столици. Става въпрос за сложни културни взаимодействия и обмени по отношение на „пресъздаването на образи... посредством костюми, грим и декор“, които първоначално протичат най-вече между Япония и Америка и които много бързо придобиват състезателен и комерсиален характер. Те предопределят и специфичния, вътрешен за глобалната общност на косплейърите жаргон, който подчертава различните степени на фенство, форми на принадлежност и еротични проекции чрез запазване на оригинални азиатски термини като *otaku*, *weaboo/koreaboo*, *wifoo*, *moe*.

Наред с представянето на общите черти и споделен културен бекграунд на косплей практиките, Мария Иванова очертава и някои разлики като например това, че американските косплейъри изпълняват сценични скетчове като част от състезанията, които организират, а японските се подписват или рецитират девиза на героя. Както и при първа глава българският контекст е описан максимално детайлно и плътно. На преден план е трасирано разрастването на интереса към традиционната и съвременна азиатска култура и към продукцията на корейската/халю вълна в страната сред юноши и

младежи на възраст между 12 - 18 години в последните десетилетия, който центрира аматьорските събития и форуми около кей поп икони и добре познати персонажи от видеоигри, анимета, манга, филми и комикси. Специално внимание тук заслужава наблюдението върху силното инвестиране както на средства, така и на емоции и еротични желаниа в направата на идеалния костюм и превръщането му в културен продукт и фенски сувенир. Друг важен принос в рамките на главата е концептуализирането на кросплея като практики, осветяващи „имагинерните граници на социалния пол“ и обособяващи „креативни пространства за субекта“ за парадирание на „наративите на половите оразличавания“ (стр. 101). Включеното наблюдение върху провеждането първата драготилница в България през 2021 г. прекрасно подкрепя въпросното концептуализиране. Накрая в заключението, Мария Иванова достига до извода, че косплей трябва да се разглежда „като артистично изразяване и социално взаимодействие, но и също така като междинна зона между изкуството и личните желаниа“ (стр. 138), а в български контекст като поколенческа мода и като скъпо струващо и/или доходоносно хоби.

Последната трета глава е посветена на меметата, в качеството им на „дигитален фолклор“, включващ, но не се ограничаващ само до „вайръл“ съдържание. В теоретично отношение, тя залага на вече разгърнати понятия като разпространяемата култура и DIY културата, но добавя и нови като културата на ремикса, културната супа, *culture jamming* и *deep fake* и др., за да акцентира върху създаването на образи и практики, които атакуват и изкривяват определени естетически оптики и подриват установени културни съдържания. В ролята на предшественици на мемета са разпознати пещерните рисунки, карикатурата, пастиша, колажа, сатирата, пародията, комикса и др., без обаче да са подробно коментирани. За сметка това е проследен в дълбочина понятийният преход от мем към интернет мем с множество референции към научни и популярни текстове по темата. Отделно меме творчеството е анализирано като имитация, копиране и преинтерпретиране, което създава макро и микро общности и разчита на споделеност и познаване на глобални и регионални теми, шаблони, техники и хумористични кодове. Оттук са специфицирани неговите политически и комерсиални употреби, превръщащи го в инструмент за невидим, мек идеологически натиск и отваряне на различни пазарни ниши.

По изобретателен и интригуващ начин е прокарана и връзката между меме и ЛАРП и косплей практиките – силно интерактивният и комуникативен характер, създаването и обръщането към точно определени публики и развиването на „мрежово

творчество“. В същото време е открoена интертекстуалността, „дискурсивната сила“ и мултимодалността на мемета, които ги превръщат в дигитално изкуство, изискващо почти експертно знание за локални и транслокални културни кодове, нагласи и групови идентичности. Неслучайно Мария Иванова отделя например специални параграфи на меметиката (граматиката, свързана с интернет платформите и социални мрежи и с познанията за работа с програми, филтри, монтаж и меме шаблони), на експлоатираните видове хумор и на меме страниците, ползващи се с особена популярност. Заедно с други подобни параграфи и множеството и разнообрази примери от мрежата и от интервютата, които привежда, тя успешно защитава тезата си за меметата като „аматорски медиен артефакт“, който едновременно може да забавлява и да извършва социална критика.

Заклучението на дисертационния труд по убедителен начин събира всички направени в хода на изложението наблюдения и изводи, задълбочавайки и финализирайки сравнението между ЛАРП, косплей и меме практиките. Така сред приликите попадат „проявите на съвременно изкуство“, крафтенето или занаятчийството, потенциалът за професионализация и комерсиализация, потъването във фикционални светове, а след разликите – принадлежността към различни поколения, консумацията на различен тип продукти на популярната култура, различните техники и похвати за имитация и др.

В обобщение и заключение дисертацията безусловно има достойнствата на оригинален научен текст, който се захваща с крайно актуални теми и изработва впечатляващ понятиен инструментариум. Демонстрирани са задълбочени знания в теорията на субкултурата, феноството и аматорството, както и отлична ориентация в културно-историческата динамика на изследваните феномени. Не на последно място е налице прецизно отиграване на ролята на критичен вътрешен наблюдател (*critical insider*) в рамките на теренната работа, както и атрактивният, почти художествен начин на поднасяне на нейните резултати. Разбира се, като всеки амбициозен научен труд, предложената за защита докторска теза повдига, но оставя неотговорени някои важни въпроси относно разпространението в съвременна България на точно определени аматорски практики, хобита и форми на популярното изкуство. Въпреки, че в увода и на няколко места в изложението се коментират поколенчески общности и моди, не се открояват ясно локалните и регионалните контексти, в които те се формират като периодът на постсоциализма с характерното за него либерализиране на културните

пазари и отваряне към глобалните културни индустрии. Твърде малко са и сравненията и обобщенията в балкански или източно-европейски контекст.

С оглед на всичко казано дотук уверено предлагам на Мария Иванова да бъде присъдена образователната и научна степен “Доктор” в професионално направление 3.1 Социология, антропология и науки за културата.

19.06.2022 г.

Доц .д-р Галина Гончарова,  
СУ „Св. Кл. Охридски“