

LATVIJAS UNIVESRITĀTE  
VĒSTURES UN FILOZOFIJAS FAKULTĀTE  
FILOZOFIJAS NODAĻA

**KOSPLEJS: IZDOMĀTU TĒLU ATDARINĀŠANA KĀ IDENTITĀTES  
IZKOPŠANA**

BAKALaura DARBS

Autore: **Viktorija Rodžere**

Stud. apl. vr17023

Darba vadītājs:

Profesors, Dr. Phil. Igors Gubenko

RĪGA 2020

## ANOTĀCIJA

Bakalaura darba mērķis ir izpētīt izdomātu tēlu vizuālu realizēšanu uz ķermeņa jeb kospleju (no angl. val. *cosplay*) kā savas identitātes izkopšanu un veidošanu. Kospleju definē kā performances mākslas veidu, kuras ietvaros cilvēki izvēlas sev iemīļotus fikcionālus tēlus no medijiem kā filmas, multiplikācijas filmas vai datorspēles, un paši rada šo tēlu kostīmus, vienlaikus cenšoties atdarināt arī šo tēlu personības. Darba autores mērķis ir parādīt, ka fikcionālu tēlu vizuālā atdarināšana ir veids, kā sevi iepazīt un vēl efektīvāk savu būtību komunicēt citiem.

Autore balstīsies uz Mihaila Bahtina karnevālisma konceptu, vispirms aprakstot mūsdienu popkultūras festivālus kā līdzīgus karnevāliem, kur tiek pieļauta ekscentriskā uzvedība un kur arī mijiedarbojas dažādi fantastiski tēli. Tad tiks vērsta uzmanība uz kosplejā notiekošo identifikācijas procesu, galvenokārt balstoties uz psihoanalīzē aprakstīto spoguļa stadijas teoriju, un šīs stadijas attiecināšanu uz modes un popkultūras ikonu fenomeniem. Noslēdzošā kārtā tiks aprakstīts kospleja divējālais performatīvais aspekts, kur kosplejs tiks gan ar teātra performanču teoriju, gan ar performativitāti kā to apraksta Džūdita Batlere.

Atslēgvārdi: kosplejs, karnevālisms, festivāls, popkultūra, identitāte, tēls, performance, teātris.

## ABSTRACT

The aim of this bachelor's thesis is to examine the act of visually executing a fictional character on one's body, also known as cosplay, as a way of cultivating and forming one's identity. Cosplay is defined as a form of performance art in which people choose favourite fictional characters from various media such as films, animated films, or video games with the aim of constructing and wearing the outfits of these characters while simultaneously attempting to recreate their personalities.

The author shall first describe Mikhail Bakhtin's concept of the carnivalesque whilst analysis modern popculture conventions as similiar to carnivals where eccentric behaviours are accepted and celebrated, and where it is common to see interactions of various fantastical characters. After which the quther shall examine the process of identification which is present in cosplay, mostly by demonstrating psychoanalytic theory of the mirror stage, and how this stage can be applied to fashion and identification with popculture icons. Finally, the author will describe the dual nature of the performative aspect of cosplay, comparing cosplay with theatre performance theory, and with Judith Butler's description of performativity.

Keywords: cosplay, carnivalesque, festival, popculture, identity, character, performance, theory.

## SATURA RĀDĪTĀJS

IEVADS .....	4
1. KOSPLEJA KARNEVALIZĒTĀ VIDE .....	7
1.1. Kosplejs: definīcija, etimoloģija, vēsture .....	7
1.2. Karnevālisms festivāla kontekstā.....	10
1.3. Karnevālisms kospleja tapšanas procesā .....	16
2. IDENTIFIKĀCIJAS MEHĀNISMS KOSPLEJA KONTEKSTĀ .....	19
2.1. Identifikācija ar atspoguļoto un projicēto .....	19
2.2. Izfantazētās identitātes rašanās process .....	21
2.3. Identifikācijas mehānisma vizuālā un sociālā nozīme kospleja kontekstā .....	24
2.4. Kosplejs un identifikācijas mehānisma neierobežotība kosplejā.....	29
3. GALA IZNĀCIENS UZ FESTIVĀLA GRĪDAS – KOSPLEJS KĀ KOPĪGI IZSPĒLĒTA PAŠREALIZĀCIJA .....	32
3.1. Popkultūras festivāli un performance to ietvaros.....	32
3.2. Performativitāte kospleja ietvaros.....	35
3.3. Kopīgi veidotais naratīvs – aktieru un skatītāju robežu atmešana .....	38
NOSLĒGUMS .....	41
PATEICĪBAS .....	44
LITERATŪRAS SARAKSTS.....	45
PIELIKUMI.....	48
1. pielikums .....	48
2. pielikums .....	49

## IEVADS

Kosplejs ir strauji augošs fenomens, kura ietvaros cilvēki jeb fani mērķtiecīgi saģērbjas un pārveido savu izskatu un manieres, lai atdarinātu savus mīļākos populārās kultūras tēlus. Kospleju var raksturot kā fanu aktivitāti, un līdz ar to tas iekrīt fanu pētniecības laukā, taču kospleja prakse ietver neskaitāmi daudz jomu. Tas ir, kosplejotājs ir ne tikai vienlīdzīgs fanam, kurš vēlas caur identifikāciju piekļūt tuvāk savam iemīļotajam tēlam vai medijam, bet, lai to panāktu, kosplejotājs ir arī spiests kļūt par mākslinieku, dizaineru, viņš ir spiests trenēt savus estētiskos spriedumus, kā arī viņam ir jāizkopj savas aktiermākslas un improvizācijas spējas publiskā vidē, lai izpildītu vienlaikus gan “kostīma” aspektu, gan arī “spēles” aspektu, ko ietver kospleja jēdziens.

Autores mērķis ir parādīt, kā caur kospleja praksi tiek izkopta jauna identitāte, ņemot vērā šīs prakses sociālos un kulturālos jeb ārīšķīgos faktoros. Tiks ņemta vērā kospleja vizuālā nozīmība, tas ir, tiks pētīts, kā identifikācija ar kādu iemīļotu tēlu vienlaikus pieprasa ne tikai rakstura īpašību salīdzināšanu, bet arī ārīšķīgas jeb virspusējas līdzības sasniegšanu, un šīs vizuālās līdzības nozīme, veicot identifikāciju.

Bakalaura darba nosaukums ietver vārdu salikumu “izdomātu tēlu atdarināšana”. Ar izdomātiem tēliem tiek domāts tēli no filmām, komiksiem, seriāliem, datorspēlēm un citiem popkultūras medijiem. Šajā darbā netiks apskatīta slavenību tēlu atdarināšana, piemēram, popzvaigznes *Lady Gaga* atdarināšana. Iemesls tam ir tieši tāds pats, kāpēc autore izvēlējās neapskatīt oriģinālu tēlu jeb paša kosplejotāja radītu un izdomātu tēlu kospleju, kas arī ir populāra prakse kosplejotāju vidū. Tas ietvertu diskusiju par izdomātu tēlu definīciju, kā arī būtu jāsalīdzina, cik lielā mērā kosplejs ir fanu aktivitāte, un cik lielā mērā kospleja mērķis ir realizēt fantazēto. Arī kosplejotāju vidū rosās diskusijas par to, kas ir kosplejs, ko var saukt par kospleju, kādi ir kospleja nosacījumi. Šī darba mērķis nav pierādīt, kāpēc jau reāli pastāvošu tēlu atdarināšana ir vienlīdzīga izdomātu tēlu atdarināšanai, kuri pastāv tikai kāda medija ietvaros, kā arī netiks skatīts, kāpēc nav nepieciešama citu fanu atzinība, lai sevis izdomātu tēlu atdarināšana arī varētu pieskaitīt kā kospleja praksi, nevis kā vienkāršu fantastisku saģērbšanos. Jāatzīst, ka darba ietvaros tiek pieminēts viens kosplejotājs, kurš radīja populāra *drag queen* tēla kospleju, kas varētu pacelt šādu diskusiju, bet šis piemērs tiek utilizēts, lai izceltu kospleja estētisko nozīmi un būtību.

Šajā darbā tiek pētīta kospleja prakse, iedalot trīs galvenos aspektus – tā galvenais konteksts jeb vide, kuras ir galvenokārt fanu kopienas; identifikācija ar izdomātiem tēliem un vizuālās līdzības nozīmīgums; improvizētā naratīva izspēle ar citiem kosplejotājiem un faniem. Autore vēlējas tieši skatīt kospleju kā fanu aktivitāti, kura ietvaros caur vizuālu atdarināšanu un performatīvu izspēli tiek veikta identifikācija ar tēlu, par ko fans fano.

Darbs ir strukturēts 3 nodaļās. Pirmā nodaļa iepazīstina lasītāju ar kospleja jēdzienu, tā etimoloģiju un nozīmi. Tiek vērsta uzmanība uz kospleja galveno norises vietu. Pirms tiek vērsta uzmanība uz identifikāciju kospleja kontekstā, ir jāapraksta attiecīgie festivāli, kur kosplejs ir kļuvis par neatņemamu un sagaidītu sastāvdaļu. Pirms radās nodarbe, pastāvēja vieta, kuras ietvaros apmeklētājs izdomāja īstenot lomu spēles, sākt pārģērbties un spēlēties. Lai šo pamatotu, autore balstīsies uz literatūrzinātnieka Mihaila Bahtina karnevālisma koncepciju.

Otrā nodaļa pievēršas identifikācijas mehānismam popkultūras kontekstā. Šīs nodaļas uzsvars ir uz pašu identifikācijas fenomenu, kas ir priekšnosacījums kospleja performatīvajam aspektam. Autore sākotnēji apraksta psihoanalītiķa Žaka Lakāna spoguļa stadijas teoriju, lai ieskicētu attiecības par cilvēka “es” un viņa ideālu, un kā šīs attiecības var tikt atspoguļotas uz paša ķermeņa caur, piemēram, modes palīdzību. Protams, netiks aprakstīta tikai identifikācija caur modi, bet arī kādu lomu spēlē ikoniski popkultūras tēli šajās attiecībās. Balstoties uz kino zinātnieces Džekijas Steisijas idejām, tiks aprakstīts, kādu lomu identifikācijas procesā spēlē kāda izdomāta tēla ienākšana, kādi ir rezultāti, identificējoties ar šo tēlu. Vienlaikus ir svarīgi ieskicēt dažādos iemeslus, kāpēc kosplejotājs izvēlas identificēties ar kādu tēlu, kā arī kāds ir tas izdomātais naratīvs, ko kosplejotājs vēlas īstenot, saģērbjoties par kādu tēlu.

Trešā nodaļa skata performances aspektu, tas ir, lomu spēles aktu kospleja ietvaros. Kamēr kosplejs bez šaubām ietver aktiermākslu, festivālu vide un šīs vides publiskums šķir kospleju no tradicionālā teātra. Autore balstīsies uz Ričarda Šečnera performances teoriju, lai parādītu, kāpēc kospleja performances vienmēr un pat vēl izteiktāk parāda to, ko Šečners ir centies ilustrēt savos uzvedumos – aktieru un skatītāju attiecības, skatītāju līdzdalību un aktieru nepārtraukto destabilizāciju ieejot un izejot no tēla. No citas puses, iespējams, kosplejs ir tuvāks Džuditas Batleres izpratnei par performativitāti, kura ietvaros kosplejotājs ar savām darbībām liek citiem ticēt par sava tēla atveidi, tādejādi kosplejs festivālu vidē vēl izteiktāk parāda performativitātes ikdienas gaitas, sastādot ikkatru identitāti.

Visi darbā piesauktie kosplejotāju vārdi tiek minēti oriģinālvalodā, jo, pēc autores domām, tas labāk atspoguļo kospleja vidi un kultūru. Proti, popkultūras festivālos galvenā valoda, arī Latvijā

notiekošajos festivālos, mēdz būt angļu valoda, kā arī kosplejotāju vidū ir raksturīga mode uzņemt pseidonīmu, ar kuru piedalās maskarādēs un atspoguļo viņu sociālo mediju attiecīgos segvārdus, lai tiešsaistes vidē citiem būtu ērtāk ar viņiem sazināties un novērtēt viņu sniegumu kosplejā. Tātad, pēc autores domām, saglabāt minēto kosplejotāju vārdus oriģinālvalodā labāk atspoguļo kospleja vides kultūru, kā arī apliecina pašu kosplejotāju vēlmi, lai viņus atpazītu pēc viņu pseidonīmiem.

Visi darbā esošie tulkojumi ir autores veikti, ja vien nav norādīts citādi.

# 1. KOSPLEJA KARNEVALIZĒTĀ VIDE

## 1.1. Kosplejs: definīcija, etimoloģija, vēsture

*Cosplay*, latviski tulkots kā kosplejs, ir angļu valodas hibrīdvārds, kas darināts no vārdiem *costume* un *play* un apzīmē izklaides fenomenu, kura ietvaros cilvēks mērķtiecīgi pārveido savu izskatu un manieres nolūkā atdarināt kādu tēlu no kādas filmas, komiksa, anime, seriāla, datorspēles vai kāda cita populāras kultūras medija.<sup>1</sup> Šo var uzskatīt par pašu vienkāršāko un nosacītāko kospleja definīciju, taču šī prakse ietver daudzus citus zīmīgus aspektus, kas to nošķir no *costuming* jeb kostīmu vai teātra kostīmu radīšanas, kuri tiks izskatīti turpmākajā darba gaitā. Kospleju var novērot popkultūras un subkultūras festivālos – tie ir parasti liela izmēra festivāli, kuru ietvaros dažādu subkultūru un mediju fani satiekas, lai socializētos, piedalītos prezentācijās un paneļdiskusijās, tiktos ar slavenībām, spēlētu galda un datorspēles vai baudītu dažādus filmas un seriālus kopā.<sup>2</sup> Šie festivāli sniedz iespēju faniem ar līdzīgām interesēm satikties un vienoti baudīt savu iemīļoto mediju vai uzzināt vairāk par to. Piemēram, Latvijā pastāv festivāls *UniCon*, kurš tiek rīkots reizi gadā jau pēdējos 7 gadus. Kopš 2017. gada tas tiek rīkots Ķīpsalas izstāžu hallē, aizņemot visu ēku. *UniCon* ietvaros tiek sniegta iespēja baudīt “(..) komiksu, spēļu, japāņu un korejiešu pop- un subkultūru pasaules daudzveidību. Būs dota iespēja tikties ar populāriem vlogeriem, kospleja mākslas meistariem un ārzemju viesiem, baudīt konkursšovues uz festivāla galvenās aktuves. (..) Interesenti varēs piedalīties konkursos, spēlēt galda un videospēles, īpaša zona tiks veltīta kibersporta sacensībām un interaktīvajām izklaidēm.”<sup>3</sup> Latvijas ietvaros šie festivāli to ierobežota skaita dēļ cenšas iekļaut pēc iespējas vairāk subkultūru, kā arī popkultūras virzienu, bet citās valstīs, kur šādi festivāli tiek biežāk rīkoti, tie parasti pārstāv kādu šaurāku subkultūru vai popkultūras fenomenu. Piemēram, Tartu katru gadu rīkotais *AniMatsuri*<sup>4</sup>, kuru galvenokārt pārstāv japāņu kultūras un anime fani.

---

<sup>1</sup> Crawford G., Hancock D. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 5.

<sup>2</sup> Lamerichs N. “The remediation of the fan convention: Understanding the emerging genre of cosplay music videos.” *Performance and Performativity in Fandom*. Ed. by Lucy Bennett, Paul J. Booth. 18. (2015.): 1.1. Web. 15 Mar. 2015.

<sup>3</sup> 2019. gada 3. un 4. augustā no plkst. 12:00 Ķīpsalas Izstāžu hallē notiks festivāls UniCon. // [www.riga.lv/lv/news/3-un-4-augusta-riga-norites-unicon-festivals?17596](http://www.riga.lv/lv/news/3-un-4-augusta-riga-norites-unicon-festivals?17596) // [Skat. 20.05.2020.]

<sup>4</sup> What is AniMatsuri? // [animatsuri.eu/2019/what-is-animatsuri](http://animatsuri.eu/2019/what-is-animatsuri) // [Skat. 20.05.2020.]

Kosplejs arī ir fanu aktivitāte, kas ir viens no redzēmākajiem faktoriem šajos festivālos. To ir svarīgi ņemt vērā, cenšoties definēt kospleju – pirms top pats kostīms, tā sākotnējā motivācija ir attiecīgā fana vēlme publiski demonstrēt kādai fanu subkulturai jeb *fandomam* viņš sevi uzskata par piederīgu.

Par vārda “kosplejs” radītāju uzskata japāņu anime izdošanas uzņēmuma “Studio Hard” dibinātāju Takahaši Nobujuki (*Takahashi Nobuyuki*). 1984. gadā Losandželosā viņš apmeklēja zinātniskās fantastikas festivālu *Worldcon*, kura apmeklētāji bija saģērbusies futūristiskos kostīmos. Šie kostīmi atstāja tik lieku iespaidu uz Nobujuki, ka, atgriežoties Japānā un aprakstot savu laiku ASV, īpašu uzsvaru liekot uz iespaidīgajiem kostīmiem, mudināja vietējos popkultūras festivālus un to apmeklētājus arī iekļaut kospmu radīšanas un valkāšanas aspektu.<sup>5</sup> ASV šo fenomenu jau aprakstīja ar vārdu “maskarāde”, taču japāņu valodā šo vārdu tulko kā “aristokrātiska kospmu balle”, tāpēc Nobujuki darināja vārdu savienojumu *costume play* (no angl. val. tulk. "kospmu spēle"), ko vēlāk saīsināja līdz jaunvārdam *cosplay*.<sup>6</sup> No tā laika kosplejs ir pamazām kļuvis par neatņemamu un pat universāli sagaidītu popkultūras festivālu sastāvdaļu.

Bet par kospleja prakses pirmsākumiem, kad kāda festivāla apmeklētāji saģērbjas par konkrētiem tēliem no kāda medija, mēdz minēt amerikāņus un zinātniskās fantastikas fanus Forestu J. Akermanu (*Forrest J. Ackerman*) un viņa meitu Mirtu Rebeku Dagleasu (*Myrtle Rebecca Douglas*), kuri apmeklēja 1939. gadā pirmo reizi rīkoto zinātniskās fantastikas festivālu *Worldcon* ar pašdarinātiem tērpiem, kuri atveidoja tērpus no filmas *Things to Come*.<sup>7</sup> Toties viņus sagaidīja pārsteigums – neviens cits nebija apģērbies par kādu tēlu pašdarinātā kostīmā. Pamazām Akermana un Dagleasas idejai sāka pievienoties citi līdz 1940. gadā *Worldcon* ietvaros tika rīkota pirmā “maskarāde” – konkurss, kurš izvērtēja un deva festivāla apmeklētājiem iespēju izrādīt savus pašdarinātos kostīmus.<sup>8</sup> Jāņem vērā, ka līdz 60. gadu sākumam maskarādēs atrādītie tērpi galvenokārt bija tikai iedvesmoti no zinātniskās fantastikas literatūras un medijiem. Līdz ar zinātniskās fantastikas ienākšanu komiksos, televīzijas raidījumos un filmās, tas ir, līdz ar vizuālu

---

<sup>5</sup> **Winge T.** Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. // *Mechademia: Second Arc, Vol. 1, Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press, 2006. P. 66.

<sup>6</sup> *Ibid.* P. 67.

<sup>7</sup> **Crawford G., Hancock D.** *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 6.

<sup>8</sup> ComicTropes. “The Origins and History of Cosplay.” *Youtube*, 28 Jul. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=KzdwM3C2e6Y>

mediju ienākšanu, cilvēki sāka pārgērbties par konkrētiem tēliem.<sup>9</sup> Šeit arī var teikt, ka kospleja fenomens sāka gūt savu, tagad jau neatņemamo, noslieci uz precīzu un kanonisku tēlu atdarināšanu.

Par kospleja praktizēšanas pirmsākumu dzimšanas vietu par uzskatīt tālos Rietumus jeb ASV. Šajā kontekstā tā praktizēšana ir jāsaprot kā vienkārša vizuāla tēla atdarināšana, un, kamēr maskarādēs novērtēja augstākās kvalitātes tērpus, lielāko daļu kostīmiem tika veltītas minimālas piepūles, kā arī to mērķis bija tikai vizuāli rast gana lielu līdzību, lai iemīļotais tēls būtu citiem atpazīstams, un parādīt savu interesi un attieksmi pret konkrēti izvēlēto mediju. Savukārt, iegūstot popularitāti no Nobujuki aprakstītajām maskarādēm ASV, japāņu kospleja mērķis bija ne tikai izrādīt savu interesi pret kādu tēlu, bet gan pēc iespējas precīzāk to vizuāli atdarināt, kā arī “izspēlēt” attiecīgā tēla personību un manieres. Šāda rakstura kosplejs, līdz ar japāņu mediju popularitātes un pieejamības augšanu ASV, tika (re)importēts no Japānas.<sup>10</sup> Šādi arī pamazām tika nomainīta terminoloģija – maskarādes akts popkultūras festivālos tika pārsaukts par kospleju. Lai gan nav iespējams precīzi izsekot jebkādam globāli augošam fenomenam, ASV un Japānu var uzskatīt par galvenajiem kospleja ietekmes un izstrādes punktiem.

Viena no galvenajām konotācijām, kas saista kospleju, ir ideja, ka attiecīgie kostīmu ir galvenokārt pašdarināti.<sup>11</sup> Bet līdz ar kospleja industrijas parādīšanos un augšanu, cilvēki mēdz arī nopirkt vai pasūtīt savu kospleju no citiem prasmīgiem kospleja taisītājiem jeb kospleijotājiem. Tiešsaistes vidē pastāv ļoti daudzas mājaslapas un forumi, kuru mērķis ir sniegt padomus un pamācības citiem kospleijeriem. Tiek sniegti padomi šūšanas, parūku ieviešanas, kā arī amatniecības jautājumos. Rezultātā kosplejā pastāv liels uzsvars uz kopību, kuras ietvaros kospleijeri palīdz vienam otram radīt savus kostīmus.<sup>12</sup> Līdz ar to kosplejs sniedzas tālu aiz vizuālā un teatrālā aspekta, šim jēdzienam ir arī cieši piesaistīts cilvēku kopības un savstarpējās izpalīdzības aspekts.

Viena no galvenajām konotācijām, kas saista kospleju, ir ideja, ka attiecīgie kostīmu ir galvenokārt pašdarināti.<sup>13</sup> Bet līdz ar kospleja industrijas parādīšanos un augšanu, cilvēki mēdz arī nopirkt vai pasūtīt savu kospleju no citiem prasmīgiem kospleja dizaineriem jeb kospleijotājiem. Tiešsaistes vidē pastāv ļoti daudzas mājaslapas un forumi, kuru mērķis ir sniegt padomus un

---

<sup>9</sup> ComicTropes. “The Origins and History of Cosplay.” *Youtube*, 28 Jul. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=KzdwM3C2e6Y>

<sup>10</sup> Crawford G., Hancock D. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 9.

<sup>11</sup> Lamerichs N. *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 202.

<sup>12</sup> *Ibid.* P. 202.

<sup>13</sup> *Ibid.* P. 202.

pamācības citiem kospleijotājiem. Tiek sniegti padomi šūšanas, parūku ieviešanas, kā arī amatniecības jautājumos. Rezultātā kosplejā pastāv liels uzsvārs uz kopību, kuras ietvaros kospleijotāji palīdz vienam otram radīt savus kostīmus.<sup>14</sup> Līdz ar to kosplejs sniedzas tālu aiz vizuālā un teatrālā aspekta, šim jēdzienam ir arī cieši piesaistīts cilvēku kopības un savstarpējās izpalīdzības aspekts.

Gerijs Krofords (*Garry Crawford*) un Deivids Hankoks (*David Hancock*) izšķir četrus galvenos aspektus, kas sastāda kospleja aktivitāti. Pirmkārt, pastāv liela interese par konkrēto tēlu un mediju, no kā šis tēls nāk, no attiecīgā kospleijotāja, īpaši, attiecībā uz šī tēla naratīvu, personību un apģērbu un tā potenciālā izstrādes procesu. Otrkārt, performance lomu spēles ietvaros, uzvelkot savu kostīmu un attēlojot sava izvēlēta tēla raksturu. Treškārt, kosplejs ir sociāls akts, tā ir subkultūra ar spēcīgu klātbūtni gan reālajā, gan arī tiešsaistes vidē. Ceturtkārt, kosplejam ir raksturīga noteikta vide – parasti kospleju asociē ar minētajiem festivāliem, taču Krofords un Hankoks min arī pašu kospleijotāju mājas vidi, vienkārši rīkotas tikšanās un pat tiešsaistes vidi.<sup>15</sup> Autore vēlas pašlaik izcelt sociālās vides aspektu, tas ir, sīkāk aprakstīt popkultūras festivālus, to kontekstu un kospleja klātesamību tajos. Kā jau tika aprakstīts, kosplejs radās līdz ar šādu festivālu aizsākšanos un kļūva par neatņemamu to sastāvdaļu, līdz ar to tā unikālā sociālā vide ir svarīgs kospleja nosacījums, ko ir vērts skatīt pirms vērsties pie pārējiem aspektiem.

## 1.2. Karnevālisms festivāla kontekstā

Literatūrzinātnieks Mihails Bahtins (*Михаи́л Бахт́ин*), aprakstot karnevālismu un karnevālistisko, īpaši pievērsoties šīm tēmām savā darbā “Rablē un viņa pasaule”, sniedza noteiktas vadlīnijas, kuras ļāva citiem pētniekiem aprakstīt un analizēt popkultūru. Bahtins savas idejas balsta uz viduslaiku Eiropas karnevāliem, kuru ietvaros hierarhijas un konvencijas tika atmetas par godu groteskajam un vulgārajam. Bahtins raksta, ka karnevālistiskais gars ir saglabājies literatūrā un īpaši pievērsas tā lomai rakstnieka Fransuā Rablē darbos.<sup>16</sup> Bahtina darbu pētnieks Kreigs Brandists (*Craig Brandist*) izceļ, ka Bahtins neapraksta karnevālu un karnevālismu, balstoties uz vēsturiskiem pētījumiem. Tā vietā Bahtins to apskata caur antropoloģisku diskursu, kā “proto-žanru, vienlaikus

---

<sup>14</sup> Lamerichs N. *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 202.

<sup>15</sup> Crawford G., Hancock D. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 16.

<sup>16</sup> *Ibid.* P. 201.

saistot mākslu ar kultūru un kultūras dzīvi.<sup>17</sup> Savos agrajos darbos Bahtins apraksta “estētisku aktivitāti”, ko var skaidrot kā pārejas punktu starp sadzīvi un mākslu.<sup>18</sup> Šādā veidā arī bakalaura darba autore pielietos Bahtina idejas ar mērķi konceptuāli kontekstualizēt kospēja sociālo vidi festivālos, ieskicējot to kā augstās mākslas un sadzīves robežu saplūšanu.

Bahtins raksta, ka karnevāla fenomenam nevar piefiksēt tikai viena veida nozīmi. Tā koncepts ir apvienojis vairāku veidu un izcelsmju svinības, taču vienojošais faktors ir kopīgi pastāvīga jautrība. Bahtins to salīdzina karnevāla idejas attīstības fenomenu ar dzīves ciklu, tas ir, izmirstošo svinību paražas un tradīcijas sāka inkorporēt karnevāla pasākumos. Bahtins vienlaikus arī uzsver, ka, nostabilizējoties karnevāla pasākumiem un kļūstot par centru populārām izklaidēm, vēl vairāk tika samazināta citu svinību nozīme un popularitāte. Īpaši tāpēc, ka karnevāls spēja saglabāt šīs izklaides un vienlaikus atteikties no baznīcas un valsts ietekmes. Tādā veidā karnevāls kļuva par “patieso” tautas festivālu.<sup>19</sup> Tātad karnevāla idejai ir svarīga sava veida neatkarība, iespēja izklaidēties sabiedriskā vidē bez klātesošām konotācijām, kuras uzspiež kāda autoritāte. Karnevāls ietver organisku vidi, kuras ietvaros ļaudis spēj brīvi piedalīties plaši iemīļotās aktivitātēs, nedomājot par esošā pasākuma ideoloģisko pieskaņu.

Bahtins uzstāda karnevālā esošo pūli: “Karnevāls nav vienkāršs skatītāju novērots skats; skatītāji tajā dzīvo, un visi tajā piedalās, jo pati karnevāla ideja apskauj visus cilvēkus. Kamēr karnevāls norisinās, nav citas dzīves ārpus tā. Karnevāla laikā dzīve pakļaujas tikai tā likumiem, tas ir, paša brīvības likumiem. Tam ir universāls gars.”<sup>20</sup> Kā raksta Brandists, Bahtins uzstādīja ideju par “pūli”, kuriem karnevāla ietvaros piemīt neierobežoti svinīga vitalitāte. Citi rakstnieki ir īpaši pieķērušies šai idejai kā leģitīmam veidam un iemeslam pētīt populāro kultūru.<sup>21</sup> Līdz ar to “pūlis” jeb cilvēku kopums ir kļuvis par zīmīgu elementu pētot popkultūras norises, kas ir izpelnījies savu pētniecisko novirzienu. Karnevāls tiek skatīts kā fenomens, vienlaikus ar un bez robežām. Karnevāls nosaka tajā esošo cilvēku kopumu, bet vienlaikus cilvēki paši nosaka karnevālu, jo paši uzsāk tā norises.

Pievēršoties karnevāla sistemātiskajai norisei un turpinot par karnevāla nepiesaistīto vidi, Bahtins apraksta karnevāla atvēršanas procesu Gētes skatījumā, kurš uzsver tautas iniciatīvu to rīkojot pašiem sev: “Viņiem nekas nav dots, bet viņi ir atstāti vienatnē. Šīs svinības neprasa nekādu svētīgu atzīšanu vai atzinību, kādas parasti sagaida oficiāla rakstura pasākumi. (..) Tā vietā tiek dots

---

<sup>17</sup> **Brandist C.** *The Bakhtin Circle: Philosophy, Culture and Politics*. London: Pluto Press, 2002. P. 138.

<sup>18</sup> *Ibid.* P. 43.

<sup>19</sup> **Bakhtin M.** *Rabelais and His World*. Trans. By H. Iswolsky. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984. P. 220.

<sup>20</sup> *Ibid.* P. 7.

<sup>21</sup> **Brandist C.** *Op. Cit.* P. 134.

signāls ikkatram spēlēt muļķi un ārpātīgo pēc vēlmes. Tas ir ļoti svarīgi karnevāla atmosfērai – pat pašā sākumā nepastāv nopietns vai dievbijīgs raksturs. Kā arī to neuzsāk kāda kārtība; to vienkārši uzsāk un atver ar signālu, kas apzīmē sākumu jautrībai un muļķībai.”<sup>22</sup> Šeit Bahtins uzsver karnevāla nepiespiesto gaisotni – karnevāla ideja neatbild nevienai autoritātei, kā arī tai nekalpo. Tiek vērsta uzmanība uz pūļa lomu, kuri tiek “atstāti vienatnē”. Pasākumu neuzsāk un nenostāda kāda autoritāte, bet tā vietā karnevāls ir paša pūļa izvēle.

Aprakstot pūli karnevāla kontekstā, Bahtins uzsver tā autonomiju: “Tas ir cilvēku jeb tautas kopums, bet vienlaikus organizēts savā veidā, tautas veidā. Tas ir ārpus un pretstatā visu veidu esošām socioekonomiskām un politiskām organizāciju formām, kuras tiek atliktas festivāla laikā.”<sup>23</sup> Bahtins arī uzsver pūļa kopību: “Pat pūļa drūzmēšanās, ķermeņa fiziskais kontakts, rod noteiktu nozīmi. Indivīds jūt, ka viņš ir neizšķīdināma daļa no kolektīva, daļa no cilvēku masas ķermeņa. Šajā veselumā indivīda ķermenis līdz kaut kādam mēram pārstāj pastāvēt kā viņš pats; ir iespējams, tā teikt, veikt ķermeņu maiņu, atjaunināt to (caur kostīmu un maskas maiņu).”<sup>24</sup> Karnevāla ietvaros vienotība ir līdztekus nepastāvībai un dažādībai. Uzņemot indivīdu savā kolektīvā, sniedzot vidi, kur ir atļauta nepamatota jautrība un muļķība, indivīdam tiek sniegta iespēja mainīt savu ķermeni, savu kostīmu, un izspēlēt citu lomu, kas atšķiras no viņa ikdienas. Kopiena jeb kolektīvs ir faktors, kas padara šo procesu par ļoti vienkāršu.

Bet nepārprotami pastāv atšķirība un zināma robeža starp Bahtina aprakstīto teksta karnevālu un reālo, sociālo karnevālu, kuram ir nepieciešami noteikumi un ierobežojumi tikai, lai to vispār būtu iespējams īstenot. Umberto Eko norāda, ka pat Bahtina aprakstītajai karnevālistiskajai brīvībai piemīt robežas, citādi tas nebūtu veiksmīgs vai pat “labs” karnevāls. Eko raksta, ka veiksmīgi izpildīta karnevāla gadījumā, pirmkārt, likums ir tik smagi iesēdies kolektīvajā bezapziņā, ka likuma vai etiķetes pārkāpšanas brīdī tas kļūst pārsteidzoši pamanāms un acīmredzams. Otrkārt, karnevalizācijas brīdim ir jābūt īsam un drīkst notikt tikai reizi gadā, jo mūžīgi turpinošs karnevāls vienkārši nestrādā. Lai būtu iespējams atcelt ikdienas rituālus, ir nepieciešams, kā raksta Eko, vesels gads, kura ietvaros pastāvīgie ikdienas rituāli tiek novēroti. Ja senos reliģiozā rakstura karnevālus ierobežoja laiks, tad modernos masas karnevālus ierobežo telpa. Eko min, ka tagad karnevāls ir rezervēts noteiktām vietām, ielām vai to pat ierāmē televizora ekrāns. Bahtina karnevāls vēlas sasniegt pārkāpuma raksturu, bet laikmetīgie karnevāli nespēj īstenot patiesus pārkāpumus. Tie

---

<sup>22</sup> **Bakhtin M.** *Rabelais and His World*. Trans. By H. Iswolsky. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984. P. 246.

<sup>23</sup> *Ibid.* P. 255.

<sup>24</sup> *Ibid.* P. 255.

drīzāk pastāvīgi atgādina esošās robežas un likumus.<sup>25</sup> Cītējot Eko: “Reti kad izklaides komercija pasniedz īstu humoru. Biežāk tā pārdod karnevālu.”<sup>26</sup> Karnevāla sākotnējie mērķi, kā aprakstīja Bahtins, bija iedzīvotāju atteikšanās no iedibinātās sistēmas vai ideoloģijas, ko noteica valstsvara vai baznīca. Eko norāda, ka Bahtins ļoti pareizi ir pamanījis revolucionāru noskaņu *viduslaiku* karnevālos.

Tautas festivālu pētnieks Makss Hariss (*Max Harris*) gan tomēr skeptiski skatās uz modernā karnevāla izcelsmes vēsturi kā pagāņu tradīciju saglabāšanu par spīti baznīcas pastāvēšanai. Hariss uzstāda, ka šāda veida naratīva turpina pastāvēt tikai moderno rakstnieku naratīvu vajadzību kalpošanai.<sup>27</sup> Tam var pieskaitīt arī pašu Bahtinu, jo viņa aprakstītais karnevāla fenomens pastāv galvenokārt viņa pētītajā literatūrā, nevis vēsturiskos pētījumos. Hariss drīzāk piedāvā karnevāla izcelsmes variantu, kurš ir radies tieši kristietiskā naratīva ietvaros, tas ir, kā daļa no Ziemassvētku svinēšanas. Ziemassvētkus uzskatīja kā pēdējo iespēja izklaidēties, apgriezt pasauli kājām gaisā, pirms Lielā gavēņa. Ziemassvētku laikā varēja novērot karnevālistiskas uzvedības kā pārgērbšanos par pretējo dzimumu, dzīvnieku masku valkāšana un citas tradīcijas, kuras, iespējams, aizņēmās no pagāniskiem rituāliem. Bet šo uzvedību mērķis bija drīzāk parodēt svētos tekstus un baznīcas rituālus – izraudzīt karikatūristiskus bīskapus, pāvestus, ēzeļa ieviešana baznīcā kā parodija Jēzus ģimenes bēgšanai uz Ēģipti – lielāko daļu izkaižu un muļķību mērķis bija drīzāk parodēt svētos tekstus. Ziemassvētki paši par sevi labvēlīgi lika atcerēties par Jēzus dzimšanu, kas simbolizēja hierarhiju sabrukumu, līdz ar to nebija nepieciešamība meklēt pamatojumu muļķīgām izklaidēm pagāņu rituālu kontekstā.<sup>28</sup> Kamēr šo jautrību mērķis bija apgriezt kārtību, veikt sociālo lomu apvērsumu, tas netika stādīts kā pretstats baznīcas institūcijai kā tādai – visas jautrības joprojām norsinājās kristietības kontekstā. Cilvēki meklēja saturu, ko parodēt, pašā kristietībā un vienlaikus vēl vairāk pastiprinot Ziemassvētku un Jēzus dzimšanas simbolisko nozīmi. Šajā ziņā karnevāls neaizsākās kā robežu pārkāpšana, jo visas izklaides spēja notikt tikai uzstādīto robežu ietvaros.

Umberto Eko arī norāda uz cirku un karnevālistisku pasākumu nepārtraukto klātesamību cilvēces attīstības vēsturē – kamēr represīvi režīmi ir apspieduši humoristiskas parodijas, pret karnevāliem tiem nav pastāvējušas īpašas aizdomas.<sup>29</sup> Karnevālisms šādā veidā ir spējīgs kalpot par īpašu sociālās kontroles formu. Ierāmējot un komercializējot karnevālistisko, cilvēkiem var noteikt

---

<sup>25</sup> **Eco U.** “The Frames of Comic ‘Freedom’” *Carnival! Approaches to Semiotics*. Ed. by Thomas Sebeok. 64. (1984) Berlin: Walter de Gruyter, 1984. P. 7.

<sup>26</sup> *Ibid.* P. 8.

<sup>27</sup> **Harris M.** *Carnival and Other Christian Festivals. Folk Theology and Folk Performance*. Austin, TX: Univ. Of Texas Press, 2003. P. 139.

<sup>28</sup> *Ibid.* P. 141.

<sup>29</sup> **Eco U.** *Op. Cit.* P. 3.

savu laiku un vietu izpriečām tādā veidā, ka varas sistēma netiek apdraudēta. Cilvēkam tiek sniegta telpa, kuras ietvaros viņš var izpriečāties, lai pēc tam sagatavotos kādam gavēnim. Karnevāls Eko skatījumā ir kļuvis par sava veidu sistēmu, kura palīdz pastāvēt universālajai varas sistēmai.

Eko piezīmes Bahtina koncepcijai palīdz kontekstualizēt popkultūras pasākumus karnevālisma ietvaros. Festivālam galvenokārt ir nepieciešams plašums, lai to būtu ērti konstruēt apmeklētāju vēlmēm. Tas ir galvenais nosacījums, pēc tam apmeklētājiem ir ļauts radīt apkārtējo vidi, spēlēties tajā pēc savām iecerēm. Būs fani, kuru personīgais mērķis šajos festivālos ir galvenokārt tikai socializēties ar citiem, pārrunāt savas kopīgās intereses, dažkārt to uzsākt un darīt, kamēr mugurā ir uzvilks savs kosplejs.<sup>30</sup> Šī plašā vide ir brīva ne tikai telpiski, cilvēki sanāk kopā un uz vietas rada kopīgas aktivitātes. Piemēram, no bakalaura darba autores pieredzes, reti kad šajos pasākumos neizveidojas *human train* – apmeklētāji nostāsies viens aiz otra rindā turoties pie priekšā stāvošā cilvēka pleciem, izveidojot savienotu rindu. Pats priekšā stāvošais parasti apstaigā festivāla telpu, kamēr tie, kas ir rindai pieķērušies, ir spiesti sekot vadošajam. Pamazām šai aktivitātei pievienojas vairāk un vairāk cilvēku līdz šī dzīvā un kustošā rinda sasniedz iespaidīgu garumu. Šis ir viens, bet ļoti universāli novērojams piemērs, kā festivālu apmeklētāji kopīgi rada jautrību festivāla telpā.

Savukārt no apmeklētāju puses tomēr tiek sagaidītas plānotas aktivitātes, kurās varēs piedalīties festivāla ietvaros – tāpat šie festivāli nav jāuztver kā pilnībā saturiski tukši. Šos popkultūras festivālus vienlaikus arī daļēji strukturē noteikta programma, kur ir uzrādītas plānotās aktivitātes un notikumi, un tiek norādīta attiecīgā telpa vai istaba katrai aktivitātei. Katra aktivitāte un telpa piedāvā cita veida sociālu kontekstu – vienā varētu kopīgi skatīties japāņu seriālus, citā var spēlēt galda spēles, citā norisinās karaoke, citā tiek uzturēts “tirdziņš”, kur pārdod gan paštaisītus, gan komerciāli ražotus piederumus u.t.t. Visas šīs aktivitātes savā dabā ir sociālas, pastāv vispārēja sociāla atmosfēra visiem kopīgi baudīt apkārt notiekošo.<sup>31</sup> Kosplejs festivāla ietvaros nav piedāvāta aktivitāte, kaut arī tas tiek bez šaubām sagaidīts no apmeklētājiem. Izņēmums ir kospleja konkursi jeb maskarādes, kas mēdz būt oficiāli piedāvāts pasākums no festivāla puses, bet to patiesais mērķis ir sniegt dažādu līmeņu kosplejeriem izrādīt savu kostīmu plašākai publikai, lai viņu ieguldītais darbs sasniegtu lielāku skaitu cilvēku nekā, ja kosplejers vienkārši apstaigātu festivālu savā tērpā. Varētu teikt, ka šīs maskarādes ir drīzāk simboliska pateicība no festivāla organizatoru puses par

---

<sup>30</sup> **Eco U.** “The Frames of Comic ‘Freedom’” *Carnival! Approaches to Semiotics*. Ed. by Thomas Sebeok. 64. (1984) Berlin: Walter de Gruyter, 1984. P. 268.

<sup>31</sup> **Lamerichs N.** “Embodied Fantasy: The Affective Space for Anime Conventions” *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. Ed. by Linda Duits, Koos Zwaan, Stijn Reijnders. Farham: Ashgate Publishing Ltd., 2014. P. 269.

kospleja klātesamību festivālā. Autore cenšas uzsvērt, ka maskarādes sekoja kospleja fenomenam, nevis ir tā priekšnoteikums kospleja pastāvībai popkultūras festivālos.

Kopumā pūļa loma, kā to aprakstīja Bahtins, ir ļoti svarīga popkultūras fanu festivālu organizēšanā un pastāvēšanā. Šajos festivālos ir izteikta kopīgā gara sajūta. Tos nosaka pūlis jeb paši apmeklētāji, ir jūtama brīvība atklāti paust savas intereses, kuru vienotībā cilvēki pievēršas īstenot dažādas jautrības un muļķības. Šie festivāli ir brīvi un ārpus festivāla telpas esošām sociālām autoritātēm – cilvēki var brīvi nodoties saviem vaļaspriekiem jeb, kā saka angļiski, *to geek out*. Bet tā nav tāda paša veida liberācija kā piemita Bahtina aprakstītajiem viduslaiku karnevāliem. Attīstoties karnevāla fenomenam, tajā tika vēl vairāk pastiprināta robežu nozīme, kā piefiksēja Eko. Un šīs robežas stipri attiecas uz aprakstītajiem popkultūras festivāliem. Tiem tiek norakstīta konkrēta vide, un ar laiku attiecīgais festivāls gūst asociācijas ar šo vidi, tā kļūst par daļu no festivāla definīcijas. No festivāla tiek sagaidītas kādas uzstādītas robežas, lai kaut kādā mērā kontrolētu notiekošo un vispār mudinātu apmeklētāju sākt savu izklaidi, tiek sagaidīts kāds signāls, citādi attiecīgo festivālu neuzskata par kvalitatīvu. Pati acīmredzamākā robeža ir, tā teikt, “kontekstuālā” robeža, tas ir, kāda veida popkultūras mediju reprezentē pats festivāls. Šajos festivālos sagaida visu veidu apmeklētājus, bet parasti tiem tiek piesaistīts kāds noteikts žanrs – japāņu anime popkultūras festivāls, zinātniskās fantastikas festivāls, komiksu festivāls, datorspēļu festivāls u.c. Mēdz arī pastāvēt festivāli, kuri reprezentē minēto žanru apakšžanrus vai pat konkrētus medijus. Bet brīvība joprojām ir un paliek jūtama šo festivālu sociālajā vidē, pūļa brīvais gars ir pastāvīgi un savstarpēji jūtams, pat ja tas tiek ielikts noteiktos rāmjos.

Indivīds, kurš vienlaikus ir kospleijers un apmeklētājs, uzvilcis savu tērpu apstaigā festivāla telpu, vienlaikus izbaudot to kā skatītājs un pieredzot to kā daļu no pūļa, iemiesojot fantāziju.<sup>32</sup> Kospleijeri atšķiras no citiem apmeklētājiem tajā ziņā, ka viņi ir vistīrākais iemiesojums festivāla apmeklētāja un veidotāja vidusceļam. Kā jau tika minēts, popkultūras fanu festivālus nevar iedomāties bez kospleja. Kospleijeri ir tādi paši fani, kuri vēlas socializēties festivāla vidē ar citiem, kuriem ir līdzīgas intereses, bet vienlaikus kospleijeri ar savu tēlu atveidošanu palīdz radīt festivālu, to papildināt. Kospleijers aizmirst, ka viņš ir viņš pats, sāk piedzīvot savu ķermeni jaunā veidā, kas arī vienlaikus viņu padara par daļu no festivāla. Bija nepieciešama pirmā zinātniskās fantastikas sanāksme, lai kosplejs aizsāktos, bet vienlaikus kosplejs bija tas, kas palīdzēja nostādīt šāda veida festivālu identitāti.

---

<sup>32</sup> Lamerichs N. *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 212.

### 1.3. Karnevālisms kospleja tapšanas procesā

Karnevālisms kospleja praksē parādās ne tikai festivālu kontekstā, bet karnevālistisku robežu neievērošanu var, interesantā kārtā, saskatīt pat kostīma tapšanas procesā. Kospleja radīšanas process mēdz būt ļoti personīgs pašam kospleijotājam – radot tērpu, tā autors vienlaikus gatavojas identitātes maiņai izejot festivāla telpā.

Modes zinātniece Frančeska Granata (*Francesca Granata*) inovatīvi attiecina Bahtina aprakstīto karnevālismu uz modi. Bahtins apraksta karnevālu kā sākuma un beigu sajūgšanu, karnevāls atsakās no nepatiesā priekšstata par stabilitāti. Granata attiecina šo Bahtina aprakstu par laiciskā likuma pastiprināšanos karnevāla ietvaros uz beļģu modes dizainera Martina Mardžielas (*Martin Margiela*) modes kolekcijām. Granata, balstoties Bahtina koncepcijā, nāk klajā ar jēdzienu “karnevalizētais laiks”, kas apzīmē ne tikai karnevāla pasākumu cikliskumu, bet gan laika paveidu, kura ietvaros pagātnes, tagadnes un nākotnes lomas tiek apvērstas un sajauktas.<sup>33</sup> Viņa uzskata, ka Mardžielas visuzskatāmāk ir notvēris Bahtina laicisko karnevālismu, piemēram, Mardžielas bieži atkārtoti izmantoja no iepriekš izveidotajām modes kolekcijām, dažkārt pat inkorporējot īpaši vecas drēbes no pagājušajām dekādēm.<sup>34</sup> Šādi dizainers sajauc novecojušā un jaunā robežas, kā arī atsakās no modes vēsturē pieņemtajiem priekšstatiem par modes pakāpenisko attīstību, tādā veidā padarot modes vidi par sava veida karnevālu, uzsverot pastāvošo laicisko sajauktību un cikliskumu katrā apģērbā. Ikdienā cilvēku izvēlētās drēbes nenāk no viena laika sprīža, katram apģērba gabalam ir savs vecums, sava rašanās vieta, savs konteksts – apģērbi ir fragmentāri, kuri vienlaikus rada iluzoru koherenci.

Granata arī izceļ Mardžielas interesi utilizēt teātra kostīmus savās modes kolekcijās. Šeit var arī veikt šķietami acīmredzamāko salīdzinājumu ar kospleju – vai kosplejs nav tikai tērpu kopēšana un atdarināšana tādā pašā ziņā kā teātra tērpi cenšas atdarināt kāda noteikta laika periodam raksturīgo modi. Mardžielas atsauca uz teātra kostīmiem, izmantojot Renesanses stila žaketes, kuras bija redzami aiztaisītas ar līmlenti vai spraužamatatām.<sup>35</sup> Atvērtajām žaketēm bija redzamas aizdares pogas, kuras izmantoja teātru kostīmos, lai aktieri spētu ātri pārgērbties aizkulisēs. Granata gan uzsver, ka šādā veidā tiek atdarināts nevis pats vēsturiskais apģērbs, bet modernās sabiedrības skatījums un priekšstats par vēsturi. Tādā veidā teātra kostīmi vairāk pasaka par moderno nekā

---

<sup>33</sup> **Granata F.** *Experimental Fashion. Performance Art, Carnival, and the Grotesque Body*. London: I. B. Tauris, 2017. P. 104.

<sup>34</sup> *Ibid.* P. 103.

<sup>35</sup> *Ibid.* P. 105.

vēsturisko modi.<sup>36</sup> Granata arī apraksta, kā teātra kostīmu dizaineri resursu ierobežotības dēļ bieži ir spiesti pārstrādāt nesenāku pagātņi par senāku pagātņi. Piemēram, 19. gadsimta mežģīnes mēdz atkārtoti izmantot Renesanses laikmeta kostīmos, radot iluzoru autentiskumu.<sup>37</sup> Salīdzinot ar kospleja kostīma tapšanas procesu, var novērot to pašu principu – resursu un prasmju ierobežotības dēļ popkultūras fani centīsies neautentiskus materiālus izmantot un pārstrādāt savos kostīmos, ar mērķi iluzorā veidā padarīt gala rezultātu pēc iespējas autentiskāku. Šeit nāk klajā arī tiešsaistes vides zīmīgums, kā var redzēt ar neskaitāmajām video apmācībām *youtube.com* vietnē. Mākslinieki un kosplejeri kā *Adam Savage*<sup>38</sup>, *Kamui Cosplay*<sup>39</sup>, *Punished Props Academy*<sup>40</sup> parāda savās video apmācībās savus iemīļotākos materiālus kā putugumiju jeb *EVA foam* vai termoplastmasu jeb *Worbla*, kā apstrādāt šos materiālus, lai tie izskatītos pēc metāla, koka vai kāda cita materiāla, un aicina citus kosplejērus radīt savus kostīmus ar inovatīvu un radošu pieeju, sniedzot vadlīnijas savās apmācībās kā atspēriena punktu kospleja jaunpienācējiem. Visa veida tehnikas ir akceptētas kospleja radīšanā, un mērķis autentiskums tiek svinēts.

Mardzielas modes kolekciju gan var galvenokārt attiecināt uz laika un laika izpratnes karnevalizāciju, savukārt kosplejs piedāvā ne tikai laicisku, bet arī materiālu karnevalizāciju – tiek sajūgtas un sajauktas materiālās robežas – putugumija kļūst par metālu, termoplastmasa kļūst par koku, silikons kļūst par elfu ausīm, kā arī, piemēram, fantastikas filmās attēlotā maģija kļūst par LED gaismīņām un motoriem. *Kamui Cosplay* apraksta par īpaši iespaidīgu kospleju – *Papa Cosplay* atdarinātais tēls *King Tychus* no datorspēles *Heroes of the Storm* (skat. 1.1. att.). Viszīmīgākā iezīme šim kostīmam ir tas, ka *Papa Cosplay* apstrādāja un nokrāsoja ādu, lai tā izskatītos pēc metāla, kas ir materiāls, no kā ir šķietami taisīts izvēlētā tēla robotiskais uzvalks. Kā arī *Papa Cosplay*, taisot savu kostīmu, ir centies precīzi atdarināt un atstrādāt pēc iespējas vairāk stilistisku detaļu, tiecoties pēc precizitātes. *Kamui* apbrīno mākslinieka inovāciju panākot metāla ilūziju, izmantojot materiālu, kas ir pretstats metāla īpašībām, proti, āda ir mīksta, fleksibla, ar atšķirīgu tekstūru no metāla.<sup>41</sup> Šī ir dilemma ar ko sastopas daudzi kosplejeri – nepietiekamas prasmes apstrādāt oriģinālo materiālu vai arī nevēlēšanās radīt valkāšanai apgrūtināšu tērpu, piemēram, metāla bruņas, bet vienlaikus pastāv vēlme saglabāt tēla vizuālo precizitāti un

---

<sup>36</sup> **Granata F.** *Experimental Fashion. Performance Art, Carnival, and the Grotesque Body*. London: I. B. Tauris, 2017. P. 105.

<sup>37</sup> *Ibid.* P. 108.

<sup>38</sup> “Adam Savage’s Tested”. *Youtube*, 8 Mar. 2010, [www.youtube.com/user/testedcom/](http://www.youtube.com/user/testedcom/)

<sup>39</sup> “KamuiCosplay”. *Youtube*, 28 Feb. 2006, [www.youtube.com/user/Mogrymillian/](http://www.youtube.com/user/Mogrymillian/)

<sup>40</sup> “Punished Props Academy”. *Youtube*, 23 Dec. 2011, [www.youtube.com/user/punishedprops/](http://www.youtube.com/user/punishedprops/)

<sup>41</sup> **Quindt S.** *Costume Contests Explained!* // [www.kamuicosplay.com/2015/12/10/contests-explained](http://www.kamuicosplay.com/2015/12/10/contests-explained) // [Skat. 6.05.2020.] [Iev. 10.12.2015.]

autentiskumu. Līdz ar to pieejamie materiāli tiek apstrādāti, pārmainīti, pārstrādāti, tie var pilnībā atšķirties no tā, kas visticamāk ir izvēlēta tēla mugurā, bet vienlaikus kosplejeri tiecas pēc vizuālas vienādības ar savu tēlu. Nav svarīgi, vai izmantotais materiāls ir precīzs, drīzāk tiek novērtēta kosplejera iniciatīva saglabāt visas vizuālās detaļas sava izvēlēta tēla atveidē. Šādā veidā, piemēram, atdarināts Laras Kroftas loks, kurš ir taisīts no putugumijas un termoplastmasas, vienlaikus ir un nav tas pats loks. Tas saglabā visas vizuālās detaļas, ir ticis izgrebts kā oriģinālais Laras Kroftas koka loks, bet vienlaikus tas ir viegls un fleksibls, kas acīmredzami parāda, ka tas nav koks un nespēj izpildīt īsta loka funkcijas. Karnevālisms kosplejā sākas ilgi pirms kosplejers sper pirmos soļus popkultūras festivāla robežās, šis karnevālisms aizsākas līdz ar kostīma tapšanu. Tas ir ne tikai laiciskais karnevālisms, bet arī materiālais karnevālisms, kad tiek sapludinātas un pāvarētas materiālu robežas.

Tiesa arī, ka liels tehniku skaits kosplejā tiek aizgūts no teātra un filmu kostīmu industrijas, kā par šīm tehnikām mēdz padziļināti stāstīt minētais *Adam Savage*. Bet kospleju atšķir no *costuming* lomu spēles faktors, kurš norisinās kāda popkultūras medija kontekstā – kosplejs ir fana gara motivēts. Teātra kostīmu dizainers strādā, lai papildinātu un pilnveidotu viņam sniegto scenāriju, kamēr kosplejs ir izklaide, kas ļauj fanam ļoti personīgā veidā pietuvoties savam iemīļotajam medijam. Kā arī šis karnevālistiskais tērpa tapšanas process tiek izpildīts uz sava ķermeņa. Izejot uz festivāla grīdas, kosplejera taisītie karnevālistiskie apģērba gabali un rekvizīti, šķiet, vēl stiprāk pamato kosplejera dualitāti un mīņāšanos starp robežām – viņš vienlaikus ir un nav savs iemīļotais tēls, kā arī vienlaikus ir gan daļa no festivāla, gan tikai viesis.

## 2. IDENTIFIKĀCIJAS MEHĀNISMS KOSPLEJA KONTEKSTĀ

### 2.1. Identifikācija ar atspoguļoto un projicēto

Psihoanalīzē “identifikācija” apzīmē procesu, kura ietvaros subjekts iesavina vienu vai vairākas īpašības no cita subjekta. Psihoanalīzē šis process ir ticis plaši izskatīts, jo tas ietver vairākas teorētiskas problēmas. Žaka Lakāna (*Jacques Lacan*) teorijā identifikācijas mehānisms ieņem ievērojamu lomu, Lakānam apgalvojot, ka identificēšanās notiek, kad subjekts uzņem attēlu, tas ir, viņš ir spējīgs atpazīt sevi attiecīgajā attēlā, kā arī spēj piemērot attēlu sev.<sup>42</sup> Lakāns arī liek uzsvāru ne tikai uz abstraktām rakstura īpašībām, bet arī uz vizuālo reprezentāciju un tās atribūtiem. Šo uzsvāru uz vizuālo Lakāna teorijā ļoti zīmīgi demonstrē viņa izstrādātā (toties ne izgudrotā) teorija par spoguļa stadiju.

Lakāns apraksta spoguļa stadiju kā notikumu zīdaiņa augšanas un attīstības procesā, bet izrietošās sekas ir klātesošas visu mūžu. Šī stadija iestājas, kad zīdains pirmo reizi ierauga un ir kognitīvi spējīgs atpazīt savu spoguļa atspulgu. Viņš iemācās, ka tas ir viņa atspulgs un viņu fascinē sava vizuālā forma, kuru viņš vienlaikus saista ar savu būtību. Bet ir viens reāls šķērslis – zīdainim vēl nav pilnībā attīstījusies pilna ķermeņa koordinācija, kā arī viņš nav patstāvīgs, viņam ir nepieciešama citu gādība savai izdzīvošanai, kas ir pretstatā viņa atspulgam, kurš tiek uzlūkots kā vienots, ideāls, patstāvīgs veselums. Lakāns raksta, ka atspulgs nostāda cilvēka *es* attīstību fikcionālā virzienā, kas maz palīdzēs risināt indivīda izjusto disonansi ar savu realitāti.<sup>43</sup>

Lakāns apraksta spogulī atspoguļoto ķermeni kā indivīda fragmentētā ķermeņa *imago* jeb attēlu, kuru pavada noteiktas asociācijas (to var arī aprakstīt kā stereotipu). Respektīvi, indivīdu pavada priekšstats par *imago*, stereotips par sava ķermeņa ideālu, kurš ir vienots pretstatā viņa reālajam, fragmentētajam ķermenim.<sup>44</sup> Lakāns šo priekšstatu apraksta kā veidolu jeb gešaltu, kas apvieno cilvēka *es* ar kādu konkrētu formu, sava veida skulptūru, uz kuru cilvēks savu būtību projicē.<sup>45</sup> Indivīda *es* tādā veidā ir kaut kas iedomāts, taču šai iedomai viņš turpina ticēt visu mūžu.

Kamēr Lakāns ir vairāk pazīstams ar savu teoriju par bezapziņu kā valodu, šī agrīnā spoguļa stadijas koncepcija izceļ vizuālās pieredzes lomu subjekta tapšanā. Daļu cilvēka identitāti veido viņa izskats, viņa vizuālās īpašības, viņa samierināšanās ar tām, centieni tās mainīt, aplēpt vai arī izcelt.

---

<sup>42</sup> Evans D. *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge, 1996. P. 82.

<sup>43</sup> Lacan J. *Écrits: A Selection*. Trans. by B. Fink. New York: W. W. Norton & Company, 2002. P. 4.

<sup>44</sup> Evans, *Op. Cit.* P. 86.

<sup>45</sup> Lacan, *Op. Cit.* P. 4.

Spoguļa stadija parāda, ka *es* ir pārpratuma rezultāts, kā arī tas piespiedu kārtā atsvešina subjektu no viņa paša.<sup>46</sup> *Es* ir frustrācija, vilšanās pati par sevi, kuras ietvaros subjekts, nostādot sevi priekšā spogulim un tādejādi reducējot sevi līdz objektam, cenšoties ideāli atdarināt sevis iedomāto attēlu, vēl vairāk atsvešinās no savām iekārēm un baudas.<sup>47</sup>

Viņa atspulgs sniedz priekšstatu par ķermeņa *imago*, kā arī parāda, kā citi viņu redz kā vienotu veselumu, kamēr indivīdam mūžīgi pastāv fragmentāra izpratne par savu ķermeni – bet arī spogulis nespēj precīzi simulēt citu pieredzi, redzot viņa ķermeni, jo spogulī redzamais atspulgs tāpat ir horizontāli apvērsts.

Jāņem vērā arī iekāres loma Lakāna psihoanalīzē, kas padara *es* izstrādi par sociālu procesu. Kā to bija ievērojis jau agrīnais Hēgelis, cilvēks iekāro cita iekāri, kā arī iekāro to, lai citi viņu atzītu. Ir iespējams kaut ko arī iekārot no cita skatpunkta, kas arī nozīmē, ka nevienu objektu par iekārojamu nepadara nekāda veida esenciāla vērtība, bet gan tikai faktors, ka šo objektu iekāro kāds cits.<sup>48</sup> Psihoanalīzes ietvaros iekāri spēj novērot un aprakstīt vairākos veidos, bet galvenokārt ir jāsaprot, ka iekāre ir nevis privāts process, bet gan sociāls produkts, kurš vienmēr ņem vērā citu subjektu šķietamās iekāres.<sup>49</sup>

Tātad *es* nemaz nav stabila identitātes daļa, indivīdam drīzāk vienkārši piemīt iedomā balstīta izpratne par savu *es*. Šī izpratne rodas identificējoties ar savu atspulgu, pieņemot to kā *savu* atspulgu, kas uzreiz piešķir subjektam priekšstatu par to, ka viņš ir nošķirts no citiem, pastāv robežas starp viņu un citu ķermeņiem, bet vienlaikus, jo spoguļa stadija norisinās zīdainā vecumā, subjekts vēl nespēj būt pilnībā patstāvīgs un pašnoteicošs, kas rada disonansi ar vienoto formu, kuru atrāda spogulis.

Lakāns, aprakstot spoguļa stadiju un izrietošās indivīda attiecības ar savu ķermeni, ir pieminējis “modes prokrustisko arbitrārismu”. Turpinot iekāres socialitātes tēmu, vairākas sociālas prakses demonstrē cilvēka īpatnējās attiecības ar savu ķermeni. Šīs prakses atmet ideju par ķermeņa dabiskā silueta saglabāšanu, tā vietā izvēloties to mainīt. Pirmatnējās sabiedrībās var novērot ritualizētu tetovēšanu, rētošanu u. c., ko attīstītās sabiedrībās ir nomainījusi mode.<sup>50</sup> Jāatzīst, ka arī attīstītās sabiedrībās, piemēram, tetovēšanas prakse ir joprojām saglabājusies, taču tā kļuvusi par galvenokārt estētisku praksi savā būtībā, atmetot rituālu konotācijas.

---

<sup>46</sup> Evans D. *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge, 1996. P. 118.

<sup>47</sup> *Ibid.* P. 115.

<sup>48</sup> *Ibid.* P. 38.

<sup>49</sup> *Ibid.* P. 39.

<sup>50</sup> Lacan J. *Écrits: A Selection*. Trans. by B. Fink. New York: W. W. Norton & Company, 2002. P. 13.

Lakāns gan atzīst cilvēku vēlmi mainīt, modificēt savus ķermeņu vairākos veidos, gan arī norāda, ka visi šie mēģinājumi ir lielākoties sociālas prakses. Jebkurš risinājums sava ķermeņa fragmentārisma vienlaikus ietver publiskumu.

Alisona Bankrofta (*Alison Bancroft*) ir modes zinātniece un psihoanalītiķe, kura ir ievērojama ar to, ka pēta modi no Lakāna psihoanalīzes skatupunkta, ņemot vērā cilvēka attiecības ar savu ķermeni un viņa *es* nestabilitāti. Paliekot Lakāna teorijas ietvaros, apģērba patiesā funkcija ir pretēja tam, ko sabiedrība no tā sagaida – demonstrēt ķermeņa robežas, vienlaikus izrādot vienotu patību. Patiesībā apģērbs ir rīks, ar ko indivīds vardarbīgi, kā apraksta Bankrofta, maina sava ķermeņa siluetu, kas atspoguļo viņa attiecības ar sevi, savu patību.<sup>51</sup> Iepretim Lakāna teiktajam, identifikācija, pēc Bankroftas domām, nav skatīšanās uz kādu tēlu vai savu spoguļattēlu un apgalvošana, ka “tas esmu es” – šis nepatiesais pieņēmums balstās uz maldīgu izpratni par robežām starp patību un citādo. Tā vietā identifikācijas process ietver pratinošus jautājumus – vai tas esmu es? Kā arī galu galā šie jautājumi tiek vērsti uz pašu jautātāju – kas esmu es, kas sastāda mani?<sup>52</sup>

Bankrofta raksta, balstoties uz Lakānu, ka ķermenis ir psihisko procesu centrā, bet savukārt mode un apģērbs ir spējīgi vizuāli parādīt šos procesus uz paša ķermeņa. Bankrofta neatzīst nekādās kauzālas attiecības starp modi un cilvēka psihisko pasauli, tā vietā mēs novērojam dažādas mijiedarbības, kuras sastāda cilvēka subjektīvo pieredzi un sociālo kārtību veidojošus motīvus. Bankrofta norāda, ka modes mērķis nav pārveidot sievietes tēlu pēc savas patikas, kā arī sievietes nav tik mentāli vājas, ka modes žurnāls uzreiz viņās ievieš mazvērtības kompleksus. Ir jāskatās plašāk, jo attiecības starp modi, vizuālo kultūru un subjektiem, kuri izvēlas iesaistīties šajās attiecībās, nosaka vairāki kulturālie diskursi.<sup>53</sup> Respektīvi, Bankrofta uzsver, ka ir svarīgi ņemt vērā *es* nestabilo raksturu, aprakstot modes un modes žurnālu ietekmi un cilvēku aktīvo iesaisti modē. Tās nav atgriezeniskas attiecības, kuras sastāv no kāda duālistiska rakstura modeļa, identifikācija un tās projicēšana uz subjekta ķermeni ietver vairākus slāņus.

## 2.2. Izfantazētās identitātes rašanās process

Feminisma un kino teorijas pētniece Džekija Steisija (*Jackie Stacey*) ir aprakstījusi identifikācijas procesus starp filmas skatītāju un filmā esošo, kā raksta Steisija, *zvaigzni (star)* jeb

---

<sup>51</sup> **Bancroft A.** *Fashion and Psychoanalysis: Styling the Self*. London: I.B. Tauris, 2012. P. 25.

<sup>52</sup> *Ibid.* P. 34.

<sup>53</sup> *Ibid.* P. 191.

aktrisi, kura atveido kādu no attiecīgās filmas galvenajām lomām.<sup>54</sup> Jāņem vērā Steisijas izvēle lietojot apzīmējumu ‘zvaigzne’ vārda ‘aktrise’ vietā. Tātad runa ir par aktrisēm, kuru reputācijas jau bija nostādītas, kuru talanti bija atzīti, kā arī, protams, tās bija sava laikmeta popkultūras ikonas.

Steisija apskata un apraksta vairākas identifikācijas formas starp skatītāju un zvaigzni. Šīs formas var norisināties kinomatogrāfiskajā kontekstā, tas ir, filmas skatīšanās laikā, kas nozīmē, ka tās lielākoties iekļauj skatītāja fantāziju. Kā arī Steisija atzīst identifikācijas formas, kuras norisinās ārpus filmas skatīšanās akta, un fantāzijas elementam klāt nāk arī prakse, noteiktu uzvedību demonstrēšana, kuru ietvaros skatītājs reāli pārveido kādu savas identitātes aspektu, lai līdzinātos savai iemīļotajai zvaigznei. Steisija neapgalvo, ka šī ir precīzi veidota dihotomija, un viņa arī necenšas tādu veidot, bet gan vēlas iezīmēt tikai pašas vienkāršākās robežas, kuras šķir abus identifikācijas procesus savā būtībā. Pats galvenais, kas ir jāsaprot – pirmais identifikācijas process, kurš galvenokārt norisinās skatītāja fantāzijā, nav citiem empīriski uztverams, kā arī tā centrā galvenokārt ir zvaigzne, un skatītājs savā fantāzijā tikai veido šīs zvaigznes publisko identitāti ar savu pieķeršanos, pielūgšanu un dievināšanu. Savukārt identifikācijas prakses, kuras pavisam noteikti pavada arī fantazēšanas elements, mēdz būt citiem acīmredzamas, kā arī tās bieži pieprasa citu līdzdalību.<sup>55</sup>

Pirms tiek tālāk aprakstītas šīs identifikācijas formas, ir jāvērs uzmanība attiecībai starp skatītāju jeb fanu un viņa iemīļoto zvaigzni. Pēc Steisijas domām, šī attiecība ir paradoksāla – lai norisinātos minētie identifikācijas procesi, attiecība starp skatītāja patību un viņa ideālu ietver gan līdzības, gan atšķirības. No vienas puses, identifikācija ar zvaigzni notiek, jo skatītājs ir atradis starp sevi un attiecīgo zvaigzni kādu fizisku vai garīgu rakstura līdzību. Savukārt filmas ietvaros, padarot attiecīgās zvaigznes tēlu par īpašu, pārdabisku kaut kādā ziņā, arī skatītājā ievieš vēlmi identificēties, tādejādi ļaujot skatītājam uz īsu laiku izbēgt no savas ikdienas un pazust savā fantāzijā.<sup>56</sup> Šajā attiecībā ir vienlīdz nepieciešama līdzība un atšķirība. Lai noķertu skatītāja interesi, ir jābūt jau sākotnējai nejaušai līdzībai, savukārt, lai ilgstoši noturētu šo interesi, šim tēlam ir jāpasniedz kāds fantastisks naratīvs par sevi, viņš ir īpašs kaut kādā veidā, un tas viņu vienlaikus arī sasaista ar skatītāja ideālo *es*.

Jāņem arī vērā, ka šajā gadījumā pastāv vairāki spēlētāji. Zīmīgas lomas spēlē subjekts un viņa ideāls, bet šajās attiecībās arī pievienojas zvaigzne vai tēls, kam subjekts ir pieķēries, un jāņem vērā, ka šī zvaigzne nav vienlīdzīga subjekta ideālam. Zvaigzne tikai palīdz subjektam līdz noteiktam mērogam pietuvoties savam ideālam. Kā raksta Steisija, filmas skatīšanās laikā subjekts iejūtas izfantazētā pasaulē un tēlā, tiecoties pēc ekrānā redzamās zvaigznes, pārkāpjot robežas starp sevi un

---

<sup>54</sup> **Stacey J.** *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Abingdon: Routledge, 1994. P. 254.

<sup>55</sup> *Ibid.* P. 254.

<sup>56</sup> *Ibid.* P. 275.

savu ideālu, bet viņa paša identitāte paliek šķietami nemainīta.<sup>57</sup> Ar šo apgalvojumu Steisija uzsver identifikācijas procesu īslaicīgumu filmas skatīšanās laikā, tas ir, subjekts pēc filmas noskatīšanās atgriežas savā realitātē, savā reālajā ikdienas lomā un identitātē. Bet bakalaura darba autore vēlas uzsvērt no Steisijas rakstītā, ka identifikācijas procesa laikā subjekts nekļūst ne par savu ideālu, ne par savu iemīļoto zvaigzni, bet tā vietā tiek rasta jauna identitāte, kura apvieno īpašības, kuras piemīt gan subjektam, gan viņa ideālam, gan arī zvaigznei.

Steisija argumentē pret psihoanalīzē izplatīto tēzi – identifikācija spēj notikt caur atzīšanu, un jebkāda veida atzīšana ir kādas jau esošas formas apstiprināšana. Steisija savukārt parāda, ka identifikācija ar popkultūras ikonām patiesībā ietver arī kādas jaunas formas, identitātes radīšanu, kuru sastāda subjekta esošā identitāte, ideāls un iemīļotās zvaigznes identitāte, kā to uztver pats subjekts.<sup>58</sup> Šajā identifikācijas procesā tiek apstiprinātas gan subjekta esošās īpašības, gan viņa vēlamās īpašības, gan arī savas iemīļotās ikonas īpašības, bet vienlaikus identifikācijas process šiem apstiprinājumiem ietver kaut kā jauna radīšanu, kas pirms tam nebija esošs. Iespējams, šis secinājums spēj piešķirt jaunu interpretāciju iepriekš minētajai Lakāna tēzei, ka identificēšanās notiek, kad subjekts atpazīst sevi attēlā un spēj piemērot šo attēlu sev. Šai sevis atpazīšanai attēlā nav jānotiek tikai pēc tam, kad subjekts ir paspējis kaut ko nomainīt par sevi, lai piekļūtu tuvāk šim attēlam. Drīzāk pašā attēlā ir jau kaut kas, ko subjekts atpazīst sevī un līdz ar to redz jēgu turpmākai identifikācijai, tas ir, viņš redz iespēju kaut ko nomainīt par sevi, lai kļūtu vienlīdzīgs ar savu pielūgsmes objektu. Te netiek iekļauta tikai vēlme pārtapt par kaut ko citu, drīzāk subjekts vēlas būt viņš pats, bet tikai dažos veidos citādāks, viņaprāt, labāks. Vai arī – vēlme pārtapt par kaut ko pārāku, bet saglabāt dažas, pēc subjekta domām, esenciālas īpašības par sevi. Respektīvi, ja subjekts vēlas celt savu pašapziņu, identificējoties ar kādu ikonu, viņam ir vienlaikus svarīgi saglabāt un varbūt pat pastiprināt kādas jau pirms tam viņam esošas īpašības.

Identificējoties ar svešo, iztēloto, fantastisko, iespējams, lielāka nozīme tiek likta uz līdzīgo starp tēlu un identifikācijas veicēju jeb subjektu nekā sākotnēji varētu likties. Tādā ziņā tiek likts vēl lielāks uzsvars uz spoguļa attēlu, tā pakļaušanu, ko motivē kaut kāda veida patmīlība. Ja atiecina uz kospleju – kosplejotāja mērķis nav pārtapt par kaut ko citu, viņš nav sākotnēji spējīgs identificēties, ja jau nepastāv un netiek atšifrēta kāda līdzība starp sevi un izdomāto tēlu. Drīzāk kosplejs paradoksālā kārtā ir spējīgs pastiprināt subjekta apziņu par savām īpašībām, tās vēl izteiktāk demonstrējot, kamēr vienlaikus kosplejotājs izspēlē iztēloto un nereālo. Realizējot izdomātu tēlu, subjekts ir spējīgs vēl

---

<sup>57</sup> **Stacey J.** *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Abingdon: Routledge, 1994. P. 275.

<sup>58</sup> *Ibid.* P. 308.

izteiktāk realizēt kaut ko jau sevī mītošu. Bet, sekojot Steisijas teiktajam, identifikācija kospleja ietvaros gala rezultātā top nevis subjekta sākotnējā identitāte, ne izdomātā tēla identitāte – vismaz iekšēji tiek rasta jauna identitāte, kurā īslaicīgi iedzīvojas pats subjekts. Bakalaura darba autore piekrīt, ka kospleja mērķis nav kļūt par ideālu caur kādu tēlu, bet drīzāk, ņemot vērā identifikācijas procesa publisko raksturu, pasniegt savas esošās, nepilnīgās īpašības tādā jaunā veidā, lai citi tās pieņemtu un pat labvēlīgi novērtētu. Bet, iespējams, šādi vienlaicīgi tiek rasts jauns ideāls, kurš aizstāj iepriekšējo, un vienlaikus ir līdzīgāks pašam subjektam, tādejādi ļaujot subjektam justies labāk par savām jau esošajām īpašībām. Dažkārt šis līdzīgais varētu būt vizuāls, virspusējs savā raksturā, dažkārt varbūt nepastāv nekāda līdzība starp tēlu un kosplejotāju, bet pastāv kāda rakstura īpašība, kas viņus vieno. Tādā gadījumā kosplejotājs varētu būt motivēts pārvarēt šīs vizuālās robežas, lai jaunā veidolā pasniegtu savas esošās īpašības.

### **2.3. Identifikācijas mehānisma vizuālā un sociālā nozīme kospleja kontekstā**

Kā jau tika minēts, Steisija iedala divu galveno veidu identifikācijas mehānisma formas – pirmais veids galvenokārt norisinās subjekta iekšējā pasaulē, tīri tikai fantāzijas līmenī, kamēr otrā forma, kura tiks vairāk aprakstīta šajā apakšnodalā, ietver ne tikai fantazēšanu, bet arī kaut kāda veida praksi, piemēram, kopēšanu, atdarināšanu un tēlošanu, ko redz (un līdz ar to šajā procesā arī iesaistās) citi.

Steisija no sākuma atsevišķi iedala atdarināšanu un kopēšanu, tas ir, atdarināšana attiecas uz uzvedību atdarināšanu, savukārt kopēšana attiecas uz izskatu un vizuālām īpašībām, kā arī tā ietver subjekta izskata mainīšanu. Steisija apraksta piemēru par sievieti, kura, atnākot mājās no kino, pārķemmē matus ar mērķi vairāk līdzināties aktrisei, kuru tikko redzēja uz lielā ekrāna.<sup>59</sup> Steisija raksta, ka šis izskata mainīšanas akts ir centiens mazināt plaisu starp savu reālo izskatu un ideāla izskatu, tādejādi radot jaunu, no iepriekšējā atšķirīgu, bet tomēr savam ideālam līdzīgāku attēlu. Bet uzreiz pēc tam Steisija apraksta piemēru par sievieti, kura vairākas reizes nomaina savu frizūru un matu krāsu, lai līdzinātos vairākām aktrisēm pēc kārtas, jo citi viņai saka, ka viņa ir līdzīga šīm aktrisēm.<sup>60</sup> Tātad šis piemērs ne tikai uzsver sociālo faktoru, kad subjekts izvērza kādu ideālu, bet vienlaikus arī parāda, ka šo kopēšanas mēģinājumu pamatā mēdz arī būt kāda jau esoša līdzība starp subjektu un viņa iemīļoto zvaigzni.

---

<sup>59</sup> **Stacey J.** *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Abingdon: Routledge, 1994. P. 301.

<sup>60</sup> *Ibid.* P. 302.

Kā jau tika aprakstīts, kosplejā ļoti novērtē kanoniska rakstura līdzības notveršanu. To arī īpaši novērtē, kad starp kosplejotāja izvēlēto tēlu jau organiski pastāv kāda vizuāla rakstura līdzība ar pašu kosplejotāju, kā arī šī līdzība mēdz ietekmēt kosplejotāja izvēli. Piemēram, amerikāņu kosplejotājs Džims Kelijs (*Jim Kelley*)<sup>61</sup> parasti attēlo vairākus tēlus no raidījuma *Power Rangers*. Savukārt nesen viņš ir sācis saņemt papildus uzmanību par tēla Loki kospleju (skat. 2.1. un 2.2. att.). Viņa izvēli ietekmēja nevis jau sākotnēja jūsmošana par šo tēlu, bet gan citu vēlme redzēt Džimu Loki kosplejā. Šo vēlmi bieži vien pamatoja ar komentāru, ka gan Džimam, gan Loki ir gari, melni, viņņaini mati. Tas, ka Džima izvēli kosplejot Loki, un kaut kādā mērā tas arī ietekmēja viņa ideālu un centienus to sasniegt, galvenokārt ierosināja citu viedokli, nenozīmē to, ka Džims vēl mazāk būtu piestrādājis pie šī tēla atdarināšanas gan vizuāli, gan arī performances ziņā. Drīzāk uz Džimu tika liktas lielākas gaidas no citu puses, kas mudināja Džimu vēl cītīgāk pētīt šo tēlu un atdarināt to.

Respektīvi, ja mūsu ideāli tiek vismaz daļēji izvirzīti, balstoties uz citu gaidām, kā arī veiksmīgai identifikācijai ar tēlu ir nepieciešama kāda līdzība starp subjektu un tēlu, tad kospleja ietvaros pastāv iespēja, ka cilvēku ideāli pašiem subjektiem kļūst līdzīgāki, nekā sākotnēji varētu likties. Tam nav vienmēr jābūt apzinātam mēģinājumam pārtapt par kaut ko, kas nav līdzīgs subjektam, pārlekt pie sava ideāla. Ideāls var arī tikt tuvināts pašam subjektam, šajā ziņā, pēc bakalaura darba autores domām, pat varētu teikt, ka ideāls tiek pakļauts subjektam. Protams, nevajag aizmirst, ka jebkura identifikācijas mēģinājuma beigās tiek rasta jauna identitāte, kura satur īpašības gan no paša subjekta, gan no viņa ideāla, gan no izvēlēta tēla. Ideāls pēc definīcijas ir nesasniedzams, bet šajā gadījumā kospleja kultūra rada īpatnēju situāciju – citi ir sajūsmā par kāda cilvēka jau esošo līdzību ar kādu tēlu un vēlas iedrošināt šo cilvēku utilizēt savas īpašības, lai panāktu veiksmīgu atdarināšanu. Tādā ziņā pats subjekts tiek citu apskauts un apbrīnots.

Fanu kolektīvu pētniece Nikola Lameriha (*Nicolle Lamerichs*) raksta, ka tēlu izvēli bieži vien ietekmē arī kulturālais jeb sociālais konteksts. Jāņem vērā, ka kosplejs ir galvenokārt vizuāla nodarbe, tā vizuālais aspekts ir pirmais, ko citi pamana. Līdz ar to kospleijeri bieži vien ņem vērā kāda tēla izskatu, vecumu, ādas toni, kā arī dzimti. Vēl viens faktors, ko mēdz uzskatīt par zīmīgu, ir tēla popularitāte. To var skatīt divējādi – kā raksta Lameriha, piemēram, kosplejotāji mēdz *online* vidē publiski paziņot to, kādu tēlu grasās kosplejot kādā festivālā, ar cerību mazināt iespēju, ka vairāki citi izvēlēšies kosplejot to pašu tēlu.<sup>62</sup> Vai arī gadījumā, kad kāds populārs tēls ir jau gadiem ticis

---

<sup>61</sup> Jim Kelley. (n.d.) In *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/JimKEntertainment>

<sup>62</sup> **Lamerichs N.** *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 220.

atdarināts neskaitāmas reizes, fani bieži vien izmeklēs mazāk pazīstamus dizainus šiem tēliem, ja tie parādās vairākos medijos, piemēram, datorspēlēs, kur ir iespējams mainīt krāsas un apģērbus šiem tēliem, vai arī vienkārši izdomās savus unikālos dizainus šiem tēliem.<sup>63</sup> Tādejādi faniem nav jācieš no kādām nevēlamām sekām, kuras varētu izraisīt sociālais konteksts, un vienlaikus viņi ir spējīgi saglabāt sava tēla autentiskumu (šajā gadījumā tas būtu jāsaprot kā tēla atpazīstamība citiem). Tas arī papildina iepriekš minēto tēzi, ka identifikācijas procesā tomēr top jauna identitāte, ko burtiski parāda gadījums, kad kospleijotājs izvēlas atdarināt kādu tēlu sevis izdomātā apģērbā.

Bakalaura darba autore arī piebilst, ka kospleja tērpa radīšanas laikā svarīgs jautājums ir arī konkrētā kostīma detaļu un rekvizītu izvēle. Viens no veidiem, kā kādā naratīvā parādīt kāda tēla rakstura izaugsmi, ir caur tā attiecīgo dizainu. Piemēram, multiplikācijas seriāla *Star vs. The Forces of Evil* galvenā varone *Star* vairāku sezonu garumā piedzīvo izaugsmi savā raksturā. Šī seriāla ietvaros viņai gandrīz vienmēr pie rokas ir burvju zizlis, kurš naratīva ietvaros dažādu notikumu dēļ ir vairākkārt mainījis savu izskatu. Sākotnēji viņas zizlis bija mazs, bērnišķīgs un vienkāršs pēc izskata, lai atspoguļotu šī tēla naivo un bērnišķīgo dabu (skat. 2.3. att.). Savukārt, progresējot seriāla stāstam, *Star* ir spiesta izaugt un nobriest, ko atspoguļo viņas zizlis. Sākotnēji pēc smagas cīņas viņas zizlis mainās savā dizainā, taču zvaigzne, kas atrodas šī zižļa vidū un dod tam savu burvju spēku, sašķeļas, un puse no tā pazūd (skat. 2.4. att.) Esošajā stāvoklī viņas zizlis simbolizē visus nopietnos zaudējumus, kas viņai bija cīņu rezultātā jāpārdzīvo, bet šo cīņu dēļ *Star* ir nobriedusi kā personība, kļuvusi atbildīgāka un nopietnāka. Savukārt viņas zizlis vēlreiz piedzīvo transformāciju, kad *Star* beidzot pieveic viņas līdz šim spēcīgāko pretinieku. Zizlis iegūst vēl smalkāku izskatu, kā arī vairāk atspoguļo *Star* izskatu – mazā kronīša vietā parādās rozā radziņi, kuri atspoguļo paša tēla ikonisko aksesuāru – matu stīpiņa ar maziem ragiem (skat. 2.5. att.). Šī galējā transformācija simbolizē šī tēla briedumu, kā arī viņa beidzot apzinās sevi, savu vietu pasaulē un kļūst pārliecinātāka par savām spējām.

Tātad minētais zizlis ir ne tikai svarīga daļa no *Star* kopējā naratīva, bet katrs zižļa dizains atspoguļo citu brieduma pakāpi, līdz ar to arī citu naratīva daļu. Izvēloties attiecīgo dizainu, kospleijers parāda, kura naratīva daļai atdarinātais tēls pašlaik pieder. Vai kospleijotājs pašlaik vairāk identificējas ar *Star* seriāla sākumā, vai arī vēlas atveidot *Star* kopā ar galējo zižļa dizainu, līdz ar to *Star* tiek atdarināta tā, it kā viņa ir jau pārdzīvojusi visus seriāla notikumus un attiecīgi viņas atdarinātais raksturs arī būs tāds, kā uz to norāda zižļa attiecīgais izskats. Šajā gadījumā pats seriāls ir ne tikai

---

<sup>63</sup> **Lamerichs N.** *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures.* Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 221.

sniedzis brīvību kosplejotājiem, izvēloties kādu savu dizainu, ko atdarināt, bet vienlaikus katram dizainam ir piesaistījis noteiktas īpašības un nozīmes.

Darba autore var arī piebilst piemēru par vienu kosplejotāju, kurš vēlējās kosplejot tēlu no britu seriāla *Doctor Who*, bet šaubījās, jo nebija pārliecināts, vai Latvijas festivālos būtu, viņaprāt, gana daudz cilvēku, kuri atpazītu šo tēlu. Tātad svarīgs faktors varētu būt nevis kāda tēla izteiktā popularitāte, bet tieši pretēji – šis iemīļotais tēls, pēc kosplejotāja domām, attiecīgajā kultūrā ir pārāk mazpazīstams. Līdz ar to kosplejotājs varētu nejusties tā, ka ar šo tēlu varēs saņemt vēlamo atzinību no citiem.

Vēl viens kultūrālais šķērslis, ar ko sastopas daudzi kosplejotāji, ir rases faktors. Tas ir, ne tikai vizuālā robeža kādas rases pārstāvja atdarināšanai, tas ir, ādas krāsas atšķirība, bet arī nosodījumi no sabiedrības puses, cenšoties atdarināt citas rases tēlu. Piemēram, kosplejotāja *Livanart*<sup>64</sup> tiešsaistes vidē sastapās ar nosodījumiem un plašu kritiku no citiem, sakot, ka viņas radītais tēla *Pyke* kosplejs (skat.2.6. att.) no datorspēles *League of Legends* ir rasistisks, jo šis tēls, kaut arī pašā spēlē nav norādīta viņa rase, viņa āda ir ievērojami tumšāka par kosplejotājas ādas krāsu. Tika vilktas paralēles ar *blackface* praksi, kura mērķis ir izsmiet tumšādainās rases piederošos, bet *Livanart* šajā kosplejā izmantoja ļoti minimāla daudzuma kosmētiku – šis kosplejs ir galvenokārt lateksa ķermenis, kuru ir iespējams uzvilkt kā otro ādu, kas arī palīdz kosplejotājai panākt vīrišķīgu un muskuļainu siluetu, ne tikai nomainīt ādas krāsu. Tiklīdz viņa vēlējās pārstāvēt Franciju internacionālajā kospleja konkursā *Eurocosplay*, kurš norisinās Londonā, viņas tērps tika noraidīts, sakot, ka tas ir kontekstuāli nepiedienīgs.<sup>65</sup> Kā arī *Livanart* ilgstoši saņēma negatīvus un pat draudošus komentārus tiešsaistes vidē no citiem par šī kospleja izveidi. Šajā gadījumā kosplejotājas skrupulozais darbs, radot savu kostīmu, tika noniecināts, pamatojoties uz kulturālo diskursu, ka ir nepiedienīgi gaišas ādas krāsas cilvēkam atdarināt tumšādainu tēlu. Sabiedrības klātesamība šajā gadījumā neļauj kosplejotājam pārvarēt vizuālas robežas, lai veiktu identifikāciju, jo citi vēlas noteikt to, ar ko ir un ar ko nav pieļaujams cilvēkam no kādas konkrētas sabiedrības daļas identificēties.

Lameriha arī norāda, ka dažkārt kosplejotājs drīzāk identificējas ar pašu mediju un tajā aprakstīto pasauli, nekā ar pašu tēlu, ko kosplejotājs vizuāli atdarina. Par piemēru Lameriha sniedz datorspēles – parasti datorspēļu galvenie varoņi tiek pašā subjekta jeb spēlētāja kontrolēti, viņu darbības nosaka pats spēlētājs un līdz ar to šis tēls burtiski ļauj spēlētājam “būt” pašā datorspēlē un tās

---

<sup>64</sup> Livanart. (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/livanart>

<sup>65</sup> **Gerken T.** Comic Cons bans cosplay champion's 'blackface' entry // [www.bbc.com/news/blogs-trending-49999704](http://www.bbc.com/news/blogs-trending-49999704) // [Skat. 27. 05. 2020.]

attēlotajā vidē. Tāpēc dažkārt kāda subjekta pieķeršanās tēlam varētu būt saistīta nevis ar paša tēla īpašībām, bet gan ar labvēlīgām atmiņām saistībā ar pašas datorspēles vidi un naratīvu.<sup>66</sup>

Kā raksta Georgs Lauterens (*Georg Lauteren*), datorspēles ir spējīgas apliecināt cilvēka sociālo identitāti līdzīgi kā to ļauj citu veidu kulturālās teksta formas, tas ir, attiecinot noteiktas nozīmes uz atsevišķām datorspēlēm caur sociālo diskursu, tādējādi nostādot sevi noteiktā pozīcijā attiecībā pret sociālo kontroli. Lauterens norāda uz ļoti burtisku piemēru šim fenomenam, tas ir, vairākas spēles ietver iespēju saglabāt savu iegūto punktu skaitu un, piemēram, tiešsaistes vidē to publicēt. Tādā veidā attiecīgās spēles prasmīgākie spēlētāji gūst atzinību no citiem. Otrs piemērs, ko Lauterens piedāvā, pēc rakstura ir vairāk estētisks. Piemēram, vairākas datorspēles ļauj spēlētājam piekoriģēt sava virtuālā tēla izskatu, apģērbu, balsi un citas īpašības. Kā arī spēlētāja sasniegumi tiks atzīti un piefiksēti nevis punktu formātā, bet gan virtuāli ekonomiskā vai naratīvā veidā, tas ir, spēlē iekļautie virtuālie tēli varētu apliecināt spēles varoņa sasniegumus un darbības, vai arī tēla virtuālie monetārie resursi tiks palielināti.<sup>67</sup> Tādējādi tas, kas mudinātu subjektu identificēties ar savu virtuālo tēlu, ir nevis paša tēla īpašības, bet gan spēles naratīvs vai tās vide. Iespējams, šādā gadījumā kospleijotājs vēlētos nevis identificēties ar tēla īpašībām, bet gan šī tēla kostīma radīšana ir tuvākais, kas ļautu subjektam jaunā veidā piedzīvot attiecīgās spēles vides atklāšanu. Spēles vides radīšana uz subjekta ķermeņa ir īstenojamākā iespēja, lai subjekts spētu realizēt savu iemīļoto virtuālo pasauli.

Datorspēle *The Elder Scrolls Online* ir labi zināma ar to, ka tās ietvaros spēlētājs var ļoti detalizēti noteikt sava virtuālā tēla izskatu, izvēloties pat paša tēla rasi no spēles piedāvātajiem fantastiskajiem variantiem, piemēram, elfs, orks u.c. Kā arī šīs spēles ietvaros spēlētāja tēlam nav ierakstīta balss, līdz ar to šis tēls ir tukša lapa, caur kuru spēlētājs izzina *Elder Scrolls* sniegto vidi. Pēc vairāku uzdevumu izpildes šīs spēles ietvaros pastāv iespēja saņemt jaunu apģērbu vai ieroci, ko pats tēls var uzvilkt. Šajā gadījumā spēlētājs varētu kospleijot savu virtuālo tēlu, lai dzīvē atspoguļotu sava tēla sasniegumus spēles ietvaros, kā to paveica kospleijotāja *Yugoro*<sup>68</sup> (skat. 2.7. att.).

Iepriekš pieminētā *KamuiCosplay* savā *youtube.com* publicētajā video “*My first 10 (trashy) costumes!*” apraksta savas sākotnējās kospleja gaitas.<sup>69</sup> Galvenokārt viņu ļoti piesaistīja iespēja

---

<sup>66</sup> **Lamerichs N.** *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 222.

<sup>67</sup> **Lauteran G.** The Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. // *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Ed. by **F. Mäyrä**. Tampere: Tampere University Press, 2002. P. 223.

<sup>68</sup> Yugoro Forge (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/yugoroforge/>

<sup>69</sup> KamuiCosplay. “My first 10 (trashy) costumes!”, *Youtube*, May 18, <https://www.youtube.com/watch?v=M8OFp5m9ozQ>

kospleijot savu virtuālo tēlu no populārās datorspēles *World of Warcraft*. Bet pats apģērbs, ko *KamuiCosplay* beigās izvēlējās radīt, nebija pieejams viņas tēlam pašas spēles ietvaros. Tas ir, *KamuiCosplay* trūka vajadzīgās prasmes, lai spēles ietvaros iegūtu viņas kāroto virtuālo apģērbu. Tāpēc beigās viņas galējais kosplejs (skat. 2.8. att.) piepildīja viņas vēlmi iegūt šo virtuālo apģērbu. Identifikācija šajā gadījumā norisinās vēl sarežģītākā veidā. Varam teikt, ka šajā gadījumā kospleijotājai pastāv viņas ideāls, kā arī viņu fascinē *World of Warcraft* fantastiskā pasaule, kuru viņa izzina caur savu virtuālo tēlu, bet šīs spēles ietvaros viņa nespēj iegūt konkrētu virtuālu apģērbu un līdz ar to caur kospleju rada un izspēlē ideālu naratīvu, kura ietvaros viņas tēls ir bijis spējīgs izpildīt noteiktus uzdevumus, lai iegūtu šo apģērbu.

Kā redzams, kospleja centrā ne vienmēr ir pats tēls, kas tiek attēlots. Tas var arī būt kāda medija naratīvs vai vide, pret ko kosplejotājam ir patīkama attieksme. Viegļāk ir iedomāties identifikācijas veikšanu ar tieši kādu tēlu, bet jāņem arī vērā, ka kosplejs mēdz arī būt veids, kā subjekts ievieto sevi kādā izdomātā pasaulē, vai pat šādi izveido un turpina naratīvu, kuru nespēja izveidot paša medija ietvaros. Kosplejs var kalpot kā vēlmju piepildīšana, ne tikai cenšoties identificēties un piesavināt īpašības, kuras subjekts uzskata par ideālām, bet arī padarot kādu daļu no kāda medija par reālu. Šo var arī attiecināt uz kosplejotājiem, kuri dažkārt prieka pēc neizvēlas radīt pilnu tērpu, bet gan tikai kādu rekvizītu no kāda atpazīstama avota, tādējādi apmierinot savu vēlmi "satvert" kaut ko no sava iemīļotā medija.

#### **2.4. Krosplejs un identifikācijas mehānisma neierobežotība kosplejā**

Protams, izvēloties tēlu, kuru atdarināt, nenozīmē, ka kospleijers uzskata par nepieciešamību turēties savas dzimtes ietvaros. Kospleja vidē pastāv jēdziens krosplejs (*crossplay*), kurš ir vārdu *cosplay* un *cross-dressing* - pretējam dzimumam domātu apģērbu vilkšana. Šis jēdziens nenozīmē, ka ir nepieciešams panākt ticamu līdzību pretējam dzimumam, kā arī tas neko nepasaka par paša subjekta identitāti vai seksuālo orientāciju. *Cross-dressing* apzīmē tikai pašu apģērbšanās aktu. Ilgstoši ir pastāvējis uzskats, ka dzimtes jautājums nav aktuāla problēma kosplejotāju vidū, jo krospleju var sastapt gandrīz katrā popkultūras festivālā.<sup>70</sup> Ieskatoties no ārpuses, varētu secināt, ka lielākā daļa kosplejotāju jūtas ļoti ērti, gan paši saģērboties par pretējo dzimumu, gan arī novērojot, kā citi aktualizē krospleju. Daudzi kosplejotāji pat uzskata, ka krosplejotāji ir tikai vēl viena ar kospleju saistīta prasme, tāpat kā, piemēram, šūšana, kosmētika, parūku ieviešana vai rekvizītu

---

<sup>70</sup> **Lamerichs N.** *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018. P. 209.

konstrukcija.<sup>71</sup> Ņemot vērā, ka krosplejs tiek plaši atzīts par vienlīdzīgu citām kospleja tehnikām un praksēm, arī festivālos krospleja fenomēns tiek vairāk pieņemts nekā citos kontekstos, kur sabiedrība varētu asi reaģēt uz cilvēku, kurš ir saģērbies pretējam dzimumam domātās drēbēs.

Krospleja kontekstā var vilkt paralēles ar *drag* kultūru. Abas šīs prakses utilizē līdzīgas tehnikas, lai sasniegtu līdzību ar pretējo dzimumu – kosmētikas lietošana, protēžu izmantošana, lai atdarinātu kādu ķermeņa daļu, piemēram, krūtis, konkrētu ķermeņa daļu paslēpšana, piemēram, ar apsēju tieši noplacinot krūtis, pretējā dzimuma gaitas un ķermeņa uzvedības atdarināšana u.t.t. Arī krospleja mērķis ne vienmēr ir ticami atdarināt sava tēla dzimti. Terēza Vindža (*Theresa Winge*) sniedz piemēru par gadījumu, kur vienā festivālā ieradās kosplejotāju grupa, kuri atdarināja tēlus no anime *Sailor Moon* (skat. 2.9. att.). Tikai šie kosplejotāji bija vīrieši, kuri necentās apslēpt savas anatomiskās īpašības – viņiem bija redzams ķermeņa apmatojums, viņu silueti pat necentās atdarināt tēlu meitenīgos siluetus. Šajā gadījumā viņi utilizēja krospleju kā ironisku nodarbi, pat necenšoties panākt vizuālu ticamību.<sup>72</sup>

Savukārt kosplejotāja *The Danish Lupin*<sup>73</sup> bieži attēlo gan savas dzimtes, gan vīriešu dzimtes tēlus (skat. 2.10. att. un 2.11. att.). Ikdienā viņa jūtas ļoti ērti savā identitātē kā sieviete, viņa neredz dzimti kā šķērslī veikt identifikāciju caur kospleju, viņa izmanto kosmētiku, ķermeņa valodu un citas prakses, kuras palīdz viņai pārvērsties par saviem tēliem. Šajā gadījumā varētu jautāt – ja atveidojot savas dzimtes tēlu tāpat ir jāmaina izskats un uzvedība, kāpēc tad ir jāapstājas pie savas dzimtes kā šķēršļa veikt identifikāciju ar citas dzimtes tēliem? 2019. gadā *The Danish Lupin* festivālā *AniMatsuri* novadīja kospleja aktiermākslas semināru, kura ietvaros viņa konsultējās ar jaunām sievietēm, kuras vēlējās nākotnē kosplejot kādu vīriešu dzimtes tēlu. *The Danish Lupin* ieteica ņemt vērā šo tēlu ķermeņa valodu, praktizēt viņu gaitu, ņemot vērā šo tēlu anatomisko uzbūvi. Sanāk, ka robežas kā, piemēram, dzimums, kas palīdz nostādīt jebkuru izdomātu tēlu, nav nemaz tik ierobežojošas. Pārnēsot šo tēlu uz reālo vidi caur kospleju, imitējot katra tēla robežas, patiesībā šīs robežas tiek pārvarētas, tās kļūst par arbitrārām īpašībām, kuras vienkāršo raksturo attiecīgo tēlu, un kuras kosplejotājs ticamības pēc izvēlas imitēt.

Abi minētie piemēri atšķiras ar savu nopietnību un estētisko kvalitāti, bet viņus vieno fakts, ka abu veidu kosplejotāji necenšas ar krospleju piedalīties kādā politiskā vai kulturālā diskursā, tas ir,

---

<sup>71</sup> **King E.** Cosplay, crossplay and the importance of wearing the right underwear // [theconversation.com/cosplay-crossplay-and-the-importance-of-wearing-the-right-underwear-45045](https://theconversation.com/cosplay-crossplay-and-the-importance-of-wearing-the-right-underwear-45045) // [Skat. 28.05.2020.]

<sup>72</sup> **Winge T.** Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. // *Mechademia: Second Arc, Vol. 1, Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press, 2006. P. 71.

<sup>73</sup> Lupin - Costume & Performance Artist (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 28, 2020, from <https://www.facebook.com/LupinCosplay/>

viņi necenšas graut nekāda veida autoritāti, jo kosplejs nav savā raksturā politisks. Kā rāda pieredze, vīriešu-uz-sieviešu dzimtes kosplejs parasti tiek praktizēts kā hiper-sievišķīga parodija, līdzīgi kā tika aprakstīts pirmais piemērs, kas vēl vairāk nostiprina sievišķības stereotipus.<sup>74</sup> Kamēr otrs gadījums parāda ķermeņa neierobežotību pastāvīgi pārlecot robežu starp abiem dzimumiem, kamēr pats kosplejošais jūtas ļoti ērti ar savu identitāti. Viņa ikdienā ir sieviete, bet kospleja ietvaros neredz problēmu ar īslaicīgu dzimtes maiņu.

Kosplejs ir joma, kuras ietvaros *drag* un kosplejs sastopas. Kospleja gadījumā tā mērķis, ņemot vērā kontekstu, tas ir, popkultūras festivāls, nav politisks, bet gan tīri izklaidīgs un estētisks. Ja *drag* ietvaros pastāv iespēja diskutēt par mūsu pieņēmumiem par dzimtes nozīmi, tad kosplejs šo identitātes maiņu skata jaunā veidā, piemēram, kosplejs atļauj aizmirst robežas kā dzimte, seksuālā orientācija u.c., bet gan tikai skatīt šo transformāciju kā estētisku praksi. Uzsvaram nav jābūt uz paša dzimuma maiņu, bet gan uz vēlmi identificēties ar kādu tēlu, neņemot vērā anatomiskās robežas. Protams, tas nenozīmē, ka *drag* nekad nespēj būt rotaļīgs, toties *drag* parasti uzsver dzimtes stereotipus, kamēr kosplejs ir jāskata kā tīri estētiska nodarbe, kura ietvaros pastāv maz veikt kādu politiska rakstura deklarāciju.

Kā ļoti derīgu piemēru turpmākai diskusijai saistībā ar kospleja un *drag* robežām šeit var minēt kosplejošu *Vampire Kitteh*<sup>75</sup>, kurš kosplejoja *drag queen* tēlu *Bianca del Rio* (skat. 2.12. att.), kuru radīja Rojs Heiloks (*Roy Haylock*). *Bianca del Rio* gadījumā ir skaidrs, ka tas ir vīrietis saģērbies par sievieti, viņa sieviešķais izskats kontrastē ar dziļo, skaļo balsi un tā agresīvo raksturu. Paskatoties uz *Bianca del Rio*, skatītājs ir spiests prasīt jautājumus par dzimtes robežām. Savukārt kad *Vampire Kitteh* kosplejo šo tēlu, viņa mērķis ir tikai citiem parādīties kā ticama kopija bez papildus jautājumiem. Viņš vēlas, lai viņa darbs tiktu citu novērtēts tikai estētiskā ziņā. Protams, te var uzdot arī citus jautājumus, bet tas uzreiz piespiestu autori sākt postulēt par kospleja un atdarināto tēlu robežām, ko autores darba mērķis neietver. Svarīgi ir saprast, ka kosplejs lielākoties ir estētiska prakse, caur kuru kosplejošais realizē identifikācija, un reti kad tam ir politisks nolūks.

---

<sup>74</sup> Crawford G., Hancock D. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 144.

<sup>75</sup> Vampire Kitteh cosplay (n.d.) from *Facebook* [Fan Page] Retrieved May 28, 2020, from <https://www.facebook.com/VampireKittehCosplay/>

### 3. GALA IZNĀCIENS UZ FESTIVĀLA GRĪDAS – KOSPLEJS KĀ KOPIĢI IZSPĒLĒTA PAŠREALIZĀCIJA

#### 3.1. Popkultūras festivāli un performance to ietvaros

Apzīmējums “performance” aptver krietni plašāku cilvēka uzvedību klāstu, nekā varētu sākotnēji likt domāt šī vārda teatrālā nozīmē. Performance apraksta kultūras sociālās dimensijas, ikdienas prakses, kur katrs dalībnieks ir reizē skatītājs un otrādi. Kā var nojaust, performance un performativitāte kā pētniecības tēmas ieņem vietu starp mākslas zinātņi un antropoloģiju. Performanci var definēt kā to, ko var atkārtot, iestudēt, tā ir neapšaubāmi saistīta ar darbībām. Bet, no citas puses, nevienu darbību nav iespējams pilnīgi precīzi atkārtot ar katru mēģinājumu, tāpēc pat skrupulozi iestudētas un praktizētas darbības vienā līmenī vienmēr pavada improvizācija.<sup>76</sup> Šeit arī var ieskicēt, ka katru darbību performances ietvaros vienlaikus sastāda noteiktas atmiņas un improvizācijas jeb radošuma attiecības. Cik tālu, piedaloties kādā sociālā konvencijā, kaut kas tiek izdarīts pēc iesakņotām vadlīnijām un cik daudz pats dalībnieks izdomā un rada uz vietas?

Ja runā nevis par kospleju konkursiem un tajos iekļautajām performancēm, kuras parasti norisinās uz īstas skatuves, bet gan par kospleja praksi uz festivālu grīdas, tad parādās vēlme saistīt kospleja performanci ar teatrāla tipa performativitāti, kas noteikti ir svarīga daļa no kospleja, bet iepriekšminētā festivāla konteksta dēļ kospleju nevar pilnībā reducēt uz teātri. Savukārt, ņemot vērā, ka katrs kosplejotājs daļa arī aktiera lomā, bet vienlaikus ir skatītājs citiem kosplejotājiem un viņu naratīviem, kuri tiek attēloti esošajā brīdī, šeit kospleju nevar arī pilnībā salīdzināt ar publiskām demonstrācijām.

Taču, attīstoties gan pētījumiem par teatrālām performancēm, gan arī teātra jomai pašai par sevi, tai izejot ārā no ierastās skatuves un skatītāju-aktieru attiecību dinamikas, mākslinieciskas performances kļūst iespējams skatīt aizvien interesantākos kontekstos. Kospleja performativitāte, pēc darba autores domām, ir spējīga izvirzīt vairākus jautājumus, kurus tradicionālais teātris nebija spējīgs uzdot. Kosplejs pieprasa pārskatīt ne tikai skatītāju un aktieru attiecības, bet arī rada nepieciešamību

---

<sup>76</sup> **Roach J.** Culture and Performance in the Circum-Atlantic World. *Performativity and Performance*. Ed. by A. Parker, E. Kosofsky Sedgwick. New York: Routledge, 1995. P. 46.

izskaidrot un sistematizēt procesu, kurš norisinās kontekstā, kad vienlaikus tiek improvizēti un izspēlēti vairāki naratīvi, un katra naratīva dalībnieks ir skatītājs otram.

Kā raksta Ričards Šečners (*Richard Schechner*): “(..) teātris ir noteikts žestu kopums, kuru izpilda mākslinieki jebkurā performancē; performance ir viss notikums, tai skaitā skatītāji un mākslinieki (arī tehniskie izpildītāji, jebkurš, kurš atrodas uz vietas).”<sup>77</sup> Tātad performance ir plašs termins, kuru attiecīgajā notikumā sastāda visi piederošie – dalībnieki un skatītāji. Savukārt teātris attiecas uz pašu tēlošanas un izspēles darbību, kā to raksturo ierastās teātra konotācijas. Šečners atzīst, ka performancēs esošās robežas starp dalībniekiem ir jāskata padziļinātāk – viņš ar tām ir arī eksperimentējis savos uzvedumos.

Vienā uzvedumā Šečners pārveidoja daļu no teātra telpas par istabu, kuras sienas bija nokrāsotas zaļas, un kura bija pilnībā redzama skatītājiem no ārpuses. Kad kāds aktieris nepiedalījās kādā ainā, viņš devās uz zaļo istabu, lai atpūstos vai sagatavotos savam nākamajam iznācienam. Kā arī Šečners iekārtoja skatuvi tā, lai skatītāji spētu to apstaigāt, baudīt izrādi no dažādiem leņķiem.<sup>78</sup> Šis ir viens zīmīgs veids, kā Šečners eksperimentē ar mākslinieka un skatītāja attiecībām, paplašinot skatītāju iespējas apskatīt izrādi no dažādiem skatupunktiem, kā arī parādot to, kas parasti tiek slēpts, tas ir, parādot mākslinieku darbības un gatavošanās aizkulišu telpās. Šečneru interesē tieši process, kas notiek pēc performances beigām, kā mākslinieki “iziet” no savām lomām, kā tiek attīrīta telpa, kuras ietvaros tika uzvesta attiecīgā performance. Viņu interesē process, kā aktieri pastāvīgi iziet no lomas un atgūst savas identitātes līdzsvaru tikai, lai atkal to pazaudētu uz skatuves. Kā arī Šečners vēlas apspriest procesu, kas sociālajā un kultūras sfērā norisinās pēc performancēm – kā tās apraksta, kā novērtē to potenciālo sniegumu sabiedrībai un citām estētikas jomām.<sup>79</sup>

Kosplejā turpretim šī pastāvīgā robežu pāriešana no mākslinieku jeb kosplejotāju puses tiek nevis slēpta, bet gan ir visiem dalībniekiem labi zināma un pat sagaidīta. Kosplejotājiem ir ļoti satuvinātas attiecības ar skatītājiem jeb festivāla apmeklētājiem gan fiziskā, gan teorētiskā ziņā. Ja festivāls piedāvā pārgērbšanās telpas kosplejotājiem, tas parasti tiek darīts nevis ar domu kaut ko paslēpt no citiem skatītājiem, lai uzturētu ilūziju, bet gan sniegt praktisku risinājumu kosplejotājiem, kuriem nebija iespēja, piemēram, mājas apstākļos sagatavoties un sagērbties. Parasti publiskās tualetes šajos festivālos ir pilnas ar kosplejotājiem, kuri stāv pie spoguļiem un krāsojas, pārbauda savus tērpus, pielāgo savas parūkas u.t.t. Gatavošanās aspekts netiek slēpts ar mērķi uzturēt ilūziju, kādu, iespējams, cenšas uzturēt tradicionāls teātris, un kuru Šečners vēlējas atklāt.

---

<sup>77</sup> **Schechner R.** *Performance Theory*. New York: Routledge, 1988. P. 83.

<sup>78</sup> *Ibid.* P. 133.

<sup>79</sup> *Ibid.* P. xi.

Dramaturģijas zinātnieks Elijs Roziks (*Eli Rozik*) gan norāda, ka spriedze starp aktiera reālo būtību jeb aktualitāti un tēlu, kuru viņš izspēlē, gan neietekmē paša teātra un izspēles kvalitāti. Tikmēr Šečners, izveidojot iepriekš minēto “zaļo istabu”, centās parādīt, ka uz skatuves notiekošā drāma patiesībā ir tikai daļa no lielā performances veseluma, tas ir, performance ietver procesus kā skatītāju izvēli atnākt uz teātri, aktieru gatavošanās, pārgērbšanās u.t.t. Pats izspēlētais scenārijs ir tikai daļa, kas ietverta visā performances procesā. Roziks ir skeptisks, vai, uzsverot katras performances aktuālos aspektus vai prakses, kuru ietvaros aktieri un mākslinieki satiekas ar skatītājiem pirms un pēc paša uzveduma, atvērto mēģinājumu rīkošana un aizkulišu procesu parādīšana spēj sniegt kādu atšķirīgu un nozīmīgu skatījumu uz pašu teātri vai scenāriju. Drīzāk, pēc Rozika domām, skatot “aktuālo” katrā performancē, var veikt secinājumus par paša mākslinieka radošumu un skatītāju dalību plašākā sociālajā kontekstā.<sup>80</sup>

Patiesi, kospļejs rāda, ka skatītāju apzināšanās par makslinieka aktualitāti maz ietekmē pašas teatrālās performances izpildi un kvalitāti. Kospļejotāji ļoti uzsver savas vairākās lomas, kuras spēlē kāda festivāla ietvaros. Piemēram, populāra prakse ir publicēt sociālajos medijos savus turpmākos kospļeja plānus, kādus tēlus kospļejotājs grasās attēlot konkrētos festivālos. Tiek publicēti video un bildes, kur var redzēt tērpu tapšanas procesu. Kospļejs vienmēr ir saturējis Šečnera aprakstīto “zaļās istabas” elementu. Līdz ar to arī pārējie festivāla apmeklētāji nepārmet vienam otram par lomas neuzturēšanu vai gana lielas ticamības veicināšanu. Kospļejotājam ir tikai jāparūpējas par savu tērpu, kas uzraisa izraisa pārējos vēlmi ticēt šim tēlam un saspēlēties ar attiecīgo kospļejotāju. Kospļeja vide pasniedz interesanti kontekstu, kura ietvaros teātrālo ilūziju atmāskēšana netraucē un neietekmē katra kospļejotāja performanci.

Šečners raksta, ka pāreja no rituāla uz teātri norisinās, kad skatītāji izvērtē, ko ieskatīties, kuri izvēlas attiecīgo izrādi, jo tā ir tikusi reklamēta, kuri maksā par biļetēm. Savukārt pāreja no teātra uz rituālu notiek, kad skatītāji pāriet no grupas, kuru sastāda atsevišķi indivīdi, uz dalībnieku kopienu.<sup>81</sup> Kā šajā gadījumā var skatīt popkultūras festivālus un kospļeju? Negribas piekrist, ka mūsdienu festivāls, pat ar visām karnevāliskajām konotācijām, ir rituālistisks, jo neapšaubāmi tā dalībnieki maksā par festivāla biļetēm, viņi izvērtē, vai tas, ko varēs sastapt un novērot šajā festivāla, ir tā vērts. Savukārt iejūtoties festivāla naratīvā, spēlējoties ar pārējiem kospļejotājiem, skatītājs vienlaikus ir dalībnieks.

---

<sup>80</sup> **Rozik E.** *The Roots of Theatre. Rethinking Ritual and Other Theories of Origin.* Iowa City: Univ. Of Iowa Press, 2002. P. 171.

<sup>81</sup> **Schechner R.** *Performance Theory.* New York: Routledge, 1988. P. 136.

Roziks gan atzīst, ka pastāv nepieciešamība klasificēt notikumus, kuri nav neformāli tādā pašā ziņā kā vienkāršas balles draugu lokā, kā arī nav formāli tādā veidā kā kino vide, kur skatītāji sēž kopīgi vienā telpā, bet tomēr ir šķirti kā indivīdi, un katrs patstāvīgi skatās un novērtē attiecīgo izrādi. “Tēātris”, Rozika skatījumā, ir vidusceļš, kur mākslinieciski konstruētas un atkārtotas darbības tiek apvienotas ar ikdienišķu un spontānu uzvedību.<sup>82</sup> Šo Rozika formulējumu var attiecināt uz kospleja performancēm festivālu vidē, kā arī tas ir vienīgais, kas var sniegt gana labu salīdzinājumu ar kospleja praksi, ņemot vērā lielo darbu, kuru kosplejotājs iegulda, iepazīstot savu tēlu, izturoties pret to ar empātiju, pētot viņa ķermeņa uzvedību un arī aprakstot procesu, kas notiek, kad kosplejotāji uz vietas izspēlē vairāku tēlu satikšanos, kā arī šis formulējums ņem vērā pārējo apmeklētāju iesaisti, kaut arī viņi nav kostīmos, tomēr viņiem ir brīvība arī kopīgi izspēlēt vairākus spontānus naratīvus ar esošajiem tēliem.

### 3.2. Performativitāte kospleja ietvaros

Džūdita Batlere (*Judith Butler*) atzīst, ka savu teoriju un izpratni par performativitātes jēdzienu ir balstījusi uz Žaka Deridā interpretāciju par Franca Kafkas stāstu “Likuma priekšā” (“*Vor dem Gesetz*”), kurā galvenais varonis gaida likuma durvju priekšā, neuzdrošinoties tajās ieiet. Tādejādi likumam tiek piedēvēta vara, kas nekad tieši netiek apliecināta – likumam pakļaujas, sagaidot un anticipējot to, kas paliek nezināms. Tieši šīs gaidas piešķir likumam tā varu. Uz šo koncepciju Batlere arī balsta savu ideju par dzimtes performativitāti, apgalvojot, ka dzimtes “būtība” mums nekad netiek dota, taču neskaitāmas performatīvas darbības, kuru gaitā tiek konsolidētas un uzturētas dzimtes lomas, šķietami norāda uz šādu pārvēsturisku un gluži dabisku būtību.<sup>83</sup>

Batlere raksta, ka dvēsele kā kaut kas “iekšējs” pašā ķermenī tiek parādīta caur ķermeni, kaut arī tās galvenais reprezentācijas veids ir tās trūkums jeb neredzamība. Dvēsele ir tas, kas trūkst ķermenim, tāpēc ķermenis sevi izrāda tā, it kā tam kaut kas iztrūktu. Šajā gadījumā dvēsele kļūst par virspusēju zīmi, kura apgāž iekšējā/ārējā dihotomiju, tā kļūst par iekšējās psihi “uzrakstīšanu” uz paša ķermeņa, kā rezultātā top sociāla zīme, kas vienlaikus apslēpj un it kā noliedz savu pastāvēšanu. Citējot Fuko, Batlere raksta, ka nevis dvēsele ir iesprostota ķermenī, bet pati dvēsele ir ieslodzījusi ķermeni.<sup>84</sup> Respektīvi, Batleres skatījumā, balstoties uz psihoanalīzi, cilvēkos pastāv vēlme gan sevī,

---

<sup>82</sup> **Rozik E.** *The Roots of Theatre. Rethinking Ritual and Other Theories of Origin.* Iowa City: Univ. Of Iowa Press, 2002. P. 140.

<sup>83</sup> **Butler J.** *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity.* New York: Routledge, 1999. P. xiv.

<sup>84</sup> *Ibid.* P. 172.

gan citos ieraudzīt kādu veselumu, kas varētu sastādīt viņu iekšējo būtību. Līdzīgi kā tas bija Lakāna spoguļa stadijas koncepcijā, darbības, žesti rada ilūziju par kādu iekšēju veselumu, bet to rada uz ķermeņa virsmas, kas beigās vedina uz domu par identitāti kā cēloni, bet galu galā nespēj to pilnībā parādīt vai pierādīt.<sup>85</sup> Tātad, balstoties uz Batlres teikto, nojautas par kādu vienotu veselumu, identitāti katrā cilvēkā var attiecināt uz paša vēlmi ieraudzīt šo veselumu, un katra cilvēka darbības maldīgi liek identitātei izskatīties kā subjekta uzvedības cēlonim. Ķermenis pastāvīgi vēlas parādīt to, kas tam trūkst.

Aprakstot *drag* performances, Batlere apgalvo, ka šāda tipa imitācija, kura efektīvi pārmaina oriģinālā objekta nozīmi, imitē un atdarina mītu par oriģinalitāti pašu par sevi. Koncentrējoties uz dzimtes problemātiku, Batlere raksta, ka dzimtes identitāte tiek izprasta kā nozīmju kopums, kas gūts dzīves gaitā, un kuras atdarina ar praksēm, kas vienlaikus atsaucas uz citām imitācijām, tādejādi tiek konstruēta ilūzija par kādu primāro *es*.<sup>86</sup> Batlere gan apraksta kultūru kopumā, bet, pēc autores domām, popkultūras festivāls apvieno estētiku un mākslu ar sadzīvi, ikdienas kultūru. Batlere aprakstīto attiecina uz *drag* performansēm, bet, ja to skata kospēja kontekstā – kospējošā performance arī no jauna kontekstualizē kādu tēlu, atdarina to, kā arī kospējošais varētu izmantot atsauces uz citiem medijiem, tēliem u.c., lai vēl vairāk nostiprinātu savu atveidoto tēlu festivāla kontekstā.

2017. gadā kospējošais Ādam Savedžs (*Adam Savage*) radīja kospēju, kurš atdarināja tēlu *Chewbacca* no *Star Wars*<sup>87</sup>. Līdz ar ļoti precīzu tērpa izstrādi, radot visus nepieciešamos rekvizītus, *Adam Savage* vēlējās nevis ierasties festivālos kā pats tēls, bet drīzāk kā aina no attiecīgās filmas. Tas ir, viņš izvēlējās attēlot ainu no filmas *The Empire Strikes Back*, kad *Chewbacca* atrod robotu *C-3PO*, kas ir izjaukts gabalos, kaut arī ir joprojām funkcionāls un saglabā savu runīgo raksturu. Tā kā *C-3PO* attiecīgajā brīdī nav spējīgs patstāvīgi staigāt, *Chewbacca* viņu piestiprina pie savas muguras un nes sev līdzī. Galu galā rodas komiska aina, kad *C-3PO* ir spiests uzticēties un sniegt norādes dzīvnieciskajam *Chewbacca*, kamēr pats ir nespējīgā stāvoklī.

Savedžs min, ka izjūt saikni ar abiem šiem tēliem, un vēlas kā kospēju atdarināt pašu filmas ainu, tādejādi vienlaikus realizējot abus savus iemīļotos tēlus. Kā arī, atdarinot pašu ainu, gatavojot ar rekvizītiem savu galējo performanci uz festivāla grīdas, Savedžs rekontekstualizē filmā notiekošo. Radot *C-3PO*, ieliekot šajā rekvizītā ierīci, no kuras ik pa laikam izdzird *C-3PO* balsi ar frāzēm kā:

---

<sup>85</sup> *Ibid.* P. 173.

<sup>86</sup> **Butler J.** *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1999. P. 175.

<sup>87</sup> Adam Savage's Tested. "Adam Savage's One Day Builds: Chewbacca and C-3PO!" *Youtube*, 16 May, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=9xpPXpnnCNI>

“Beidz uz mani skatīties – mani nolaupa pret manu gribu!”; “Izskatās, ka te ir daudzi cilvēki kostīmos. Ko viņi visi dara?”<sup>88</sup>; savā ziņā tiek izpildīta abu šo tēlu parodija, ieliekot viņus jaunā kontekstā, bet no citas puses, pārspīlējot viņu reakcijas uz šo jauno kontekstu, viņi tiek padarīti vēl jo reālāki, patiesāki un ticamāki.

Savedžs šajā ziņā kospļu ir radījis kā veselu ainu, performanci, kura pat iekļauj veselus divus tēlus, ne tikai kā tērpu. Kamēr *C-3PO* ir tikai rekvizīts ar ierakstītām frāzēm, savā ziņā šis rekvizīts ir tikpat reāls kā pats Savedžs savā *Chewbacca* kostīmā, jo citiem, novērojot atdarinātā *C-3PO* mehānizētās darbības, rodas ilūzija par tā veselumu, ka aiz šī primitīvā robota patiesi pastāv kāda vesela identitāte, kas pavēl tā darbības. Kā arī Savedžs pastiprina sava tēla īstumu, atsaucoties uz šo ikonisko ainu, rīkojoties tieši tāpat, kā *Chewbacca* rīkojās.

Batlere raksta, ka neviens stils nav pilnībā patstāvīgs un unikāls, jo katram stilam ir sava vēsture, un tā vēsture arī ierobežo sevis stilizēšanas iespējas. Dzimti var domāt kā praksi, kura ir vienlaicīgi intencionāla un performatīva. Performatīva tādā ziņā, ka tā iekļauj kontingentas nozīmes konstruēšanu.<sup>89</sup> Tātad Batlere arī vienlaikus pieļauj, ka mūsu identitātes nav pilnībā “plūstošas” vai ka tās ir tik viegli mainīt un ietekmēt.

Uzreiz esam spiesti ņemt vērā, ka nepastāv noteikta robeža starp kospļotāja “patieso es” un tēlu, kuru viņš atdarina – pastāv tikai sociālais aktors/aktieris, kurš izpilda noteiktas darbības noteiktā vietā un laikā.<sup>90</sup> Visacīmredzamākā robeža ir tikai pats ķermenis, kurš tiek pārvērsts par kaut ko citu caur kosmētiku, protēzēm un tērpiem. Kospļu var skatīt kā post-identitāti (*post-identity*) jeb vienu no daudzajām identitātēm, kuras ikdienā nomainām. Identitāte nav ne mazāk vai vairāk patiesa kā jebkurā citā laikā. Tā vienmēr ir bijusi kontingenta, bet tagad tā ir vēl jo vairāk mainīgāka un pakļāvīgāka. Tāpēc kospļu var uzskatīt par ļoti nozīmīgu sastāvdaļu mūsdienu diskusijā par identitātes izspēlēšanu.<sup>91</sup> Kospļs ir tikai vēl viena identitātes spēle, bet pats par sevi tas ir spējīgs vēl uzskatāmāk parādīt identitātes veidošanas un aktualizēšanas robežas.

Galū galā kospļu sastāda vien darbības – tērpa izstrādāšana, tā uzvilšana, krāsošanās, un tēlam raksturīgu žestu un izteicienu atdarināšana. Šis viss tiek darīts, lai realizētu sevī iztrūkstošo. Fakts, ka daudzi kospļotāji pēc noteiktu tēlu atdarināšanas apgalvo, ka ir bijuši spējīgi atklāt un iepazīt noteiktas savas personības īpašības, kuras iepriekš tik labi neapzinājās, jau parāda robežu starp

---

<sup>88</sup> Adam Savage's Tested. “Adam Savage Incognito as Chewbacca with C-3PO!” *Youtube*, 25 Apr, 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=UhdclSF\\_qs](https://www.youtube.com/watch?v=UhdclSF_qs)

<sup>89</sup> **Butler J.** *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1999. P. 177.

<sup>90</sup> **Crawford G., Hancock D.** *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019. P. 156.

<sup>91</sup> *Ibid.* P. 156.

identitātes mainīgumu un stabilitāti. Kā arī jāņem vērā identitātes sociālā būtība, tas ir, identitātes izstrāde un izspēlēšana bez šaubām ir publisks process. Imitējot un veidojot atsauces uz citām imitācijām, ir nepieciešams konteksts, kas nozīmē, ka ir nepieciešama publika, kura saprot šo kontekstu un veidotās atsauces. Attiecīgais tēls un medijs sastāda šo vēsturi, uz ko koplejotājs izlemj balstīt un izspēlēt savu identitāti, bet rekontekstualizācija ļauj viņam turpināt un pat veidot jaunu naratīvu, kuru sastāda gan viņš pats, gan arī šis tēls.

### 3.3. Kopīgi veidotais naratīvs – aktieru un skatītāju robežu atmešana

Kā raksta iepriekšminētā Džekija Steisija, izlikšanās par konkrētām popkultūras ikonām ir iztēles prakse, bet tā iekļauj skatītāju, kurš apzinās, ka notiekošais ir tikai spēle. Tas ir citādi, nekā iztēloties jaunu identitāti, iespaidojoties no kādas zvaigznes vai tēla, kā ietvaros skatītājs īslaicīgi savā fantāzijā kļūst par ekrānā redzamo ikonu. Izlikšanās, pēc Steisijas domām, iekļauj arī fizisku transformāciju, kā arī pats subjekts nav vienlaikus vienīgais skatītājs – tiek iekļauti arī citi dalībnieki un vienlaikus skatītāji, kā rezultātā tiek radīta fantāzijas spēle kā publiska un sociāla prakse.<sup>92</sup> Sākotnēji šo aprakstu varētu pavadīt ar kādām konotācijām par bērnu fantāzijas spēlēm, bet koplejs parāda, ka šī vēlme fantazēt un izspēlēt ilgstoši pavada vairākus pieaugušos viņu dzīves laikā.

Fanus un fanu darbību var iedalīt galvenokārt divās kategorijās – transformatīvie un apstiprinošie (*affirmative*) fani. Šis iedalījums raksturo divus galvenos veidus, kā fani mijiedarbojas ar saviem iemīļotajiem medijiem. Apstiprinošie fani parasti kolekcionē, novēro, diskutē, analizē un kritizē savus medijus. Savukārt transformatīvie fani ir mazāk teorētiski un parasti aktīvi būvē klāt un papildina savu mediju naratīvus – rakstot fanu literatūru (*fanfiction*), radot koplejus, radot mākslu, kur tiek atveidoti tēli no viņu mīļākajiem medijiem u.c. Transformatīvie fani ir tikuši plašāk pētīti un aprakstīti, jo viņu darbības mēdz atstāt empīriskus rezultātus. Kā arī, atšķirībā no apstiprinošiem faniem, kuri parasti ir vien kāda medija uzlūkotāji, transformatīvajiem faniem ir aktīvs viedoklis par viņus interesējošiem medijiem, kā arī parasti viņi ir pirmie, kuri uzrādīs kāda medija naratīva trūkumus un kritizēs tos.<sup>93</sup>

Fanu kopumu pētniecība ir salīdzinoši jauns pētniecības lauks, kurš vienlaikus ir arī gana plašs, lai prasītu pārskatīt līdz šim darbojošās skatītāju un mākslinieku savstarpējo attiecību teorijas. Transformatīvie fani nav vien pasīvi skatītāji, viņiem ir aktīva vēlme iesaistīties mākslas darbu izveidē,

<sup>92</sup> Stacey J. *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Abingdon: Routledge, 1994. P. 291.

<sup>93</sup> *The Fan Fiction Studies Reader*. Ed. by K. Hellekson, K. Busse. Iowa City: Univ. of Iowa Press, 2014. P. 3.

viņi vēlas, lai radītāji un mākslinieki uzklausu viņu viedokļus. Līdz ar transformatīvo fanu aktivitāti, mākslas darba naratīvs nebeidzas pēc tā noslēguma, caur transformatīvo fanu darbībām tas ir spējīgs atkārtoti atdzimt un tikt izspēlēts neskaitāmos veidos. Šādā ziņā lielākā daļa teoriju par skatītāju kopumu, kuri pasīvi vēro notiekošo, pamazām kļūst ierobežotākas un rudimentāras.

Ādams Savedžs savā *TED* runā ir zīmīgs ar savu noslēgumu: “(..) Šķietami, kosplejs apraksta cilvēkus, kuri saģērbjas kā savi iemīļotie tēli no filmām, seriāliem un īpaši no anime, bet tas ir arī kaut kas daudz vairāk par to. Šie nav cilvēki, kuri tikai atrod kādu kostīmu un to uzvelk. Viņi to pakļauj savām iegribām, viņi to pārveido, lai kļūt par tēliem, kas viņi vēlas būt no attiecīgajiem medijiem. Viņi ir super gudri un ģeniāli. (..) Bet vairāk par to viņi iestudē savus tērpus. Tu nestaigā pa festivālu un tikai nefotografē viņus. Tu patiesībā pieej un pasaki “Man patīk tavs kostīms! Vai varu tevi nofotografēt?” un tad tu iedod viņiem laiku, lai viņi varētu iepozēt. Viņi ir smagi strādājuši pie savām pozām, lai viņu tērpi izskatītos lieliski tavai kamerai! (..) Un tad es saģērbos kā Kaonaši no “Gariem līdzī”. (..) Tā ir viena no manām vismīļākajām filmām. Tā ir par jaunu meiteni vārdā Čihiro, kura apmaldās garu pasaulē pamestā japāņu atrakciju parkā. Viņa atrod izeju kopā ar palīdzību no draugiem, kurus sastop pa ceļam. Viens no tiem ir ieslodzīts pūķis vārda Haku, un vientuļš gars vārdā Kaonaši. Kaonaši ir vientuļš un vēlas sadraudzēties, bet viņam liekas, ka vienīgais veids, kā to izdarīt, ir piesaistot citus sev klāt ar zelta palīdzību, kuru viņš spēj radīt no savām plaukstām. (..) Tātad es uztaisīju Kaonaši kostīmu un uzvilku *Comic-Con*. Es ļoti uzmanīgi iestudēju Kaonaši žestus, es sapratu, ka nerunāšu šajā kostīmā. Kad cilvēki prasīja atļauju fotogrāfijai, es pamāju ar galvu un bikli nostājos viņiem blakus. Kad viņi uzņēma bildi, es viņiem pasniedzu zelta šokolādes monētu. (..) Cilvēki sāka zaudēt savus prātus: “Ak kungs! Zelts no Kaonaši! Ak mans Dievs! Tas ir tik kruti!” (..) Tad kāds paķēra manu roku, un ielika atpakaļ monētu, un es domāju, vai viņi cenšas man atdāvināt kādu monētu. Bet es skatos – nē, tā ir viena no monētām, kuru es esmu iedevis. (..) Un tad es sapratu – ņemt zeltu no Kaonaši nes neveiksmi. Pašā filmā “Gariem līdzī” neveiksmes uznāk tiem, kuri pieņēma zeltu no Kaonaši. Šis nav mākslinieka-skatītāja attiecības, šis ir kosplejs! Mēs visi uz tās grīdas ieliekam sevi naratīvā, kas kaut ko mums visiem nozīmēja, un padaram to par mūsējo. Mēs savienojamies ar kaut ko svarīgu mūsus pašos. Un kostīmi ir veids, kā mēs atklājamies viens otram.”<sup>94</sup>

Savedža teiktais skaisti apraksta notiekošo uz festivāla grīdas, kas arī parāda, kāpēc šādā kontekstā nevar piesaistīt tradicionālas teorijas par performancēm, teātra izkārtojumu, skatītāju un mākslinieku lomām utt. Šis nav arī gluži karnevāls tajā ziņā, ka kosplejotāji patiesi iestudē daļu no tā,

---

<sup>94</sup> TED. “My love letter to cosplay | Adam Savage”, Youtube, Aug. 23, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=cXbXNV9-ZAg>

kā viņi grasās iedzīvoties uz pašas festivāla grīdas, kādas darbības viņi grasās veikt, kā arī kādas pozas grasās demonstrēt vairāku kameru priekšā. Vienlaikus kosplejotājs nav aktieris tradicionālajā izpratnē, jo viņa naratīvā ir ļauts iesaistīties ikvienam, tādejādi radot uz vietas stāstu un padziļinot viena otra izpratni par attiecīgo mediju.

Visinteresantākais ir tas, ka kamēr kosplejotājs kā Savedžs varētu, kā jau transformatīvais fans, skaitīties par sava iemīļotā medija ekspertu savā ziņā, ņemot vērā lielo studēšanas un iestudēšanas periodu, kas nāk līdz ar paša kospleja tērpa izstrādi, tomēr šī improvizētā naratīva izspēle bieži vien nes pašam kosplejotājam jaunus atklājumus par savu tēlu un tā kontekstu savā naratīvā. Šajā praksē tēli tiek ielikti jaunos kontekstos, no kā iznākums var būt ļoti komiska rakstura situācijas, piemēram, bakalaura darba autore 2019. gadā kosplejoja Laras Kroftas 2013. gada dizainu. Pašā festivālā bija atnākusi kosplejotāja, kura attēloja 1996. gada klasiskā dizaina Laru Kroftu. Ar mērķi viņu sameklēt un kopīgi uzņemt bildi (skat. 2.13. att.), autore gāja klāt pie atsevišķiem cilvēkiem un pilnā nopietnībā prasīja: “Vai jūs neesat redzējuši otru Laru Kroftu?” Liela daļa apmeklētāju smējās par situācijas komiskumu – viena veida Lara Krofta izmisīgi meklē otra veida Laru Kroftu. Protams, šīs spontānās situācijas var arī novest pie ļoti afektīva rakstura atklājumiem, kā tas atgadījās ar Savedžu.

Kosplejā dalībnieks un mākslinieks ir vienlaikus skatītājs, kurš rīkojas, bet arī sagaida, ko pārējie festivāla apmeklētāji iesāks ar naratīvu, ko kosplejotājs sniedz vien ar savu ierašanos tērpā. Tādā veidā arī kosplejotāja skatītāji kļūst par vienlīdzīgiem aktieriem un spēlētājiem. Iespējams, šeit zīmīgu lomu spēlē festivāla vide, kur visi brīvi apstaigā plašu telpu, izspēlējot viena otra naratīvus. Nepastāv nekāda barjera starp skatītāju un mākslinieku, un vienlaikus katrs iemieso abas šīs lomas. Popkultūras festivāli tādā ziņā ir viena liela spēle, kura ir kaut kur starp teātri, kaut kur starp publisku demonstrāciju, katrs tajā vienlaikus ir skatītājs un dalībnieks. Kā arī katrs kosplejotājs vienlaikus rada savu tēlu, un publika vienlaikus rada paša kosplejotāja tēlu, palīdzot tam turpināt veidot savu naratīvu.

Pārejot uz identitātes aspektu kospleja ietvaros, ja, izspēlējot kādu tēlu, mēs vienlaikus izspēlējām kādu jaunu identitāti, tad, balstoties uz iepriekš aprakstītā, kosplejs parāda, cik zīmīgu lomu savas identitātes izstrādē ieņem citu cilvēku klātbūtne un darbības. Kosplejs ir īpašs ar to, ka tā mēdz būt pozitīva vide, kuras ietvaros cilvēki redz viena otru kostīmus, bet šie kostīmi apzīmē kaut ko vairāk un sniedz iespēju citiem faniem rast saikni ar kosplejotāju, kurš atveido kaut ko, kas ir svarīgs abiem.

## NOSLĒGUMS

Šajā darbā autore ir apskatījusi kospleja trīs galvenos aspektus – tā kontekstu jeb sociālo vidi popkultūras festivālos; pašu identifikācijas mehānismu, kurš norisinās fanam identificējoties ar kādu tēlu; kospleju kā performanci, kura norisinās līdzās citām performancēm uz festivāla grīdas. Darba mērķis bija pētīt cilvēku iekšējās pārmaiņas un pārdzīvojumu, identificējoties ar kādu tēlu. Cilvēka izskats ir svarīgs faktors šai identifikācijai, kas līdz ar to padara iekšēju identifikāciju par vienlaikus publisku aktu. To arī ilustrē darba uzbūve – kā tiek sākotnēji aprakstīta kospleja sociālā vide, tā arī noslēdzas ar kopīgu performanču izspēli.

Autore izvērza vairākus noslēdzošos secinājumus darbā apskatītajiem jautājumiem:

1. Tika ieskicēts mūsdienu popkultūras festivāls attiecīgi izmantojot Bahtina karnevālisma koncepciju. Kamēr paša Bahtina apraksti par karnevālu un to vēsturi nav pilnībā empīriski precīzi, jo balstās uz literatūru, nevis vēsturiskiem pētījumiem, tomēr var rast līdzību ar mūsdienu festivāliem. Proti, kamēr jebkāda veida karnevāls vienmēr paredz robežas attiecībā uz savu teritoriju, norises laiku u.c., neierobežota paliek festivāla dalībnieku jeb fanu izjustā brīvība zem paša festivāla idejas jeb tematikas.

2. Kamēr festivāla apmeklētājs un pats festivāls nepapildina viens otru tā, kā to apraksta Bahtins, tas ir, abi uztur noteiktas gaidas viena no otra, kosplejotājs ir šo attiecību ideālais vidusceļš. Viņš gan papildina festivāla saturu, sniedzot apmeklētājiem lielisko iespēju redzēt izdomātu tēlu realitātē, gan arī pats piedalās festivāla aktivitātēs un novēro citus kosplejotājus.

3. Identifikācijas mehānisma rezultātā pastāv iespēja rasties kaut kam jaunam, jaunai identitātei, kas nav ne paša subjekta esošā identitāte, ne viņa ideāla identitāte, ne arī viņa iemīļotā tēla identitāte. Šeit arī ir redzams šīs identitātes izkopšanas aspekts, kā arī tiek atrunāts stereotips, ka aiz katras vēlmes pārtapt par kādu tēlu slēpjas vēlme izbēgt no savas esošās identitātes. Lai identificētos ar kādu tēlu, tam ir jāpiemīt ne tikai kādas vēlamas īpašības, bet arī jau kādas esošas īpašības, kuras

līdzdala subjekts. Kosplejs šādā veidā ir spējīgs vēl vairāk izcelt subjekta esošās īpašības labvēlīgā gaismā – vēlmi pārvērsties par kaut ko fantastisku vienlaikus pavada vēlme izcelt jau līdzīgo ar šo tēlu.

4. Ir arī jāņem vērā dažādie iemesli, kāpēc kāds kosplejotājs vēlētos identificēties ar kādu tēlu vai ar kādu konkrētu tēla dizainu. Kosplejs parāda, ka identificēšanās ne tikai ir saistīta ar sevis pielīdzināšanu kādam citam cilvēkveidīgam tēlam, bet ir iespējams arī identificēties un sevi piesaistīt kādam fantastiskam naratīvam vai videi. Kospleja tērps šajā gadījumā kalpo kā zīme, kas vienlaikus arī demonstrē fana pieķeršanos kādam medijam. Ne katrs tēls katrā medijā demonstrē vērā ņemamu raksturu, piemēram, galvenie varoņi datorspēlēs, kuru darbības nosaka pats spēlētājs. Līdz ar to šī tēla kosplejs drīzāk parāda kosplejotāja attieksmi pret šīs spēles naratīvu un vidi.

5. Kospleja performance festivāla vides ietvaros, kad visi dalībnieki kopīgi apstaigā attiecīgās ēkas grīdu, atšķiras no ierastā teātra ar to, ka skatītājiem ir ļauts maksimāli iesaistīties katra kosplejotāja performancē, to novērot no visiem leņķiem. Pats tērps kalpo kā tas, kas nosaka naratīva kontekstu, savukārt visas improvizētās performances, kuras pēc tam norisinās, ne vienmēr ir paša kosplejotāja noteiktas vai kontrolētas. Pārējie apmeklētāji nav tikai dalībnieki, bet ir vienlīdzīgi pašam kosplejotājam tajā ziņā, ka viņi arī izvēlas spēlēt lomu kosplejotāja noteiktajā scenārijā un pat spēj to spontāni papildināt, tādejādi atdzīvinot izdomāto tēlu un tā naratīvu vēl vairāk nekā kādā lugā, piemēram, kur visi notikumi ir jau iepriekšnoteikti.

Galvenā atziņa ir, ka, veicot identifikāciju ar kādu izdomātu tēlu, kas ir gan iekšējs, gan arī virspusējs un sociāls process, ko parāda caur darbībām un izskatu, tiek rasta jauna identitāte, kura ne tikai iekļauj vēlamās īpašības, bet arī labvēlīgi pastiprina kosplejotāja jau esošās īpašības. Tādā veidā kosplejs sniedz cilvēkam iespēju labāk sevi iepazīt, un vienlaikus šīs īpašības tiek slavētas publiskajā vidē, pateicoties to līdzībai ar atveidoto tēlu.

Kospleja prakses pētniecība ir spējīga sniegt jaunus ieguldījumus ne tikai fanu aktivitāšu pētniecībā vai pētot identifikāciju ar izdomātiem tēliem, bet arī var nonākt pie jauniem un interesantiem secinājumiem par teatrālām performancēm, kospleju kā sadzīves un kultūras viduspunktu. Kas gan netika veikts šajā darbā, bet ir vērts izskatīt turpmāk, ir diskusija par kospleja robežām, atdarinot tēlus – vai jau reāli pastāvošu tēlu un slavenību atdarināšana, un otra galējība – pašizdomātu oriģinālu tēlu atdarināšana, arī var iedalīt zem kospleja. Kosplejs arī ir plaša tēma pati

par sevi – var izskatīt vairākos veidus un iemeslus, kāpēc cilvēki rada krospleju, tā saistības ar dzimtes identitāti vai arī tieši otrādi – krosplejs kā dzimtes robežu atmešana.

## PATEICĪBAS

Sākotnēji autore vēlas izteikt pateicību bakalaura darba vadītājam Dr. phil. Igoram Gubenko par mudinājumu vispār izvēlēties kospleju kā bakalaura darba apskates objektu, kā arī par pacietību un ieteikumiem darba izstrādes gaitā.

Kā arī autore izsaka pateicību kolēģei Ievai Mūrniecei par ieinteresētību tēmatikā un atbalstu krīzes brīžos, radošajos un citādos.

## LITERATŪRAS SARAKSTS

### 1. Avoti

1. **Bakhtin M.** *Rabelais and His World*. Trans. By **H. Iswolsky**. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984.
2. **Bancroft A.** *Fashion and Psychoanalysis: Styling the Self*. London: I.B. Tauris, 2012.
3. **Butler J.** *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1999.
4. **Crawford G., Hancock D.** *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Berlin: Springer, 2019.
5. **Lacan J.** *Écrits: A Selection*. Trans. by **B. Fink**. New York: W. W. Norton & Company, 2002.
6. **Lamerichs N.** *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018.
7. **Roach J.** Culture and Performance in the Circum-Atlantic World. *Performativity and Performance*. Ed. by A. Parker, E. Kosofsky Sedgwick. New York: Routledge, 1995.
8. **Rozik E.** *The Roots of Theatre. Rethinking Ritual and Other Theories of Origin*. Iowa City: Univ. Of Iowa Press, 2002.
9. **Schechner R.** *Performance Theory*. New York: Routledge, 1988.
10. **Stacey J.** *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Abingdon: Routledge, 1994.

### 2. Sekundārā literatūra

1. *The Fan Fiction Studies Reader*. Ed. by K. Hellekson, K. Busse. Iowa City: Univ. of Iowa Press, 2014.
2. **Brandist C.** *The Bakhtin Circle: Philosophy, Culture and Politics*. London: Pluto Press, 2002.
3. **Evans D.** *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge, 1996.
4. **Granata F.** *Experimental Fashion. Performance Art, Carnival, and the Grotesque Body*. London: I. B. Tauris, 2017.

5. **Harris M.** *Carnival and Other Christian Festivals. Folk Theology and Folk Performance.* Austin, TX: Univ. Of Texas Press, 2003.

### 3. Raksti

1. **Eco U.** "The Frames of Comic 'Freedom'" *Carnival! Approaches to Semiotics.* Ed. by Thomas Sebeok. 64. (1984) Berlin: Walter de Gruyter, 1984. P. 1-9.
2. **Lamerichs N.** "Embodied Fantasy: The Affective Space for Anime Conventions" *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures.* Ed. by Linda Duits, Koos Zwaan, Stijn Reijnders. Farham: Ashgate Publishing Ltd., 2014. P. 263-274.
3. **Lamerichs N.** "The remediation of the fan convention: Understanding the emerging genre of cosplay music videos." *Performance and Performativity in Fandom.* Ed. by Lucy Bennett, Paul J. Booth. 18. (2015.): 1.1. Web. 15 Mar. 2015.
4. **Lauteren G.** The Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. // *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference.* Ed. by **F. Mäyrä.** Tampere: Tampere University Press, 2002. P. 217-225.
5. **Winge T.** Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. // *Mechademia: Second Arc, Vol. 1, Emerging Worlds of Anime and Manga.* Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press, 2006. P. 65-76.

### 4. Interneta materiāli

1. 2019. gada 3. un 4. augustā no plkst. 12:00 Ķīpsalas Izstāžu hallē notiks festivāls UniCon. // [www.riga.lv/lv/news/3-un-4-augusta-riga-norites-unicon-festivals?17596](http://www.riga.lv/lv/news/3-un-4-augusta-riga-norites-unicon-festivals?17596) // [Skat. 20.05.2020.]
2. What is AniMatsuri? // [animatsuri.eu/2019/what-is-animatsuri](http://animatsuri.eu/2019/what-is-animatsuri) // [Skat. 20.05.2020.]
3. **Gerken T.** Comic Cons bans cosplay champion's 'blackface' entry // [www.bbc.com/news/blogs-trending-49999704](http://www.bbc.com/news/blogs-trending-49999704) // [Skat. 27. 05. 2020.]
4. **King E.** Cosplay, crossplay and the importance of wearing the right underwear // [theconversation.com/cosplay-crossplay-and-the-importance-of-wearing-the-right-underwear-45045](http://theconversation.com/cosplay-crossplay-and-the-importance-of-wearing-the-right-underwear-45045) // [Skat. 28.05.2020.]
5. **Quindt S.** Costume Contests Explained! // [www.kamucosplay.com/2015/12/10/contests-explained](http://www.kamucosplay.com/2015/12/10/contests-explained) // [Skat. 6.05.2020.] [Iev. 10.12.2015.]

## 5. Video

1. Adam Savage's Tested. "Adam Savage Incognito as Chewbacca with C-3PO!" *Youtube*, 25 Apr, 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=UhdclSF\\_qs](https://www.youtube.com/watch?v=UhdclSF_qs)
2. Adam Savage's Tested. "Adam Savage's One Day Builds: Chewbacca and C-3PO!" *Youtube*, May 16, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=9xpPXpnnCNI>
3. ComicTropes. "The Origins and History of Cosplay." *Youtube*, 28 Jul., 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=KzdwM3C2e6Y>
4. KamuiCosplay. "My first 10 (trashy) costumes!", *Youtube*, May 18, <https://www.youtube.com/watch?v=M8OFp5m9ozQ>
5. TED. "My love letter to cosplay | Adam Savage", *Youtube*, Aug. 23, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=cXbXNV9-ZAg>

## 6. Vietnes *Youtube.com* kanāli

1. "Adam Savage's Tested". *Youtube*, 8 Mar. 2010, [www.youtube.com/user/testedcom/](http://www.youtube.com/user/testedcom/)
2. "KamuiCosplay". *Youtube*, 28 Feb. 2006, [www.youtube.com/user/Mogrymillian/](http://www.youtube.com/user/Mogrymillian/)
3. "Punished Props Academy". *Youtube*, 23 Dec. 2011, [www.youtube.com/user/punishedprops/](http://www.youtube.com/user/punishedprops/)

## 7. Vietnes *Facebook* kosplejotāju fanu lapas

1. Yugoro Forge (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/yugoroforge>
2. Jim Kelley. (n.d.) In *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/JimKEntertainment>
3. Livanart. (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 27, 2020, from <https://www.facebook.com/livanart>
4. Lupin - Costume & Performance Artist (n.d.) in *Facebook* [Fan Page]. Retrieved May 28, 2020, from <https://www.facebook.com/LupinCosplay>

5. Vampire Kiteh cosplay (n.d.) from *Facebook* [Fan Page] Retrieved May 28, 2020, from <https://www.facebook.com/VampireKitehCosplay/>

## PIELIKUMI

1. pielikums



1.1. att. *Papa Cosplay tēla King Tychus kosplejā* // <https://assets.kamuicosplay.com/wp-content/uploads/2015/12/papa-cosplay.jpg> (skat. 6. 05. 2020.)

2. pielikums



2.1. att. *Loki Thor 2 The Dark World Wallpaper* // <https://www.wallpaperbetter.com/movies-and-tv-series-wallpaper/loki-thor-2-the-dark-world-136945> (Skat. 15. 05. 2020.)



2.2. att. Kosplejotājs *Jim Kelley* tēla *Loki* kosplejā // [https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/95747751\\_2649547061982704\\_5150694900722827264\\_o.jpg?\\_nc\\_cat=101&\\_nc\\_sid=8bfef9&\\_nc\\_oc=AAQnq4HcR3TF43yaoktSL6fa77X4\\_hDix17LMaSFNdYQzu-HTNGdC37rTZiSKmfLc1AQ&\\_nc\\_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=07407b7598bdbc1c48139e7b0058ba21&oe=5EFB5581](https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/95747751_2649547061982704_5150694900722827264_o.jpg?_nc_cat=101&_nc_sid=8bfef9&_nc_oc=AAQnq4HcR3TF43yaoktSL6fa77X4_hDix17LMaSFNdYQzu-HTNGdC37rTZiSKmfLc1AQ&_nc_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=07407b7598bdbc1c48139e7b0058ba21&oe=5EFB5581) // (skat. 15. 05. 2020.)



2.3. att. **Royal Magic Wand. Season 1.** Tulk. Karaliskais burvju zizlis. 1. sezona. // [https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal\\_Magic\\_Wand](https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal_Magic_Wand) (skat. 15. 05. 2020)



2.4. att. **Royal Magic Wand. Season 2.** Tulk. Karaliskais burvju zizlis. 2. sezona // [https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal\\_Magic\\_Wand](https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal_Magic_Wand) (skat. 15. 05. 2020.)



2.5. att. **Royal Magic Wand. Season 3.** Tulk. Karaliskais burvju zizlis. 3. sezona // [https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal\\_Magic\\_Wand](https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Royal_Magic_Wand) (skat. 15. 05. 2020.)



2.6. att. **Kosplejotāja Livanart tēla Pyke kosplejā** //

[https://pbs.twimg.com/media/EFf\\_ImqXYAEqEQA?format=jpg&name=large](https://pbs.twimg.com/media/EFf_ImqXYAEqEQA?format=jpg&name=large) (skat. 16.05.2020.)



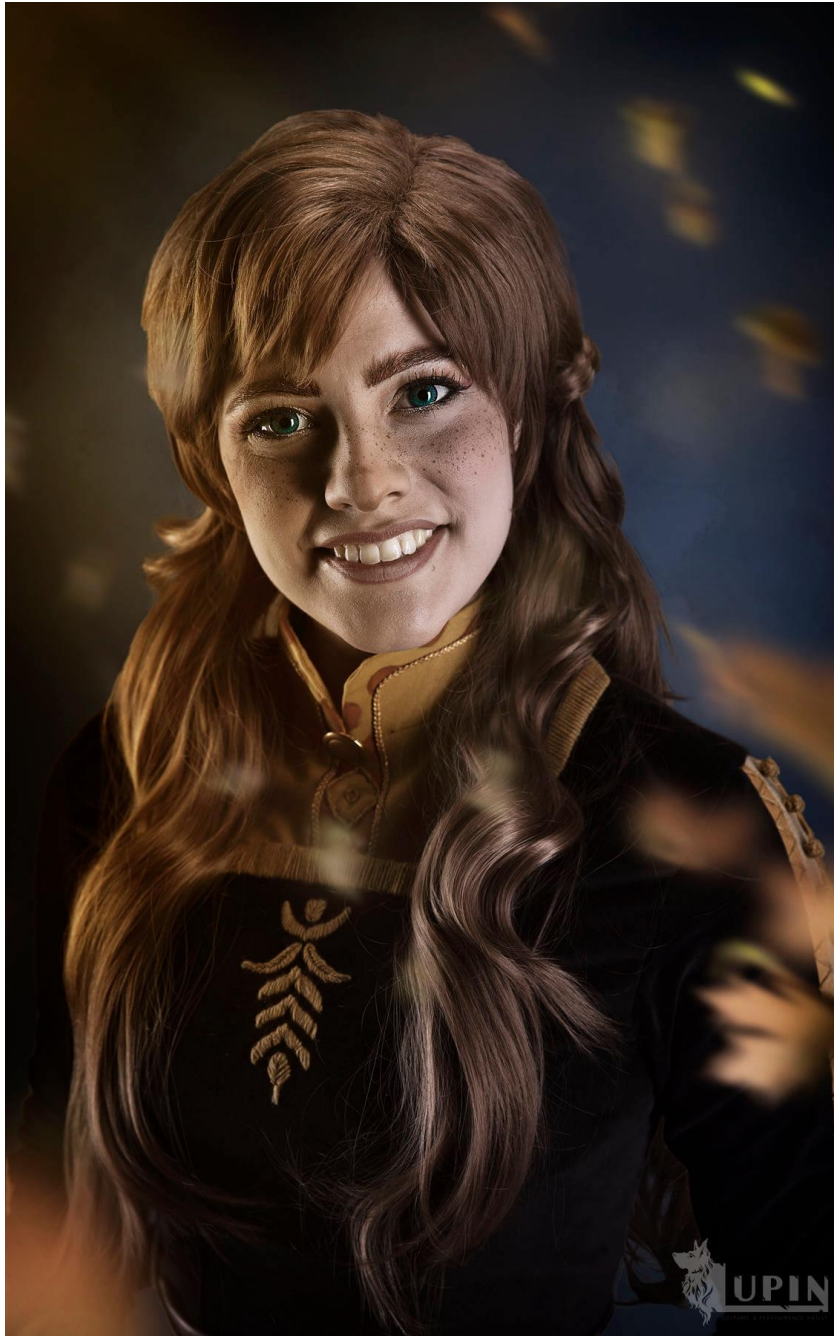
2.7. att. Kosplejotāja Yurogo sava *Elder Scrolls Online* tēla kosplejā // [https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/52457286\\_538861423271020\\_6725936085664268288\\_o.jpg?\\_nc\\_cat=100&\\_nc\\_sid=a26aad&\\_nc\\_oc=AQn6ZLt75OiN82IHnOhCvaaYQmHJizlI81G01kdpm4oEDx3SvclGY3GEJBhX3vzTCpQ&\\_nc\\_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=227cc4810845723d98cfd0127c4810d3&oe=5EFBC3FE](https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/52457286_538861423271020_6725936085664268288_o.jpg?_nc_cat=100&_nc_sid=a26aad&_nc_oc=AQn6ZLt75OiN82IHnOhCvaaYQmHJizlI81G01kdpm4oEDx3SvclGY3GEJBhX3vzTCpQ&_nc_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=227cc4810845723d98cfd0127c4810d3&oe=5EFBC3FE) (skat. 16.05.2020.)



2.8. att. **Nightelf Druids in Bonn.** Tulk. Naktselfu druīdi Bonnā. // <https://www.deviantart.com/kamuicosplay/art/Nightelf-Druids-in-Bonn-60973452> (skat. 16. 05. 2020.)



2.9. att. **Anime Sailor Moon** galvenie tēli // [https://dw9to29mmj727.cloudfront.net/promo/2016/5257-SeriesHeaders\\_SMv3\\_2000x800.jpg](https://dw9to29mmj727.cloudfront.net/promo/2016/5257-SeriesHeaders_SMv3_2000x800.jpg) (skat. 16. 05. 2020.)



2.10. att. Kospļejotāja *The Danish Lupin* tēla Anna no filmas *Frozen* kospļejā // [https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/73539201\\_3610407052319432\\_6271522584332861440\\_o.jpg?\\_nc\\_cat=106&\\_nc\\_sid=730e14&\\_nc\\_oc=AQmGHsn0AVRVOY6ytUH5dpX\\_pUQEh-dn\\_pFuiHAXpSBnfLLIxMVjBRGHidJbiu4kYes&\\_nc\\_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=91539b1ba02ee0f006b9e7ff8c3a8366&oe=5EFC3D02](https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/73539201_3610407052319432_6271522584332861440_o.jpg?_nc_cat=106&_nc_sid=730e14&_nc_oc=AQmGHsn0AVRVOY6ytUH5dpX_pUQEh-dn_pFuiHAXpSBnfLLIxMVjBRGHidJbiu4kYes&_nc_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=91539b1ba02ee0f006b9e7ff8c3a8366&oe=5EFC3D02) (skat. 16. 05. 2020.)



2.11. att. Kosplejotāja *The Danish Lupin* tēla *Flynn Rider* no filmas *Tangled* kosplejā // [https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t31.0-8/14524397\\_1449614715065354\\_7312767298857071176\\_o.jpg?\\_nc\\_cat=106&\\_nc\\_sid=cdb9c&\\_nc\\_oc=AQmFXYfQMSKQHKWg7pjIHxJcF3OkA7Bi\\_LJ2IzPQ8OuMMdbvWq99Kwuygpcz0ACBH4&\\_nc\\_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=6d115fac8233e467408770b6feb045ef&oe=5EFB190D](https://z-p3-scontent.frix8-1.fna.fbcdn.net/v/t31.0-8/14524397_1449614715065354_7312767298857071176_o.jpg?_nc_cat=106&_nc_sid=cdb9c&_nc_oc=AQmFXYfQMSKQHKWg7pjIHxJcF3OkA7Bi_LJ2IzPQ8OuMMdbvWq99Kwuygpcz0ACBH4&_nc_ht=z-p3-scontent.frix8-1.fna&oh=6d115fac8233e467408770b6feb045ef&oe=5EFB190D) (skat. 16.05.2020.)



2.12. att. Kosplejotājs *Vampire Kiteh* tēla *Bianca Del Rio* kosplejā // <https://www.instagram.com/p/BXdrL-0ljw9/> (skat. 20. 05. 2020.)



2.13. att. Klasiskā un modernā dizaina Laras Kroftas kosplejotājas // no autores personīgajiem arhīviem

Bakalaura darbs „KOSPLEJS: IZDOMĀTU TĒLU ATDARINĀŠANA KĀ IDENTITĀTES IZKOPŠANA” izstrādāts LU Vēstures un filozofijas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autore: Viktorija Rodžere / \_\_\_\_\_ / \_\_.06.2020.

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītājs: Dr. phil., profesors Igors Gubenko, / \_\_\_\_\_ / \_\_.06.2020.

Recenzenti:

Darbs iesniegts Vēstures un filozofijas fakultātē \_\_\_\_\_.06.2020.

Metodiķe:

Darbs aizstāvēts Bakalaura studiju programmas “Filozofija” gala pārbaudījumu komisijas sēdē

\_\_\_\_.06.2020. prot. Nr. \_\_\_\_\_, vērtējums \_\_\_\_\_

Komisijas sekretārs: \_\_\_\_\_ /lekt. Igors Gubenko /