

KOSMORAMA

Klædt i fiktion – Når fortællinger materialiserer sig på kroppen

De senere år har vi i Danmark oplevet et indtog af visuelle fiktionskulturer fra Japan og USA, der materialiserer sig helt konkret på kroppen i form af kostumer. Fænomenet forbindes ofte med cosplay, men knytter sig også til andre udklædningskulturer. Artiklen ser på tre af disse moderne udklædningskulturer – superhelte, furry fandom og Lolita – for at undersøge, hvordan fortællingerne bruges til at forhandle køn, socialt fællesskab og en legesyg flugt fra virkeligheden specifikt i en nordisk kontekst.

23. april 2018 | [Jakob Ion Wille](#) og [Maria Mackinney-Valentin](#)



Billeddeling og materialitet i visuel kultur. Sara tager selfie med TV ved J-Popcon 2017. Foto: Jakob Ion Wille

Der sidder en enhjørning i biografen og ser en Pokémon-film, på gangen står tre ræve og krammer, og et par meter væk sidder superhelten Deadpool og taler med en af de talrige deltagere klædt ud som Pokémon-figuren Pikachu. Vi er til konventet J-Popcon, der hylder japansk og til dels også amerikansk populærkultur i Danmark – mest iøjnefaldende gennem udklædning inspireret af superheltefilm, animation (anime), tegneserier (manga) og computerspil. Her smelter fiktion og virkelighed sammen i deltagernes mangfoldige kostumer. Visuel fiktionskultur og udklædning er omdrejningspunkterne i en social performance, hvor fortælling materialiseres fysisk på deltagernes kroppe og udveksles gennem sociale medier.



Figur 1: Til venstre cosplayer som Obito Uchiha fra anime serien Naruto. Til Venster Krammende furrys ved j-popcon 2016. Foto: Jakob Ion Wille

For at undersøge, hvordan en global subkultur som cosplay udfolder sig i en nordisk kontekst, kultur og udklædningshistorie, præsenterer og analyserer denne artikel tre forskellige udklædningstyper; *superhelte*, *furry fandom* og *Lolita*, som vi mødte dem ved J-Popcon og det andet store konvent på dansk jord, Comic Con i 2016 og 2017 (1).

Superhelte-kulturen befinder sig tæt på forestillingen om fiktionsinspireret udklædning, som gennem sin tilknytning til kendte film-, spil eller serieuniverser er kernen i cosplay. I det modsatte spektrum finder man Lolita-kulturen, der generelt identificeres som modestil, men også finder udtryk i visuel fiktion. Lolita-fans deltager f.eks. i J-Popcon på baggrund af tilknytningen til japansk populærkultur og påvirkningen fra manga og anime-produktioner. Furry fandom udspiller sig i et animistisk univers med rødder i fiktionen, men også med en mere grundlæggende agenda om identitet og social aktivisme, der rækker ud over konventet. (Se figur 1). Køn og social identitet er centrale temaer i alle tre cases på samme måde som individuel posering, fankultur og digital billedcirkulation er det

Cosplays dobbeltfødsel og historie

Almindeligvis forstås cosplay som en udklædningspraksis blandt unge, der aktivt dyrker en fascination af moderne japansk kultur og billedfortælling. Fænomenet begrænser sig imidlertid hverken til japansk populærkultur eller til udklædning i snæver forstand, men indeholder også tydelige referencer til vestlig kultur og distinkte performative elementer. Cosplay er dog primært knyttet til udklædning, hvor dragterne – der både kan være industrielt producerede eller håndsnyede – trækker eksplicit på visuelle narrativer. Man kan således forstå fænomenet som en proces, hvor todimensionelle medierepræsentationer af fiktive figurer genskabes som tredimensionelle real-time nærværende karakterer fremstillet af levende mennesker (Rahman, Wing-Sun & Cheung 2012: 321). Det at denne bevægelse gennem fotografering og videofilmning af cosplayerne også går den anden vej er væsentligt for fænomenets særlige dynamik. Tilskuere, fans (*otaku*) og fotografer er integrerede i cosplay-kulturen (Peirson-Smith 2013: 85-86) ligesom recirkulationen af fotografier, videooptagelser og GIFs på sociale medier i høj grad medvirker til fænomenets særlige liv (Ogonski 2014).



Figur 2. Til venstre: Forrest Ackerman og Myrtle Jones i kostumer fra *Things to Come* ved Worldcon 1936. Til venstre: Takahashis *My Anime*, 1983.

Termen *cosplay* (eller på japansk *kosupure*) er som udgangspunkt en neologisme opfundet af den japanske skribent Nobuyuki Takahashi som en sammentrækning af ordene *costume* og *roleplay* til beskrivelse af udklædte science fiction-fans ved *Worldcon* (Worlds Science Fiction Convention) i Los Angeles 1984. Andre kilder refererer til en tidligere artikel i *My Anime* i 1983, hvor udklædning mellem japanske fans behandles (Ashcraft & Luke 2014). Takahashi mente i begge tilfælde, at *cosplay* fungerede bedre end f.eks. termen *maskerade* – der både i japansk og vestlig kontekst associerer til aristokratiske kostumebal – fordi det dækker over fænomenets udklædningsorienterede og performative kvaliteter (Winger 2006: 67). En del af forskningen vægter den japanske oprindelse og fører *cosplay* videre tilbage til subkulturer i 1970'erne, hvor udklædning ved tegneseriefestivaler blev brugt til at markedsføre tidlig manga og genrens undergrundsforløber *doujinshi* (Rahman, Wing-Sun & Cheung 2012: 318). Andre peger på, at fænomenet også har vestlig oprindelse. En afgørende grundfortælling handler her om den amerikanske redaktør og forfatter Forrest J. Ackerman og hans kæreste Myrtle R. Jones, der mødte op til den første Worldcon i New York i 1939 iklædt futuristiske kostumer inspireret af W.C. Menzies filmatisering af H.G. Welles' *Things to Come* (1936). Parret kom på den måde til at etablere den tradition (som altså Takahashi senere beskriver), at konferencens deltagere kunne møde udklædte op (Se figur 2). Kostumebal med inspiration fra aktuelle film var desuden ikke usædvanlige i Hollywood og andre vestlige filmbyer. Man kan på den måde tale om en japansk-amerikansk dobbeltfødsel af fænomenet knyttet til udklædning i fankulturer.



Figur 3: Til højre: Musikere og udklædte dansere fra illustreret manuskript af Jehan de Grise ca 1344. Til venstre: Kalkmaleri fra Hyllstes kirke ca. 1500 viser maskerede og naragtige djævle med pels eller hanekam, hjortegevir og fuglefødder der føre fortabte i helveds svælget som også er fast ellement middelalderens teater.

I sin bog om cross-media og fankultur *Convergence Culture – When Old and New Media Collide* omtaler Henry Jenkins kort cosplay som et eksempel på *reenactment* i en sammenhæng, hvor japanske fans af Wachowski brødrenes *Matrix*-univers (1999) mødtes udklædte på offentlige steder for at genopføre nøglescener fra filmene (Jenkins 2006: 115-116). Sådanne reenactments af fiktioner eller myter er historisk set ikke usædvanlige og gør det muligt at sætte cosplay i forbindelse med almenmenneskelige aktiviteter som udklædning i leg, samt kulturelle fænomener af mere eller mindre fokuseret performativ karakter, som de f.eks. er blevet praktiseret i Europa (og andre steder) gennem fastelavn, karneval og riter. Det betyder ikke at f.eks. fastelavn og cosplay er det samme, men kun at fiktionsinspireret udklædning som sådan har en dybere også europæisk og nordisk baggrund. (Se figur 3).

Grundgenrer og typer

Aktuelt refererer cosplayernes kostumer til den brede vifte af visuelle fiktioner fra primært japansk og amerikansk populærkultur. Med deres japanske fokus knytter Rahman Wing-Sun & Cheung primært fænomenet til efterligning af genrer som *manga* (tegneserier), *anime* (animationsfilm) og *tokusatsu* (special effect film og tv-serier) samt computerspil og musikgrupper (Rahman, Wing-Sun & Cheung 2012: 318). Men fænomenet er dynamisk og har lokale varianter. I Kina forbindes cosplay f.eks. med udklædning inspireret af traditionelle historiske dramaer og opsætninger ved Peking-operaen (Rahman, Wing-Sun & Cheung 2012: 318). På tværs af dette brede spektrum kan man imidlertid opstille en række grundtyper, der gør det muligt at navigere i det ellers meget omfattende karaktergalleri, der refereres til.

Theresa Winger ordner således cosplay i fire subgenrer, der knytter sig til efterligning af typer som *Mecha*, *Cyborg*, *Furry* og *Lolita* (Winger; 70) *Mecha* står for *mechanical* og refererer til robotkarakterer fra f.eks. *Gurren Langan* eller *Transformers*-universerne. *Mecha* adskiller sig fra

cyborgen, der er kendetegnet ved en sammenvoksning af menneske og maskine som i *Ghost in the Shell* (1995, 2017). *Furries* og *Lolita* refererer grundlæggende til henholdsvis dyreefterlignende udklædning og udklædning inspireret blandt andet af romantisk modestil. Begge typer befinder sig i udkanten af cosplay, da de ikke nødvendigvis har direkte fiktionsreferencer. Det har derimod *superhelte*-cosplayers, der mærkelig nok ikke optræder på Wingers liste. *Superhelte*, *furries* og *Lolita* udgør kernen i denne artikels cases.

Case 1: Superhelte og stjernekrigere

Ved indgangen til J-Popcon 2016 møder man med det samme grupperinger fra Star Wars-universet i næsten komplet udrustning med lyssværd, mørke kapper og masker. En lyseblå enhjørning har lidt forvirrende blandet sig i selskabet. Det kræver både mod og overtalelse at komme forbi dem (se figur 4). På den anden side kan mylderet af mere eller mindre kendte japanske manga- og computerspilskarakterer også virke overvældende. Hvis man leder efter kendte holdepunkter, finder man heldigvis hurtigt en Jack Sparrow eller tre, flere Star Wars-karakterer, en viking der måske er gået forkert og så endelig ikke så få superheltekloner. I 2016 er det særlig Marvel-karakteren Deadpool, der er populær, og det er ikke helt tilfældigt. Den måske mest udbredte form for udklædning i Danmark og Norden, hvis man ved siden af cosplay også tæller fastelavn og allehelgensaftens Halloween, knytter sig særligt til populære biografaktuelle vestlige superhelte. I 2017 møder vi særlig mange Harley Quinns fra DC Comics antihelteserie og filmen *Suicide Squad* (2016). Selvom der også eksisterer japanske superhelte, hentes inspirationen oftest fra Marvels og DC Comics film- og tegneserieuniverser og omfattende pantheoner.



Figur 4: En gruppe udklædte Starwars fans omkring en enhjørning ved indgangen til J-Popcon 2016. Foto: Jakob Ion Wille. Figur 5: Deadpool med forklæde og Laydy Bug ved J-Popcon 2016. Foto: Jakob Ion Wille.

Udklædning efter superheltefigurer som Spiderman og Deadpool er i nogle tilfælde blevet så omfattende, at man, i det mindste ved amerikanske konventer, diskuterer, om der på en eller anden måde burde være begrænsninger for udklædning i den retning. På samme måde skal man herhjemme være varsom med ikke at træde på edderkopper i kø ved fastelavnstønden. Folkemindeforsker Carsten Bregenhøj beskriver, hvordan fastelavn gennem de seneste 60 år er blevet kommercialiseret med en udvikling, der er gået fra forklædninger, der var baseret på det tilgængelige – hvor en abemaske og morens pelshat blev til en King Kong-udklædning i 1960'erne – til i dag, hvor man køber sig til hele udklædninger (Adriansen & Bregenhøj 2014: 299), der ofte er baseret på populærkulturelle figurer som Star Wars Stormtroopers, Askepot, Harry Potter eller Spiderman. Ved cosplay konventer som J-Popcon møder man både udklædte superhelte i sådanne købedragter og imponerende hjemmelavede kostumer.

Hierarki og ironi

Et af paradokserne ved superhelte-cosplay og -udklædning er, at superheltens særligt udformede signaturkostume, der i fiktionens visuelle univers skiller sig ud, omvendt i virkelighedens fysiske verden, i det mindste ved cosplay-konventer eller fastelavn, næsten forsvinder i mængden. Superhelteudklædningen kan på den måde være det forsigtige valg for den, der gerne vil nærme sig cosplay-kulturen, som ellers kan virke grænseoverskridende.

Hvis mere seriøse superheltecosplayers ønsker at udmærke sig i det hierarki, der også findes (konkurrencer er en del af cosplay-kulturen), må han eller hun derfor gøre det gennem særlige strategier. Ifølge Brownie & Graydon kan cosplayeren 1) gennem valg af figur uden for mainstream fremhæve kulturel eller historisk viden, 2) ved detaljeret og omhyggelig kostumefremstilling fremhæve håndværksmæssig kunnen eller 3) vise nærhed til værkets fysiske produktionsverden ved at inkorporere kostumedele eller rekvisitter fra virkeligheden film- eller tv-serieproduktioner i sin udklædning (Brownie & Graydon 2016:114). Superheltecosplayeren kan dertil vise sit forhold til karakteren gennem en mere legende eller kærlig ironisk omgang med kostumet. (Se fig. 5).

Ved J-Popcon 2017 møder vi f.eks. kantinemedarbejder Thomas på 28 år, der for anden gang kom til konventet som Spiderman i et præfabrikeret kostume. Thomas fortæller, at han både genkender humoren og sig selv som barn i karakteren. Desuden nyder han forvandlingen og lægger vægt på Spiderman som mutantfigur. Han deltager primært for at have det sjovt med sine venner og kæreste, der også er med.



Figur 6: Louis Cry. Den stærkeste mand på jorden. Plakat ca. 1898. Klassisk Superman omklædningscene i telefonboks. Joe Shuster i Action Comics 1940erne.

Humoren og særlig ironien, der er integrerede elementer i både Spiderman, Deadpool og Suicide Squad, kan måske forklare deres popularitet blandt danske, nordiske og andre vestlige cosplayers. Superheltekostumet knytter sig imidlertid som udgangspunkt til primært mandlige figurer og bygger ofte på maskuline stereotyper om handlekraft og styrke, som ur-kostumet fremhæver gennem dets affinitet med for eksempel pragttruster og cirkus- og gymnastiktøj. Der findes således reminiscenser af den romerske officersrustning og senere renæssancefortolkninger af den i dragten. F.eks. den obligatoriske dramatisk flagrende kappe og brystets idealiserede muskulaturudformning, samt de ansigtsdækkende masker såkaldte *facies aerata*. Disse elementer blander sig i superheltekostumet med århundredskiftets sportstøj og den stærke mands kostumer ved f.eks. cirkus og vaudeville-shows (Se figur 6). Både rustningen og sportstøjet repræsenterer på den måde værdier, som den moderne skandinaviske ligestillede mand kan have et ambivalent forhold til. Interaktionen med den arketypiske helteudklædning kan for cosplayeren ske gennem en markering af bevidsthed om kostumets excesser ved at vælge ironiske figurer som Deadpool eller ved på anden måde at indgå i en diskussion med kostumets stereotype fremstilling.

Kønsidentitet: Cross play og genderbender

En måde at forholde sig til kostumets maskuline stereotyper på er gennem den ironiske, ikke-kønspolitiske variant, *cross play*, hvor cosplayeren udklæder sig som en karakter af modsat køn. Fænomenet er relativt udbredt blandt Star Wars-cosplayers, hvor man f.eks. ikke sjældent finder kvindelige stormtropper og skæggede Princess Leia'er. Denne kærligt ironiske markering af metabevisthed om stereotyper og klichéer i populærfiktion findes i mindre grad i hos japanske eller asiatiske superhelte-cosplayere, mens der kan registreres en markant forøgelse af superhelte-*cross players* ved J-Popcon 2017. For nogle

udgør dette som nævnt ikke en særlig kønspolitisk markering, men ses som en udnyttelse af de muligheder for leg med identitet som kostumet i sig selv tilbyder. For andre er udklædningen umiddelbart udtryk for en kønspolitisk manifestation.



Figur 7: The Flach, Batman og Robin, og kvindelig Thor ved J-popcon 2017. Foto: Jakob Ion

Ditte på 24 har cosplayet siden 2013 som en kvindelig version af Thor i et hjemmelavet kostume inspireret af fan-art fundet på nettet. Hun har fremstillet både mandlige og kvindelige figurer og skelner i mindre grad til køn og i højere grad til kostumets kvalitet, design og den kreative udfoldelsesmulighed, cosplay giver. For Mia derimod er hendes Captain America-kostume umiddelbart en kønspolitisk markering. Hun fortæller straks, at hun anser sin udklædning som et udtryk for fænomenet *genderbender* og netop ikke *cross play*, som hun distancerer sig fra. For hende associerer *cross play* leg eller interaktion med det modsatte køns muligheder, mens *genderbender* forsøger at opløse eller ignorere forskellene. Hun skifter dagen efter til Harley Quinns og nyder den totale frihed, cosplay giver, når socialt tilhørsforhold og køn maskeres gennem udklædningen og gøres irrelevant. Kæresteparret Mia og Frederik på henholdsvis 16 og 19 år fra Roskilde Handelsgymnasium og HTX Slagelse kommer til J-Popcon 2017 udklædte som Robin og Batman dels som fans af barndommens animerede tv-serier, men også fordi ikke så mange andre superhelte danner par. At Mia dermed også bliver *cross player*, betyder i den sammenhæng mindre. Sammen med vennen Emil som The Flach deltager de primært ved konventer. De fremhæver den pause i en presset hverdag, udklædningen giver, samt den (dog uudnyttede) mulighed for social aktivisme, som superhelteudklædningen også inviterer eller inspirerer til. (Se figur 7).

Til maskebal med Marvel

En del af spændingen ved superheltens figur er, at den i en vis forstand altid optræder i forklædning. I sit civile liv må helten skjule sit sande super-jeg, mens figuren udfoldet som helt i sit ikoniske kostume må skjule sin, lige så sande, civile identitet. Fiktionens superhelt lever sit liv som en maskerade, som cosplayeren gennem sin udklædning i mere begrænset omfang gentager. Peter Parker er også Spiderman, på samme måde som Bruce Wayne også er Batman. Man kan ikke forstå den ene uden den anden. (Brownie & Graydon 2016: 28). Superhelten er desuden så godt som altid en mutant eller hybrid, der må udleve sit fulde potentiale forklædt. Dette gør måske figuren særlig tiltrækkende for teenagere, for hvem den kropslige ommøblering kan være pinligt nærværende.

I cosplay-sammenhæng fortolker cosplayeren ikke kun superheltens maske, kostume og poseren, men efterligner mere eller mindre bevidst også superheltens evige skuespil ved at klæde sig ud som en figur, der også altid er klædt ud. Det er således ikke tilfældigt, at maskeradens halvmaske genfindes i en del super- eller semi-superheltekostumer som hos Zorro, Fantomet, Batman og Robin.

Dertil er det karakteristisk, at superheltens dobbeltfigur virker gennem modsætninger, der på samme måde tydeligt findes i karnevaler og maskerader, hvor mænd kunne blive kvinder, prostituerede fine damer, kongen kunne blive til grin og narren konge for en dag.

Selvom cosplay og karneval ikke er det samme, er der ud over maskeraden sammenfald i deres dramaturgier og deltagerinddragelse (Domsch 2014: 126). Som tilskuer til middelalderens liturgiske drama vandrede man typisk mellem forskellige tableauer baseret på kirkens forestillingsverden (passionshistorien eller rædselsforestillinger om skærsildens og helvedes evige pinsler) eller betragtede dem drive forbi som nutidens karnevalsoptog. På den måde kunne man opleve forskellige mennesker udklædt som samme genkendelige karakter, og man har i optoget mødt mange Jesuser, Mariaer, djævle og romerske soldater, ligesom man ved cosplay-sammenkomster støder ind i mange Deadpools, Spidermen og stormtropper. Den begrænsede tid og den tilfældige orden, optogets møder var kendetegnet ved, gjorde ikke kun kostumets ikoniske træk afgørende, det samme gjaldt den optrædendes genkendelige gestus og poseren. Disse træk genfinder man mere eller mindre fokuseret ved cosplay-konventioner, hvor ikke mindst poseren og genkendelig signaturgestik hos superhelte indgår som faste elementer.

Superhelte med symaskiner

I forordet til Andrew Boltons bog om sammenhængen eller udvekslingen mellem mode og fantasy i superheltekostumet skriver den amerikanske forfatter Michael Chabon, at superheltekostumet egentlig er en fysisk umulighed, fordi det er skabt med henblik på tegneseriens grafiske fremstilling (Bolton & Chabon 2008: 17-18). Superheltens *grafiske* fremkomst var, som vi har set, delvis inspireret af oprindeligt *fysiske* kostumer. Bevægelsen tilbage til det fysiske kostume finder sted

i de filmiske adaptationer og i cosplay, hvor der gradvis er blevet lagt mere vægt på kostumets *funktion*. Forhandlingen knyttet til superheltekostumets grafiske stil over for dets fysiske fremtoning kommer til udtryk i cosplayernes sprog, hvor seriøse superheltecosplayere er tilbøjelige til at anvende ord som *udstyr* eller *gear* i stedet for *kostume* om deres udklædning (Brow & Garydon 2016: 111). Hvis man fortsætter sammenligningen mellem virkelighedens cosplayer og fiktionens superhelt er det karakteristisk, at superhelten ligesom cosplayeren kontrollerer sin forvandling, der på den måde er foreløbig. I superheltenes fiktive univers er det omvendt et træk ved antagonistens, at masken er vokset fast eller ikke kan kontrolleres (Weltzien 2005: 244). Symptomatisk udgør designet og fremstillingen af superheltenes kostume måske derfor, ligesom omklædningsscenen, et obligatorisk element i superheltefortællinger. Superhelten må gennem en række ofte humoristiske scener komme i kontakt med sin kvindelige side for at udforme, sy og afprøve forskellige mislykkede dragter, før han finder en model, der virker og ser rigtig ud. Deadpool må ironisk søge hjælp hos en ældre blind kvinde, før han kommer frem til sin ikoniske røde dragt af kernelæder. Da han i filmversionens klimaks genforenes med sin elskede Vernessa, er det ikke mindst hans fremstilling af kostumet, der gør udslaget, så parret forenes.

Superhelte-cosplayeren fortolker på den måde ikke kun heltens kostume og fordobler gennem sin udklædning superheltenes maskerade. Cosplayeren designer og fremstiller ligesom superhelten (og andre mytiske helte) også sit eget kostume. På den måde ligger der implicit i brugen af superheltekostumet en forhandling mellem feminine og maskuline sider. Kostumet trækker på arketyper i udklædningens historie med referencer til både krigerkultur og maskerade. Dertil lever superheltekostumet i spændingen mellem sit grafiske udtryk og sin fysiske funktionalitet. Disse dobbeltheder kulminerer i det forhold, at superhelte-cosplayeren efterligner og klæder sig ud som en figur, der også altid er klædt ud. Udklædningens tvetydighed skaber rum for en ironisk eller distanceret praksis, som gør det lettere eller måske mere socialt acceptabelt for skandinaviske cosplayers at trække barndommens eller ungdommens fascination af forskellige superhelte ind i voksenlivet som en mere eller mindre omfattende og kostbar aktivitet.



Figur. 8. Supergirl og Superman classic samt Ray og Kylo Ren fra Star Wars VII ved J-popcon 217 Foto: Jakob Ion Wille

Frederik og Mia (Batman og Robin) fortæller, at de primært trækker på inspiration fra de animerede tv-serier, de oplevede som børn, og i mindre grad på de nye filmatiseringer. Parret kommer da også udklædt i hjemmelavede kostumer med referencer til tv-serien og de originale grafiske serier, de senere har opsøgt eller har fundet inspiration til på facebook og andre sociale medier. En lignende nostalgi og inspiration fra ældre serier findes også hos Kristian og Cecilie på 33 og 24 år, der læser til henholdsvis værktøjsmager og folkeskolelærer og optræder i hjemmesyede Superman- og Supergirl-kostumer. Kostumerne for disse superhelte-cosplayers har været relativt billige; mellem 300 og 800 kr. for de delvist hjemmelavede kostumer. Omvendt bruger Mia (Captain America og Harley Quinn) omkring 2000 kr. på sine hjemmelavede kostumer. Majken og Leonora på 26 år, der kommer som figurerne Ray og Kylo Ren fra *Star Wars VII The Force Awakens* (2015) fortæller, at de bruger op til 5000 kr. og mange måneders arbejde på de særlige Marvel-kostumer, de selv fremstiller (Se figur 8).

Case 2: Furry fandom

Nessa har taget sit store plyshoved af. Hun er en krydsning mellem en los og en sabeltiger. Det er en varm dag i august 2016 foran Bella Centeret, hvor det første Comic Con på dansk jord bliver holdt. Comic Con er Nordens største populærkulturelle konvent, der dækker bl.a. computerspil, tegneserier, anime, gadgets, film og legetøj.



Figur 9: Maskefald for svedige furrys ved Comic Con 2016. Foto: Maria Mackinney-Valentin

Nessa er en furry-persona – en *fursona* – og hun er glad, for i dag mødes en lille gruppe fra furry fandom-miljøet for at hygge sig og uddele kram til forbigående. Så gør det ikke så meget, at Nessas plyshoved er helt vådt af sved indeni. Nessa smider sig på jorden og bliver kløet som en vovse på maven af sin kæreste. Som tilskuer mærker man det gode humør og forventer halvt, at Nessas hale ville logre, hvis den kunne (Se figur 9).

Furry fandom, ofte forkortet til *furries* eller *furs*, er en udklædningskultur, der også mødes til konventioner som J-Popcon og Comic Con sammen med cosplayers og Lolita. Ligesom i eventyr og fabler lægger furs sig op ad *antropomorfisme*. Furs klæder sig ud som fiktive dyrekarakterer med menneskelige egenskaber, men påtager sig dyreegenskaberne intellektuelt, emotionelt, åndeligt, socialt og i visse tilfælde også på et seksuelt plan (Nast 2006: 303). De bliver i en vis forstand deres fursona ved at performe den individuelle karakter kropsligt gennem udklædning, men også i poseringer og særlige sprog.

Furry fandom adskiller sig også fra store dele af cosplay-miljøet ved at være uafhængige af det officielle merchandiseapparat. Det ses i udtalt grad i figurer fra superhelte Hollywood-universer som Deadpool og Star Wars-universerne eller mangafigurer som Sakura. Furs oplever, at de er forbundet med deres karakter på et dybere plan. Tager man f.eks. Stormtroopers, der i lighed med furs dækker hele kroppen herunder også ansigtet, handler det for dem i højere grad om et populærkulturelt univers, man træder ind og ud af. I modsætning hertil anser furs deres dragt for at være en forlængelse af den individuelle personlighed.

Furry skiller sig generelt ud fra cosplay, fordi fans ikke tager karakteren direkte fra populærkulturen, men i høj grad selv skaber deres figurer. På den måde kan de siges at opbygge deres egen fankultur. De henter

ikke deres karakter udefra, som f.eks. superhelte, men under påvirkning af indre fantasier.

Furry fandom er en udløber af science fiction- og tegneseriefankulturen i 1980'erne. Herfra har furry fandom udviklet sin egen fanidentitet først i USA og siden i store dele af verden fra Japan til Brasilien og altså også i Norden. Fred Patten regnes for en af hovedkræfterne bag grundlæggelsen af furry fandom i starten af 1990'erne. Han har skrevet bøger om emnet og bidraget aktivt til organisering af de konventioner, der danner rammen om kulturen. Han har også grundlagt prisen Ursa Major Awards, svarende til Hugo Awards indenfor science fiction, der uddeles for en særlig indsats inden for furry fandom.



Figur 10: Øverst: Sexet og nuttet legesygthed: Robert Crumbs Fritz The Cat (1972), Disneys The Lion King (1994) Nederst. Venskab og mystik Muikamis My Neighbor Totoro (1988).

Furry fandom er inspireret af fiktionsverdenen, særlig manga og anime-udgaver af *Kimba the White Lion* (1965-), men også Disneys *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, US, 1973) og Simba fra *Løvernes Konge* (Roger Allers/Rob Minkoff, US, 1994) samt Robert Crumbs tegnede stribe *Fritz the Cat* (1965-1972). Men der er også andre som Lieutenant M'Ress som en katteligende del af den animerede *Star Trek* eller litterære kilder som George Orwells satiriske fabel *General Napoleon (Animal Farm)* fra 1945. Andre eksempler er inspiration fra Murakamis *Tonari no Totoro (Min nabo Totoro)*, Hayao Miyazaki, JP, 1988), serien *Tenchi Mutô Ryo-ohki* og stinkdyret Rocet Racoon fra *Guardians of The Galaxy*-serien (2014-2017). (Se figur 10).

Fursuits

Omdrejningspunktet i furry-kulturen er opbygning af sin egen dyreidentitet, også kaldet en 'fursona', der opleves som en afspejling af bærerens sande jeg. En fursona bliver generelt, men ikke altid,

realiseret gennem et kostume, et 'fursuit'. De fleste skaber deres egen fursona ud fra flere dyr, som de mener afspejler træk ved dem selv. Særligt feline (kattedyr) og canine (hundearter) herunder ulve og ræve er populære også i hybride former som en 'folf', der krydser en ræv og en ulv, eller 'snox feopard', der er en hybrid mellem en sneleopard og en ræv. At være furry beskrives som en mulighed for at genopfinde sig selv, at skabe et frirum og selv være med til at definere normerne. At iklæde sig dragten og derved træde ind i et andet identitetsrum beskrives af nogen som en "katharsis" (Wall 2016), som fx tillader en introvert person at føle sig mere ekstrovert.

De fleste vælger at investere betragtelige summer i at få håndsyet en dragt, der afspejler deres unikke fursona, og der er op til et års ventetid på at få lavet en dragt. Priserne starter ved et par tusind, men kommer gerne op på 20.000 kr., men så laves de også efter mål og specifikke anvisninger til karakteren. En dragt kan løbe op i 200 arbejdstimer, og som i modeindustrien er fursuits modtagelige for sæsonskift i præferencer. Nogle sæsoner er det neonfarver, og andre gange er det gnavne udtryk, som alle vil have. Men nogle figurer er altid populære som fx slædehunden.

Fursuiten er det centrale redskab for furries i den stiliserede posering, sociale performance og selvidentifikation. Men væsentlig er også det håndværk og den kreativitet, der indgår i skabelsen af dragten. Det afspejler sig på det personlige plan, i den subkulturelle diskurs og mere formelt i konkurrencer, hvor håndværket er i fokus.

Furs er generelt i alderen 15-30, men det er specielt teenagere, der bliver draget af fandom, måske fordi de i forvejen er i en livsfase, hvor de er søgende i forhold til deres identitet. Generelt får furs deres første håndsyede dragt, når de er i 20'erne, hvor de er holdt op med at vokse, har nok penge til at investere i den og som regel ikke er for bundet af familie og karriere og derfor har tid til at dyrke kulturen.

Nordiske furs

Furry fandom er stadig populært i USA, hvor konventet Anthrocon i 2016 tiltrak over 7000 furs. Kulturen kom til Danmark i 1990'erne og er vokset støt siden. Danske furs, der er en lukket gruppe på Facebook, har knap 400 medlemmer, og det anslås at omkring halvdelen er aktive furs, der mødes til konventer som Comic Con og J-Popcon, mindre *meets* som Furtastic med omkring 50 deltagere eller optog i byrummet, såkaldte *furwalks*.

Online-kulturen er også vigtig med omkring en halv million fans globalt, der deler fandom med tilhørende dragtpraksis, ritualer og sprogkultur. Online ressourcer som FurryMap.net, der forsøger at kortlægge furs i hele verden – fra Grønland til Mikronesien – er eksempler på hvordan den digitale udvikling har bidraget til at styrke ellers smalle subkulturer som netop furry fandom.

Der følger et helt begrebsapparat med kulturen, der peger på den amerikanske oprindelse men som udgør et kulturbevarende og identitetsskabende sprog på tværs af landegrænser. Deres dragt er en *suit*, hjemmelavet eller af *fursuit builders*. De er deres fursona, når de har dragten på, men også i et vist omfang, når de ikke har. Men ikke alle furs klæder sig ud. Der er også *handlers*, der hjælper med det praktiske, når der er *furmeets* for medlemmer af deres *community*. Når de klør hinanden på ryggen, hedder det *scratching*, begejstring udtrykkes med *yarf* og *murr* både online og til meets. Ligesom dragten er sproget en identitetsmarkør, der har til formål at styrke gruppens sammenhængskraft. Der er også et parameter som medlemmer kan bruge til at vurdere graden af fan-autenticitet, for forkert brug af fur-begreber kan afsløre en *wannabe*. Den nordiske fur-kultur er altså globalt konstitueret og det lokale islæt er i høj grad socialt og kropsligt funderet.

Enkelte amerikanske forskere har set på furs mindre som en fankultur og mere som en form for medfødt forstyrrelse, "species identity disorder" (Nast 2006), i lighed med medfødte forstyrrelser omkring fx kønsidentitet. I en undersøgelse foretaget af social-psykolog Kathleen Gerbasi i det amerikanske furry-miljø identificerer 46 % af furs sig ikke som 100 % menneske. 29 % beskrev, at de følte sig som en "ikke-menneskelig art fanget i en menneskelig krop" (Wall, 2016).

Nærværende undersøgelse af furs indenfor en nordisk kontekst afspejler ikke denne oplevelse af furs som 'artsforstyrrede'. Der berettes heller ikke om oplevelser af diskrimination, mobning eller vold blandt fansene, der i fankulturen kaldes *fursecution*. En dansk fan beskriver, hvordan han lige er startet som gymnasielærer og endnu ikke har fortalt sine elever, at han er furry, men det har mere handlet om at lære eleverne bedre at kende, inden han ville dele det.

Der er også specielt amerikanske eksempler på, at furs-plydragterne har været tolket som udtryk for en seksuel præference, såkaldte "furverts" (Roberts 2013). Det nærværende studie peger på, at det i Norden ikke er relevant at tale om furs som et udtryk for seksuel fetichisme. Det fremhæves i stedet, hvordan furs styres af en legesyg flugt fra virkeligheden, socialt sammenhold og en nærmest aktivistisk tilgang til at sprede godt humør.

Nogle furs har flere dragter med tilsvarende flere personligheder. Nessa har f.eks. også Skeeter, der er schæfer. Hun er 19 år og læser til SOSU-assistent. Det er tre år siden hun kom ind i miljøet gennem en kæreste. Hun kan slet ikke genkende internationale beskrivelser af furry fandom, som noget, der er knyttet til temaer omkring artsforstyrrelser og diskrimination. "At være furry i Danmark er trygt og sjovt. Jeg tror, det er fordi vi i den nordiske kultur er mere tolerante i forhold til fx homoseksualitet end i andre lande. Jeg tror, det er mere trygt at være furry her end i fx England, fordi folk i Danmark er så åbne og accepterende i forhold til os," forklarer Nessa. Hun er til Comic Con med Tess, der også er 19 og går på STX. Tess er en krydsning mellem en schæfer og en husky: "Jeg har selv lavet min karakter, der afspejler min personlighed. Jeg er loyal som en schæfer og energisk som en

husky”. Tess kom i kontakt med miljøet, da hun var 12: ”Det hjalp mig i en periode, hvor jeg havde det svært. For mig handler det især om det gode sociale sammenhold blandt furs. Jeg har fået venskaber for livet.”

På den måde ligger furry fandom i tråd med mange andre subkulturer i starten af det 21. århundrede, hvor det ikke længere er oprør, der binder kulturen sammen, som det sås med tidligere subkulturer som punk eller grunge. Det er derimod fællesskab og tolerance, som er omdrejningspunkt både internt i gruppen, men i furries tilfælde også i forhold til det omgivende samfund. At være fur handler nemlig om at sprede godt humør både gennem dragten og fysisk med kram til fremmede i det offentlige rum. ”Vi får så mange positive reaktioner fra folk, når vi er ude. Det er også en stor del af det at være furry”, siger Tess. I furry fandom er man klædt i sin egen fiktion. Dragten giver mulighed for at skabe en ny fortælling, der rækker udover fiktionen ved reelt at hjælpe med f.eks. at overkomme social angst, introvert personlighed eller ensomhed. Samtidig rækker effekten udover både det personlige og sociale ved gennem sin performance at sprede glæde. Hermed får det karakter af social aktivisme ved at skabe fysisk interaktion mellem fremmede – med fursuitet som nødvendigt alibi.

Og det måtte jo ende med et kram fra en furry. For at opleve det oprørske potentiale på egen krop. Og simpelthen fordi det nærmest ikke kan være anderledes med et så nuttet pelsdyr i nærheden.

Case 3: Lolita

I mylderet af cosplayers på J-Popcon, blandt mainstream karakterer som Darth Vader, Elsa fra animationsfilmen *Frozen* (*Frost*, Chris Buck/Jennifer Lee, US, 2013), superheltinden Wonder Woman eller nichekarakterer som Sailor Venus fra manga, stikker *Lolita* (*Roriita*) lidt ud. Selvom de deltager på konventioner, betragter Lolitas sig ikke som en del af cosplay-miljøet men snarere en modestil, der knytter sig til japansk populærkultur. Selvom Lolita ikke kommer direkte ud af fiktionens verden, er der påvirkning fra bl.a. manga og anime. Internationalt repræsenterer de en særligt fejret gruppe med udstillinger, bøger og forskningsprojekter. Specielt på sociale medier har der været fokus på deres ekstreme udklædning.



Figur 11. Sweet Hime Lolita. Alexandra poserer ved show under J-popcon 2017. Foto: Jakob Ion Wille

Lolitas er iøjnefaldende med deres miks af anakronistiske, næsten dukkeagtige forvrængninger af fransk rokoko fusioneret med japansk modekultur indenfor rammerne af nordisk funktionalisme. Lolita betragtes af kulturen selv om et specifikt skønhedsideal: ”Jeg vil vise, at man kan være smuk og sexet uden at blotte sig” fortæller Alexandra på 22 i sit Sweet Hime Lolita outfit, der er den særlige prinsesse-udgave af stilen. (Se fig. 11).

Lolita dækker over en bred vifte af undergrupper, men kendetegnende for kostumet er en klokkeformet kjole, der går til knæene, knæstrømper, og Mary Jane-sko. Lolitas er meget pyntede i en næste stereotyp lillepigestil med blonder, sløjfer og ofte pastelfarver. En Lolitas basisgarderobe består generelt af en kyse, bluse, klokkeformet nederdel og underkjole. Og selvom der er uendelige variationer, sammenlignes det at klæde sig som Lolita med at bage en kage: Man kan skifte lidt ud i ingredienserne, men man skal altid bruge smør, sukker og mælk (Staite 2013).

Fordi Lolitas identificerer sig mere som modestil end cosplay, er kulturen også i højere grad organiseret omkring en modelogik i forhold til de materielle udtryk, men også de immaterielle som manerer, poseren og ritualer. Den sociale dynamik i mode har siden industrialiseringen været motiveret af forbrugerens paradoksale behov for både at ville tilhøre en gruppe og samtidig demonstrere sin individualitet. I en subkultur som Lolita kommer det til udtryk ved, at man som medlem nemt kan adskille sig fra mainstream men også differentiere sig internt i gruppen. Det visuelle udtryk fungerer altså på to planer, som gruppemarkør og individuel distinktion.

En del af sammenhængskraften i Lolita er en viden om de stadigt flere undergrupper i kulturen, der bl.a. bruges til interne forhandlinger om grader af subkulturel autenticitet. Blandt de mest udbredte Lolita- typer

er *Kuro-Loli* eller Gothic eller Black Lolita, der er dystre i udtrykket, *Ama-Loli* eller Sweet Lolita der ofte er i pastelfarver, *Kurashikku-Lolita* eller Classic Lolita, der er mere afdæmpet og *Panku-Loli* eller Punk Lolita, der er mere rå med brug af læder, kæder og lynlåse. De senere år er den mandlige Lolita, *kodona*, blevet mere udbredt med bl.a. *Ouji* der betyder prins, *Kodona*, der er den mandlige udgave af Gothic, og *Brolita*, der henviser til en mand der klæder sig i den mere gængse Lolita-stil.

Selvom kostumernes visuelle udtryk er omdrejningspunktet i Lolita-kulturen, er aktiviteter der svarer til en overklassepigens liv i 1700- og 1800-tallet også væsentlige som fx picnic, skøjtøløb, broderi og specielt te-selskaber. Nogle Lolitas samler også på dukker, som de syer Lolita-dukkeøj til. Rollespillet gælder altså ikke kun beklædning og makeup, men i høj grad også kroppens gestik og fritidsaktiviteter.

Lolitas historie

Der er flere teorier om, hvordan Lolita-kulturen startede. En forklaring er, at den udsprang af den flamboyante stil *visual kei* – visuel rock – i 1980'erne. En anden er, at den stammer fra japanske pigers lyst til mere ornamenteret og pyntet modetøj end den ellers meget minimalistiske japanske stil, man så i 1990'erne (Monden 2013). Selvom Lolita er tæt knyttet til modens forbrugskultur, er den ifølge modeforskeren Yunya Kawamura ikke kommerciel i sin oprindelse. Derimod er Lolita blevet brugt kommercielt som en markedsstrategi specielt i forhold til smagen for japansk *kawaii* – nuttethed – der er stormet frem globalt siden 1990'erne. Gennem sit feltarbejde i den japanske *kawaii*-industri beskriver Kawamura, hvordan designere tager til genbrugsbutikker i Los Angeles og New York, hvor de køber tøj og tilbehør til inspiration. De ændrer så farve, størrelser og små detaljer, så det bliver *kawaii* nok til japanske teenagere (Kawamura 2011: 796). På den måde er Lolita som *kawaii* mere overordnet et eksempel på, hvordan den japanske og vestlige kulturproduktion i stigende grad gensidigt befrugter hinanden.

Selvom Lolita trækker på modehistorien og spiller sig ind i en kommerciel bølge af japansk *kawaii*, er den i sit udtryk og som performance primært en subkultur. Den subkulturelle stil er kendetegnet ved kontinuitet mens mode er drevet af konstant forandring (Polhemus 2011). På det plan minder Lolita om cosplayere klædt ud som *Pikachu* fra Pokémon eller som Marvel superhelten *Deadpool*, fordi de bruger deres kostumer som visuelle emblemer på et subkulturelt tilhørsforhold, der adskiller sig markant fra deres almindelige dagligdag.



Figur 12: Lolitainspiration. John Tenniels originale illustration til Carrolls Alice in Wonderland (1865) og Tim Burtons Corpse Bride (2005)

Subkulturforskeren Anne Peirson Smith (2012) har undersøgt de sociale og personlige motiver bag Lolitas i Japan og Hong Kong og nævner subkulturelt oprør, virkelighedsflugt og længslen efter en tabt barndom som centrale motiver. Netop forestillinger om en tabt barndom ses i fascination af *Alice i Eventyrland* tilsat en ofte mørk og dystert atmosfære fra gotikken og japansk anime. (se fig. 12)

Andre forskere har peget på, at Lolita kan ses som en måde at skabe en seksualiseret "Femme Infantile" (Staite 2013) persona med Vladimir Nabokovs roman af samme navn fra 1955 som den oplagte parallel. Relaterede fortolkninger af stilen handler om, at Lolita – både i den japanske ungdomskultur og det litterære forlæg – bunder i en frygt for den voksne kvindes seksualitet: "the Lolita fashion style and the middle-aged Lolita complex actually share common roots in an anxiety about adult female sexuality" (Mackie 2009).

Den japanske modedeforsker Masafumi Monden (2013) behandler denne ambivalens i forhold til køn. Han mener, at Lolita kan ses både som en tilbagegang i forhold til et nutidigt kvindebillede, fordi tøjet generelt begrænser kroppens bevægelse og giver bæreren et barnligt, dukkeagtigt udtryk. Stilen romantiserer den aristokratiske livsstil, som kvinder i 1700- og 1800-tallet dyrkede med Marie Antoinette som det prangende eksempel. Men den markante klædedragt kan også ses som kvindens insistens på at klæde sig, som hun vil.



Figur 13: Sara som Over the top Sweet / Classic Lolita ved J-popcon 2017.
Foto: Jakob Ion Wille

Selv om Lolita skal ses som et symbolsk udtryk, er der en potentiel kønspolitisk ambivalens indlejret, når stilen udleves i Norden, hvor ligestilling mellem kønnene både på arbejdsmarkedet og i hjemmet har ikke bare kulturel men også politisk prioritet (Zahidi 2014). Men danske Lolita-fans kan ikke genkende problemet. I lighed med furs, repræsenterer deres udklædning, som de også bærer udenfor konventioner, en forlængelse af dem selv. Et Lolita outfit er en materialisering af bærerens sande jeg. Sara beskriver sig selv som en OTT (over the top) Sweet/Classic Lolita og motivationen er personlig *empowerment*: ”Jeg er feminist på den måde, at jeg er ligeglad med om folk vil sætte mig i bås. Jeg ser ud, lige som jeg har lyst.” Bag det yndige ydre ligger der altså en styrke til at sætte sin egen visuelle standard i et verdensomspændende søsterfællesskab. (se fig. 13).

Afrunding: gennem maskens øje

Fankulturer i det 21. århundrede er i stigende grad globale, det gælder også eksemplerne i denne artikel med superhelte, furry fandom og Lolita. Selvom disse kulturer er opstået indenfor specifikke geografiske rammer, knopskyder de rundt om i verden hjulpet på vej af digitale medier. I en social media-tid er nichekultur blevet mainstream.

Superhelte-cosplayere, furry fandom og Lolita efterligner og genfortolker kostumer fra visuelle fortællinger i den fysiske verden, mens andre fans i tidens konvergerende mediekultur interagerer med deres fortrukne fiktionsuniverser gennem fx fan-art og fan-fiction eller via digital re-mixing som *game-modding* og *machinimas*. De tre cases i artiklen udfordrer den fysiske adskillelse, der normalt er præmissen for tilskuerens oplevelser af film, tv, tegneserier og computerspil. De er på den måde deltagere i og aktive medskabere af udvidelsen af deres fortrukne fiktionsunivers. Med udklædningen bevæger brugeren sig fra

den grafiske eller filmiske fiktionsverden ind i en kropslig/fysisk virkelighed. Kostumet besidder en del af den transformative magi, der også karakteriserer teatrets maske. Kostumet indeholder en dobbeltbundet fascinationskraft ved at være i berøring med den fysiske krop, der gennem forklædningen bliver en del af fiktionen. Dette forhold kan give associationer i retning af en rituel eller kultisk aktivitet, men der er væsentlige forskelle. Mens den rituelle udklædning tager udgangspunkt i en mytologisk verden, der for deltagerne er virkelig og på liv og død aktualiseres gennem kulten, er de tre cases i varierende grad efterlignende udklædning med inspiration fra den visuelle fiktions univers og har en legende, meddigtende karakter. Samtidig er der en tendens i retning af at opfatte udklædningen som en manifestation i en kønspolitisk diskussion.

Nogle fans vil hævde, at udgangspunktet for deres aktivitet ikke kan reduceres til en symbolsk forbindelse med den virkelige verden, men besidder en egen eksistens af en tilsvarende eller højere orden. Cosplay bliver så en måde at komme i kontakt med denne verden og bringe den ind i vores virkelige verden (Domsch 2015: 130). Andre vil mere jordnært opfatte moderne udklædningskultur som en mulighed for i sikre omgivelser at fremvise og dele indre eller private fantasier og drømme (Peirson-Smith 2013: 79-80). Samtidig er udklædning i sig selv en almenmenneskelig aktivitet knyttet til særligt barndommens lege og fantasier forbundet med socialisering, identitetsdannelse og læring (Peirson-Smith 2013).

Udklædningspraksisser på J-Popcon og Comic Con trækker på japansk og amerikansk populærkultur, men er samtidig også en forlængelse af europæisk og nordisk udklædningshistorie som maskeraden, middelalderens karneval, teater og fastelavn. Udklædning i Norden kan siges at forlænge barndommens leg og udklædning som aktiviteter, der forbereder individer på mulige fremtidige scenarier. Leg med identiteter giver mulighed for i en tryk ramme at afprøve mulige scenarier i forhold til specielt social identitet, køn og seksualitet. Samtidigt er det som fankultur med til at afspejle og videreudvikle visuelle fiktionsverdener gennem udklædning men også posering og videre diskursivt mellem fans på konventer og gennem sociale medier. (se fig. 14).



Figur 14: Posering og billedcirkulation ved Lolita fashion show. Foto: Jakob Ion Wille

Dertil er cirkulationen af billeder en væsentlig del af moderne udklædningskulturer på måder, der aktualiserer præ-filmiske fænomener i den visuelle kultur (Domsch 2014: 127-128). Der findes således en tydelig parallel ikke kun i karnaval og maskerade men også i det historiske iscenesættelsesfænomen *tableau vivant*, hvor skuespillere som levende skulpturer efterligner masseoptrin i beundrede malerier eller i litterære og historisk mytologiske scener. Forestillingen om dramatiske virkninger gennem inspiration eller efterligning af malerkunsten fandtes i både Diderots og Goethes dramaturgier, som bl.a. også prægede Det Kongelige Teaters samtidige forestillinger herhjemme og udfoldede sig i vaudevillernes og music-halls ofte erotiske *pose plastique-tableauer*, hvor halv- eller helnøgne modeller efterlignede klassiske scenerier (Adriaensens & Jacobs 2015: 43-45). Dette snedige greb, hvor man samtidig kan give en tvivlsom ny kunstart legitimitet gennem berøring med en højere kunst og fremvise vovede billeder, findes desuden både i fotografiet og den tidlige film. (Se figur 14). Hvis udklædningskulturer gennem deres brug af poseren og billedcirkulation re-aktualiserer tidlige performative og visuelle fænomener, understreger det samtidig kostumets betydning for det sceniske og det visuelt fortællende.

For eksempel var det stærkeste sceniske udtryk næst efter skuespillet og fremsigelse af blankvers i det Elizabethanske teater skuespillerens dragt, der både tilhørte rollen og skuespilleren, da kostumet var skuespillers ejendom. Filmindustrien samarbejdede tidligt med designere og modehuse, som gennem mediet fik deres frembringelser repræsenteret og demonstreret for et publikum, der snart ønskede at efterligne dem. På denne baggrund opstod der, da Hollywoods studie- og stjernesystem var på sit højeste, en række *Cinema Fashions Shops* over hele USA, hvor man kunne købe tøj inspireret af filmstjernernes.

Samtidig bragte damebladene snitmønstre til kopiering af populære films kostumer (Thomsen1993:120).

I spilforskningen taler man i visse tilfælde om en særlig form for identifikation med spilfigurer, hvor disse på skærmen opfattes i direkte forlængelse af spillere som et proteselem eller en avatar, der omtales som spillerens jeg (Juul & Klevjer 2016: 3). Dette "skærm-jeg" findes ikke i filmen, men materialiseres fysisk i visse kostumbaserede subkulturer.



Figur 15: Pose Plastique: Levende statuer hos Adam Forepaugh and Sell Brothers (1896) og George Méliès Le Magicien (1898)

I artiklen har vi villet vise, at moderne udklædningskultur i Norden trækker på inspiration fra Japan og USA, hvor fænomenet er opstået, men samtidig kan forstås i forlængelse af historiske udklædningsfænomener og præ-filmiske fænomener med europæiske og nordiske rødder. Cosplay i Danmark finder sted i et krydsfelt, hvor kommerciel markedsføring af spil, film eller serie-produktioner virker gennem fanaktiviteter på den ene side, mens grænsefænomener som furry fandom og Lolita på den anden side bruges til mere eller mindre fokuseret leg med fiktion, identitet og kønspolitiske manifestationer. (se fig. 15). Et sted her i mellem hænger en batmankappe eller en pelsdragt parat til enhver, der vil gå ind og se det hele igen gennem maskens magiske øjne.

Noter

(1) Materiale i form af interviews, fotografier og observationer til artiklens empiriske del blev indsamlet af forfatterne ved J-Popcon 2016, 18.-20. marts, og J-Popcon 2017, 21.-23. april. Begge arrangementer fandt sted i DGI-byen i København. Der blev desuden samlet materiale ved Comic Con Copenhagen 2016, som fandt sted 24.-25. september i Bella Center i København.

Litteratur

Adriaensens, Vito & Jacobs, Steven (2015). *The sculptor's dream: Tableaux vivants and living statues in the films of Méliès and Saturn*. *Early Popular Visual Culture*, 13:1.

- Adriansen, Inge og Carsten Bregnehøj (red.) (2014). *Maske og forklædning i Danmark*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Ashcraft, Brian & Plunkett, Luke (2014). *Cosplay World*. Prestel.
- Brockett, Oscar G. (1991). *History of the Theater* (sixth edition). Allyn and Bacon.
- Bolton, Andrew & Chabon, Michael (2008). *Super Heros – fashion and fantasy*. The Metropolitan Museum of Art, Yale University Press.
- Brownie, Barbara & Graydon, Danny (2016). *The Superhero Costume. Identity and disguise in fact and fiction*. UK, Bloomsbury.
- Domsch, Sebastian (2014). *Staging Icons, Performing Storyworlds – From Mystery Play to Cosplay*. Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies 9.
- Galbraith, Patrick (2013). "Cosplay, Lolita and Gender in Japan and Australia." In *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32. http://intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith_intro.htm
- Geczy, Adam (2016). "The Psychology of Cosplay." In *Journal of Asian Pop Culture*, vol 1 no 1.
2016. http://intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith_intro.htm
- Gn, Joel (2011). "Queer simulation: The pretice, performance and pleasure of cosplay." In *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 24:4.
- Gold, Kyell (2016). *Furs Among Us*. Knoxville: Thurston Howl Publications.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Jenkins, Henry & Bertozzi, Vanessa (2007). *Artistic Expression in the Age of Participatory Culture – How and Why Young People Create*. Routledge.
- Juul, Jesper & Klevjer, Rune (2016). *Avatar*. The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy. 1-5.
- Kawamura, Yuniya (2006). "Japanese Teens as Producers of Street Fashion". In *Current Sociology*, 54 (5), pp. 784-801.
- Kvam, Kela, Risum, Janne & Wiingaard, Jytte (1992). *Dansk Teaterhistorie 1 og 2*. Gyldendalske Boghandel, Nyt Nordisk Forlag A.S.
- Larsen, Nicoline (2017). "Cosplay: "I Danmark ser man os som barnlige i stedet for kreative."" In *Information*, 03.02. 2017.
- Lamerichs, Nicolle (2011). *Stranger than fiction: fan identity in cosplay*. Transformative Works and Cultures, Vol 7.

Nast, Heidi J. (2006). "Loving.... whatever: alienation, neoliberalism and pet-love in the twenty-first century". In *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 5.2: 300-327.

Mackie, Vera (2009). "Transnational Bricolage: Gothic Lolita and the Political Economy of Fashion". In *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 20.

<http://intersections.anu.edu.au/issue20/mackie.htm>

Monden, Masafumi 2013. "The 'Nationality' of Lolita Fashion". In Nakamura, F., Perkins, M. and Krischer, O. (eds.): *Asia through Art and Anthropology: Cultural Translation Across Borders*. Bloomsbury, London and New York, pp. 165-178.

Ogonski, Matthew (2014). "Cosplaying the media mix: Examining Japans media environment, its static forms, and its influence on cosplay". In *Transformative Works and Cultures* Vol 16.

Peirson-Smith, Anne (2013). "Fashioning the Fantastical Self: An Examination of the cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia. Fashion Theory". In *The Journal of Dress, Body and Culture*, 17:1

Peirson-Smith, Anne (2012). "Do Gothics Just Wanna Have Fun? An Examination of the Goth-Loli Style Tribes in Hong Kong and Tokyo". In *The Gothic – Probing the Boundaries*, red. Eoghain Hamilton. Oxford: Inter-Disciplinary Press, pp. 89-99.

Polhemus, Ted (2011). "Fashion and Anti-Fashion: Exploring adornment and dress from an anthropological perspective". In London: Ted Polhemus: Self-published version of the 1978 introduction to *An Anthropology of Clothing and Adornment*, London: Themes & Hudson.

Rahman, Osmund, Wing-sun, Liu and Cheung, Brittany Hei-man (2012). "Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity. Fashion Theory". In *The Journal of Dress, Body and Culture*. 16:3.

Sharon E. Roberts, Courtney Plante, Kathleen Gerbasi og Stephen Reysen (2013). "Clinical interaction with anthropomorphic phenomenon: Notes for health professionals about interacting with clients who possess this unusual identity". In *Health & Social Work*, 40:2, pp. 42-50.

Staite, Sophia (2013), "Femme Infantile: Australian Lollitas in Theory and Practice". In *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32. <http://intersections.anu.edu.au/issue32/staite.htm>

Thomsen, Bodil Marie (1993). *Stjernes melodramatiske figur – Den kvindelige filmstjernes betydning og retoriske formforandringer fra stumtil talefilm i perioden 1920-40*. Aarhus Universitet.

Wall, Kim (2016). "It's not about sex, It's about identity: Why furs are unique among fan cultures". In *The Guardian*, 4 February, <https://www.theguardian.com/fashion/2016/feb/04/furry-fandom-subculture-animal-costumes>.

Weltzien, Friedrich (2005). "Masque-ulinities: Changing Dress as a Display of Masculinity in the Superhero Genre". In *Fashion Theory*, 9:2, 2005.

Winger, Theresa (2006). "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay". In *Mechademia*, Vol 1.

Zahidi, Saadia (2014). "What Makes the Nordic Countries Gender Equality Winners?". In *Huffington Post*, 23. Januar.
http://www.huffingtonpost.com/saadia-zahidi/what-makes-the-nordic-cou_b_4159555.html

Kildeangivelse

Wille, Jakob Ion og Mackinney-Valentin, Maria (2018): Klædt i fiktion – Når fortællinger materialiserer sig på kroppen. Kosmorama #271 (www.kosmorama.org)
