

Virtuella kroppar, fysiska rum?

En hybridiserad förståelse av konventet som ett virtuell-fysiskt gränsland
och cosplay som en gränsöverskridande förkroppsligande praktik

Linnea Saltin



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Magisteruppsats Kulturgeografi ht-13.
Handledare: Eva Thulin

Sammanfattning

Uppsatsens problematik grundar sig i en ökad hybridisering av offentliga platser och hur denna process påverkar våra kroppar samt virtualitetens förväntade riktning, från fysisk till virtuell, och förväntad laddning av manlighet. Cosplay är en subkultur där utövaren återskapar animerade och många gånger virtuella kroppar. Uppsatsen ser därför till hur cosplay kan förstås som en virtuell-fysisk praktik vilken går från det virtuella till det fysiska och vilka rum som skapas i denna process.

Syftet består i att undersöka och beskriva konventet som en hybrid miljö och cosplay som en virtuell-fysisk praktik. Uppsatsen avgränsar sig till en svensk cosplay- och konventskultur. De frågeställningar som leder arbetet är:

- Hur kan konventet förstås som ett hybrid virtuell-fysisk miljö?
- Vilka rumsliga effekter får denna hybriditet?
- Hur kan cosplay förstås som ett förkroppsligande, virtuell-fysiskt gränsöverskridande?

Teoretiskt utgår uppsatsen från tre grundpelare; relationen mellan det fysiska och det virtuella, cosplay och kroppslighet; konventet och hybrida rum. Det första avsnittet tar avstamp i Thulin och Vilhelmsons teorier om det virtuella som ett nytt led i vår rörlighet. Vidare diskuteras hur vi förstår det virtuella i förhållande till det fysiska utifrån Shields vilket leder till en diskussion kring gränsdragningar och gränsland utifrån Haraway.

Avsnittet om cosplay och kroppslighet börjar i Rahman m.fl. forskning kring cosplaypraktik i Hong Kong för att sedan se till Pryke m.fl.s diskussioner kring hur man kan tala om kroppar. Detta avsnitt avslutas med Gns teorier om cosplay som en överskridande praktik.

Avslutande för teorikapitlet är avsnittet om konvent och hybrida rum som inleds med Nobuokas diskussion om konventet som en kreativ miljö. Sedan följer Whatmores tankar om hybrida geografier vilket leder till Graham m.fl.s teorier om virtuella representationer som utökande och hybridiserande av urbana miljöer. Detta avsnitt avslutas med Ciolfi och Bannons arbete med att utöka en museimiljö teknologiskt.

För att undersöka syftet används observationsmetod varför metodkapitlet fokuserar på detta utifrån Öhlander och Esaiasson m.fl., samt diskuterar synen på kunskapsproduktion utifrån Wilsons hybrida epistemologier och för ett resonemang kring forskarsubjektet/objektet utifrån Haraways tankar om situerade kunskaper.

Uppsatsens resultat och analys visar på att konventsrummet utökas i multipla virtuell-fysiska processer med olika startpunkter och riktningar, med ökad och minskad friktion för interaktionen som tar plats där. Den ser också till hur de cosplayande kropparnas praktik samspelar med dessa rumsliga effekter och i sin tur skapar egna utökningar av de virtuella kropparnas narrativ och sina egna kroppsliga möjligheter. Detta avsnitt avslutas med en diskussion kring forskningsproduktionen och de föreställningar som kan finnas kring den hos en student som skriver en magisteruppsats.

Innehållsförteckning

Sammanfattning	1
1. Inledning	4
1.1 Syfte.....	5
1.2 Frågeställningar.....	5
1.3 Avgränsningar.....	5
1.4 En introduktion till konvent och cosplay.....	5
1.4.1 Konvent.....	5
1.4.2 Cosplay.....	5
1.5 Begreppsförklaringar.....	6
1.6 Disposition.....	7
2. Teori	8
2.1 Virtualitet.....	8
2.1.1 En introduktion till virtuell och fysisk rörlighet.....	8
2.1.2 Relationen mellan det virtuella och det fysiska.....	9
2.1.3 Cyborg och gränsland.....	10
2.2 Cosplay och kroppslighet.....	13
2.2.1 Cosplay som praktik.....	13
2.2.2 Kroppens möjligheter och plats.....	13
2.2.3 Cosplay som överskridande.....	15
2.3 Konvent och hybrida rum.....	16
2.3.1 Konventet som kreativ miljö.....	16
2.3.2 Hybrida geografier.....	17
2.3.3 Utökade verkligheter.....	17
2.3.4 Museet som hybrid miljö.....	19
3. Metod	21
3.1 Hybrida epistemologier.....	21
3.2 Forskarrollen/ mitt tillträde.....	23
3.3 Observationsmetod.....	25
3.4 Genomförande.....	26
4. Resultat och Analys	29
4.1 Promenad genom ConFusion.....	29
4.2 Virtuella, fysiska och virtuell-fysiska utökningar.....	29
4.2.1 Portaler.....	30
4.2.2 Bubblor.....	30
4.2.3 Läckage.....	31
4.3 Virtuell-fysiska skärningspunkter.....	32
4.3.1 Skärmen.....	32
4.3.2 Skycket.....	34
4.4 Spridda hybriditeter.....	36
4.4.1 Utställning av kroppar.....	36
4.4.2 Virtuella platser, intima kroppar.....	37
4.4.3 Hybrida kroppar, hybrida rum.....	38
4.5 Virtuella kroppar och möjligheter.....	39
4.5.1 Avladdning av kroppar.....	39
4.5.2 Låna en kropp.....	41
4.5.3 Cosplay som ett virtuellt förkroppsligande.....	43
4.6 Kroppar i det fysisk-virtuella gränslandet.....	44
4.6.1 Sönderfallet.....	44

4.6.2 Den otympliga cosplayen.....	45
4.6.3 Egna narrativ.....	45
4.7 Spridda subjekt.....	47
4.7.1 Gamers	47
4.7.2 Kattpojken.....	48
4.7.3 Hatsune Miku.....	49
4.8 Mitt tillträde.....	50
4.8.1 Den njutande forskaren.....	50
4.8.2 Forskaren i gränslandet.....	50
5. Avslutande Diskussion.....	52
Käll- och Litteraturförteckning	54

1. Inledning

Idag ser jag och många andra att det blir allt otydligare gränser för var det virtuella börjar och det fysiska slutar, och vice versa. Det virtuella har blivit vardaglig praktik och många är ständigt uppkopplade till internet. Spridningen av smarta telefoner har också gjort internet mobilt och rörligt, man behöver inte längre sitta vid en dator utan kan röra sig fysiskt samtidigt som virtuellt. Då vår rörlighet är både fysisk och virtuell omskapas våra vardagsmiljöer och offentliga platser till hybrida miljöer.

Det virtuella kan både minska och skapa friktion. I och med ökande möjligheter att röra sig virtuellt skapas en osäkerhet kring vart någon 'egentligen' befinner sig. Den där personen som sitter bredvid dig på tåget med sin telefon; befinner sig hen 'där' med dig eller är hen upptagen på en annan, virtuell plats via sin telefon? När dessa gränser blir suddigare och nya paradigmer för rumslighet håller på att ta form är det relevantt att se till människor som har vana av att glida mellan det fysiska och det virtuella.

Cosplay är att klä sig som en fiktionell avatar eller karaktär (ofta hämtad från en serie, ett spel, en bok eller en film) där målet är att bli så lik som möjligt. Cosplay kan vara ett uttryck för att man är ett hängivet fan av karaktären eller en typ av performancekonst där man använder sin kropp för att visa upp den kreation som återskapandet av karaktären innebär. Men cosplay är också en förkroppsligande praktik av animerade, virtuella och ofysiska, omänskliga kroppar.

Jag fick upp ögonen för cosplay när jag befann mig på Dreamhack för att studera lanet som ett gränsland mellan det virtuella och det fysiska och gamers som subkultur. Gamerkulturen som främst består av unga män, samlas kring intresset och passionen att inta en virtuell avatars kropp i datorspel. Hos gamers ser man en förväntad riktning i relationen mellan det fysiska och det virtuella. Man går (förenklat) från det fysiska, 'in' i det virtuella och sedan tillbaka 'ut' i det fysiska. Virtualiseringen förstås ofta som och beskrivs i denna riktning, varför det kan vara intressant att se till det motsatta; kroppar som lyfts ur det virtuella och materialiseras fysiskt. Genom att föreställa sig cosplay som en förkroppsligande virtuell-fysisk praktik kanske man bättre kan förstå vad som händer med våra kroppar när vi rör oss allt mer i hybridiserade miljöer.

Män har tidigare tagit mer virtuell plats än kvinnor. Män är de som blir moguler, dominerar databranschen och gameingscenen.¹ Liksom i gamerkollektivet finns bland cosplayare allt från glada amatörer till yrkesarbetande proffs. Av den svenska eliten som kvalat in till cosplaySM 2013 bestod finalisterna endast av tjejer.² Kanske kan cosplaykulturen därmed erbjuda oss en inblick i en virtuell subkultur som inte nödvändigtvis är mansdominerad eller maskulin, och de rum som den skapar.

Konventet är det rum som organiseras kring cosplay. Konventet är ett temporär miljö vilken byggs upp, tar plats och är över på några dagar och den uppstår genom viljan hos dessa transformerande kroppar att ansamlas. Men konventet föregås av ett längre arbete hos cosplayaren i och med tillverkningen av den kostym/cosplay som den sedan bär under konventsdagarna.

Konventet är en möjlighet att befinna sig i en intensivt hybrid miljö med ständiga och snabba flöden mellan det virtuella och det fysiska. Virtuella karaktärer från världar med helt andra begränsningar än vår får fysiskt form, möts och blandas. De tar sig runt, krockar, går sönder och regenererar. Kroppar modifieras, kläs upp och kläs om, vilket skapar nya förståelser och gränsdragningar. Genom att se till hur människor gör detta gränsland till en plats för njutning och identitetsskapande, snarare än en plats för osäkerhet, kan vi få nya förståelser för vilka former som virtuell-fysiska utökningar och rumsliga effekter de hybrida miljöerna kan anta.

1 Kvinnor skrivs ut ur historien, jmf. NE-artiklarna Ada Lovelace och Ada (programmeringsspråk)

2 <http://my.narcon.se/event/sm-i-cosplay/>. Hämtad: 2014-01-21

1.1 Syfte

Uppsatsen syftar, i egenskap av att vara en explorativ studie, till att undersöka och beskriva konventet som en hybrid miljö och ett gränsöverskridande rum i spänningen mellan det virtuella och det fysiska samt relatera detta till teoribildningarna inom området. Vidare vill studien beskriva hur och i vilka avseenden cosplayandets praktik kan förstås genom och som bidragande till dessa förhållandens former. Tre frågor har väglett studien.

1.2 Frågeställningar

- Hur kan konventet förstås som ett hybrid virtuell-fysisk miljö?
- Vilka rumsliga effekter får denna hybriditet?
- Hur kan cosplay förstås som ett förkroppsligande av ett virtuell-fysiskt gränsöverskridande?

1.3 Avgränsningar

Uppsatsen kommer endast att diskutera konventsmiljö och cosplaypraktiker i en svensk kontext. Utvecklingen av cosplay som ett kulturhistoriskt fenomen i Japan kommer därför inte att diskuteras i någon vidare utsträckning, då det inte nödvändigtvis behöver vara representativt för cosplaykultur i Sverige idag. Trots att cosplay är ett internationellt fenomen sker de konvent som observerats, PeppCon och ConFusion, båda i Sverige och är därför främst representativa för en svensk konventkultur. Båda konventeten definierar sig som konvent för östasiatisk kultur och får därför först och främst stå representativa för den inriktningen av konvent.

1.4 En introduktion till konvent och cosplay

1.4.1 Konvent

Konvent som format kan liknas vid en utställning, en mäsas, en marknad, en modevisning, ett läger och en fest. Likaså finns flera olika inriktningar för konvent. Sci-Fi-mässan har flera år ägt rum på svenska mässan i Göteborg och erbjuder trots sitt genreinriktade namn även cosplay, anime och tv-spel.³ En annan typ av konvent är steampunkkonvent som 2013 huserade i Alingsås och erbjöd workshops, en bal och teduellerande.⁴ Femcon som arrangeras i Umeå identifierar sig som ett rollspelskonvent men har en feministisk separatistisk hållning.⁵ Närcon i Linköping, som sommaren 2013 av fler än 5200 deltagare kategoriserar sig som en blandning av ett "animekonvent och ett spelkonvent".⁶ En annan etikett är konvent för 'östasiatisk populärkultur' som både ConFusion och PeppCon använder.⁷ I Sverige arrangeras konvent ofta i föreningsform. Många av konvents-föreningarna är knutna till SveRok, Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund, som är Sveriges största ungdomsförbund.⁸

1.4.2 Cosplay

Den första cosplayen som genomfördes 1939 på First World Science Fiction Convention i New York.⁹ Det kallades då för *costume fandom* och var ett uttryck för ett aktivt beundrande och hyllande av Science Fiction. Cosplay blev vanligare i USA under 1960-talet, främst på konvent för fans av

3 <http://www.scifiworld.se/>. Hämtad:2014-01-21

4 <http://www.steampunk-konvent.se/>. Hämtad: 2014-01-21

5 Isaksson, 2014

6 <http://2014.vinter.narcon.se/>. Hämtad: 2014-01-21

7 <http://www.ConFusion.nu/>. Hämtad: 2014-01-21, <http://www.PeppCon.se/index.php?page=home>. Hämtad: 2014-01-21

8 <http://www.sverok.se/sverok/forbundet/>. Hämtad: 2014-03-07

9 Flynn, 1986

serien Star Trek.¹⁰ Begreppet cosplay kommer av sammansättningen av orden *costume* och *play* och vanligtvis tillskrivs journalisten Takahashi Nobuyuki uttryckets myntande.¹¹ Under 1980- till tidigt 1990-tal utvecklades cosplay i Japan till att bli en spridd praktik och industri.¹² Cosplay kom sedan tillbaka till USA under 1990-talet men nu starkt influerad av den japanska kulturen.¹³ Galbraith skriver i sin *Otaku Encyclopedia* från 2009 att cosplayindustrin i Japan värderas till 350 miljoner amerikanska dollar.¹⁴

I sin studie av cosplaykultur i Hong Kong finner Rahman m.fl. att subkulturen starkt förhåller sig till Japan som ett föregångarland.¹⁵ Galbraith beskriver hur japansk cosplaykultur domineras av unga kvinnor.¹⁶ SM i cosplay, som 2013 anordnades på NärCon vinter, hade tio finalister vilka alla var kvinnor.¹⁷ Även om det är svårt att hitta några siffror på hur många som utövar cosplay eller vilka kön de har kan detta tänkas vara ett tecken på att kvinnor har en dominant roll inom den svenska cosplaykulturen.

1.5 Begreppsförklaringar

Otaku – Japanska för 'nörd'. Namn på japansk subkultur som intresserar sig för anime, manga, tv-spel och teknologi.¹⁸

Manga – Japanska tecknade serier och grafiska noveller.¹⁹

Anime – Japanska animerade filmer och serier.²⁰ Baserades huvudsakligen på manga förr, men i och med växande popularitet produceras idag anime som inte föregås av en manga.²¹

Lolita – Japansk subkultur och klädstil. Lolita syftar till en ung oskyldig sexualiserad flicka.

Gamer – En person med stort intresse och passion för dator-/tv-/roll-spelande

Gamea – Ett av flertalet slang för att spela dator-/tv-/rollspel.

Trekkie – Kultur av fans av serien Star Trek, existerat sen 60-talet och är rik på cosplaypraktik.²² Dock inte att förväxlas med otaku-kultur eller täckande för all cosplay.²³

Crossplay – Att cosplaya som en karaktär av ett annat kön än det man själv biologiskt har²⁴

Kawaii – Japanska för söt²⁵

Cos-plays – Teatralla uppträdanden av cosplayare som återskapar scener ur anime eller manga eller skapar egna narrativ och korsbefruktningar av originalberättelserna.²⁶ På ConFusion kallades dessa uppträdanden för cosplaysketcher.

Otagei – Sammansättning av *otaku* och *geinou* (konst på japanska). Cheerleading-liknande danser som framförs som uppträdanden och som syftar till att vara ett publikfrieri.²⁷

AKB 48 – Japansk idolgrupp skapad genom uttagningar 2005. AKB 48 består av 48 flickor uppdelade i tre lag, A, K och B, vilka uppträder dagligen.²⁸ Inspirationskälla för en anime som kom

10 Galbraith, 2009:51

11 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:318, Galbraith, 2009:51

12 Galbraith, 2009:51-52

13 Galbraith, 2009:52

14 Ibid

15 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:319

16 Galbraith, 2009:52

17 <http://my.narcon.se/event/sm-i-cosplay/>. Hämtad: 2014-03-07.

18 Galbraith, 2009:171-172

19 Galbraith, 2009:140

20 Galbraith, 2009:19

21 Galbraith, 2009:20-21

22 Galbraith, 2009:226

23 Ibid

24 Galbraith, 2009:53

25 Galbraith, 2009:116

26 Galbraith, 2009:53

27 Galbraith, 2009:170

28 Galbraith, 2009:12

ut 2012 och fick namnet AKB 0048.

Purikura – Sammansatt av Print Club. Syftar till en typ av fotobås som utvecklades under 1990-talet och placerades ut på arkader i Japan.²⁹ Fotobåsen ger möjlighet att lägga på färgglada ramar, symboler och text på bilderna som tas, vilka sedan trycks ut som miniatyrfotografier, ibland som klistermärken.³⁰

Pokémon – Sammansättning av Pocket och Monsters. Namn på ett rollspel utvecklat till Nintendos bärbara konsol Game Boy som sedan blivit kortspel, anime, film m.m.³¹

Instagram – Ett bildbaserat socialt medium på internet. Finns som app till smarta telefoner. Användaren tar bilder och kan få tillgång till andra användares bilder genom att följa dem och därmed få deras bilder i ett flöde på hemskärmen.

1.6 Disposition

Uppsatsen är uppbyggd så att teorin föregår metoden. Teorin består av tre avsnitt; det första behandlar relationen mellan det virtuella och det fysiska; det andra cosplay, kroppar och förkroppsligande; det tredje konventet och hybrida rum och miljöer. Varje avsnitt börjar i en relevant teoretisk tillämpning av det övergripande ämnet, ibland hämtad från en annan disciplin, ibland kulturgeografisk och ibland tvärvetenskaplig. Sedan följer en teoretisk djupdykning på en konceptuell nivå för att sedan följas av en teori jag önskar tillämpa.

Avsnittet om relationen mellan det virtuella och det fysiska inleds med Thulin och Vilhelmsons forskning om ICTs utveckling i Sverige och dess spatiala påverkan. Sedan följer ett avsnitt om hur det virtuella kan förstås utifrån Shields teorier. Detta avsnitt avslutas med en beskrivning och utveckling av Haraways tankar kring cyborgerna som en tankefigur i hennes cyborgmanifest.

Avsnittet om cosplay, kroppar och förkroppsligande börjar med Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheungs undersökning av cosplay som en transformerande och identitetsskapande praktik inom modeteori. Det följs av Pryke, Rose och Whatmores tankar kring hur man kan förstå och tala om kroppars position. Det avslutas med Joel Gns diskussion om hur cosplay kan förstås som en förkroppsligande gränsöverskridande praktik.

Teorin avslutas med avsnittet om konventet och hybrida rum och miljöer. Detta inleds med en artikel som ser till konventet som en kreativ miljö från Nobuokas avhandling. Detta lyfts genom Whatmores tankar om hur man kan beskriva och skriva hybrida geografier. Därefter Graham, Zook och Boultons undersökning om hur man kan förstå augmented realities, utökade eller förstärkta verkligheter på svenska. Därefter ser man till Ciolfi och Bannons arbete med att göra museimiljön interaktiv genom teknologiska utökningar av rummet och vilka problem det möter.

Metoden börjar med Wilsons strategier för att hybridisera sin vetenskapande process. Det fortsätter med en diskussion om mitt forskarsubjekt utifrån Haraway och McDowells texter om maskulinistiska och feministiska vetenskapsobjekt. Sedan följer en mer allmän beskrivning av observationsmetoden utifrån Öhlander och i avsnittet genomförande visar jag hur jag förhållit mig till metoden men målar också upp en övergripande beskrivning av utförandet.

I avsnittet resultat och analys redovisas material från observationen som sedan tolkas och analyseras. Detta kapitel inleds med en presentation av den specifika konventsmiljön på ConFusion. Analysen är tredelad: den första delen fokuserar på konventsmiljön, rumsliga samspel mellan det virtuella och det fysiska samt rumsliga effekter och hybriditeter; den andra delen ser till kroppar och cosplay som rumsliga effektskapare och noder i att binda samman virtuell-fysiska förhållanden och skapa konventsmiljön; den tredje delen är en reflektion över min roll i konventsmiljön och i arbetet. Arbetets sista del är en avslutande diskussion om hur konventsmiljön väver samman och utökar frågor om rumslighet och virtuell-fysiska relationer. De frågor som ställs i texten ska läsas som stödfrågor för att närma sig frågeställningarna och syftet.

29 Galbraith, 2009:191

30 Ibid

31 Galbraith, 2009:187

2. Teori

2.1 Virtualitet

2.1.1 En introduktion till virtuell och fysisk rörlighet

Virtuell och virtualitet är kanske inte ord som brukar användas när man pratar om vardagliga kontakter med internet, datorer och smarta telefoner. Så det kanske är på sin plats att se närmare på vad virtuell betyder och hur det kan definieras. En sökning på Nationalencyklopedin säger oss att *virtuell* är en term som används främst när man talar om fysik och datorer.³² Vad har då det virtuella för relevans för hur man kan interagera med varandra och ta plats?

I sin text om internet, datorer och mobiltelefoners (ICT) spatiala inverkan på vardagspraktiker beskriver Eva Thulin och Bertil Vilhelmson hur spridningen av mobiltelefoner och internet i Sverige påverkat vår rörlighet. 2008 hade över 80% av Sveriges befolkning tillgång till en dator och internet i hemmet.³³ Av Sveriges befolkning som var äldre än 18 år använde 58% internet dagligen i hemmet.³⁴ 2013 hade 90% av befolkningen tillgång till dator och internet i hemmet och det dagliga användandet av internet i hemmet låg på 73%.³⁵ Men i och med den snabba teknologiska utvecklingen har internet tagit sig ut ur hemmet.

I och med utvecklingen av ICT förutspådde vissa geografins död, man förväntade sig mindre rörlighet, mindre friktion och mindre platsbundenhet.³⁶ Men snarare än att göra oss mindre fysiskt rörliga verkar ICT har gjort oss mer fysiskt rörliga samtidigt som vi rör oss längs ett nytt led, det virtuella.³⁷ Detta har också lett till hybrida praktiker, att flera typer av rörlighet pågår samtidigt vilket minskar friktionen och ökar hastigheten för vår interaktion.³⁸ Exempelvis kan man befinna sig på en buss (fysiskt förflytta sig) på väg till ett genom telefon förbestämt möte. Under restiden kommenterar man en väns resebilder på Facebook, samtidigt som reklamen blinkar i en sidopanel av skärmen.

Hur ICT påverkar vår fysiska och virtuella rörlighet samt hur den fysiska och virtuella rörlighetens samspel ser ut fortsätter att utvecklas och vilka former det tar är svårt att förutspå. Ett exempel som Thulin och Vilhelmson tar upp är SMS som utvecklades och avsågs som ett verktyg för företag för att snabbt kunna sända information. Men snarare än detta kom användningen av SMS att definieras av unga för interaktion och fritidskoordination.³⁹ Exemplet visar oss både hur viktig den vardagliga interaktionen är för vår teknikanvändning, att vår socialitet många gånger definierar hur vi tar till oss ny teknik och vilka rörelsemönster vi skapar utifrån den. Men det visar oss också hur unga människor ofta tämjer teknik då den för dem är en självklar del av den dagliga interaktionen.⁴⁰ Man kan med andra ord tänka sig att det är intressant att se till hur unga människor tar till sig teknik och hittar användningsområden för den och att de praktiker som då skapas, likt i fallet med SMS läcker ut i resten av samhället. Likaså kan unga subkulturer, som gamers och cosplayare, lära oss något om hur vi kan ta till oss virtuell-fysiska praktiker och vilken form dessa praktiker tar rumsligt.

32 Nationalencyklopedin – Virtuell. <http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/virtuell>. Hämtad: 2013-11-24

33 Thulin & Vilhelmson, 2010:278

34 Findahl, 2013:9

35 Ibid

36 Thulin & Vilhelmson, 2010:281

37 Thulin & Vilhelmson, 2010

38 Thulin & Vilhelmson, 2010:284

39 Thulin & Vilhelmson, 2010:281-282

40 Ibid

2.1.2 Relationen mellan det virtuella och det fysiska

Virtuell är som alla ord laddat av avlagrade betydelser som påverkar hur man förstår och kan använda det som begrepp. Därför är det relevant för oss att förstå varför det virtuella ställs mot det fysiska och vilken betydelse detta får för hur vi kan tala om det virtuella.

Rob Shields menar att det virtuella ofta beskrivs som överkligt och karakteriseras av en frånvaro och icke-existens.⁴¹ Det virtuellas kontrasterande mot vad som är 'verkligt' väcker på så sätt ontologiska frågor kring hela vår världs vara och form. Men man kan i mån av utrymme nöja sig med att konstatera att det som definieras som verkligt ofta förstås som materiellt, och att det virtuella i sin immaterialitet därmed ofta inte förstås som verkligt. Shields menar att "*The virtual is real but not concrete...*".⁴² Det virtuella är inte fixerat eller greppbart utan snarare immateriellt, flytande och slinker undan när man försöker ringa in det.

Enligt Oxfords engelska ordbok definieras engelskans motsvarighet till ordet virtuell, '*virtual*', som "...*that which is so in essence but not actually so*".⁴³ På svenska skulle man kunna förstå det virtuella som ett *nästan*, eller *så gott som* och att det virtuella per definition alltid refererar till en bestämd form. Shields tar exemplet med ett kontor som vi föreställer oss som en fysisk materiell plats med definierad form.⁴⁴ Samtidigt kan ett kök med hjälp av en arbetsdator förvandlas till ett temporärt hemmakontor, och genom visualconf (videoprogram för långväga konferenssamtal) kan två konferensrum i olika länder sammanfogas till ett. Det virtuella kan skapa samma effekter som den materiella kontorsplatsen utan att anta ett kontors fysiska form.⁴⁵ När en person inom IT säger att hen jobbar hemifrån föreställer sig ingen att den återskapat båset från kontorslandskapet hemma. Men genom att det virtuella försöker återskapa kontorets essens eller effekt refererar det, genom att vara nästan och så gott som, till den materiella formen.

Om vi återvänder till Nationalencyklopedin för en svensk definition av termen *virtuell* hänvisas vi vidare till artikeln *skenbar*.⁴⁶ Skenbar i sin tur är något "*som inte är vad det tycks vara*".⁴⁷ Här ser vi en förskjutning, i vår svenska definition har det smugit in en ton av falskhet. Det virtuella kan lätt lura oss, som e-mail från 'afrikanska prinsar' och filer med trojanska hästar.

Ordet virtuell har sin ordstam från latinets *vir* som betyder man.⁴⁸ Engelskans *virtue* är en förlängning av detta och syftar till förkroppsligandet av en gudomlig eller övernaturlig kraft.⁴⁹ *Virtue*, eller på svenska *dygd*, som en egenskap har historiskt varit könsligt uppdelat.⁵⁰ Manlig dygd och det upprätthållande av god moral som den innebar förstods som sinnlig.⁵¹ Den kvinnliga moralen i sin tur köttlig och bestående av kyskhet.⁵² Det virtuella tar sitt avstamp i manligheten och går sedan till ett förkroppsligande, för män tar det formen av en transcenderande moral och för kvinnor ett kroppslig diciplinerande. Idén om dygden som könsligt uppdelad har historisk upprört feministiska tänkare. Bland annat Mary Wollstonecraft argumenterade för att dygden omöjlig kunde vara relativ.⁵³ Wollstonecraft menade därför för att kvinnor, likt männen, borde få hänge sig åt sinnligt dygearbete.⁵⁴ Men snarare än att dygden är en som i manlig och sinnlig, kanske vi kan

41 Shields, 2003:19

42 Shields, 2003:2

43 Ibid

44 Shields, 2003:23

45 Ibid

46 Nationalencyklopedin – Virtuell. <http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/virtuell>. Hämtad: 2013-11-24.

47 Nationalencyklopedin – Skenbar. http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/sve/skenbar?i_h_word=skenbar. Hämtad: 2013-11-24.

48 Shields, 2003:3

49 Ibid

50 Ibid

51 Ibid

52 Ibid

53 Wollstonecraft, 2003:58

54 Wollstonecraft, 2003:59

förstå dygdarbete som både sinnligt och fysiskt. Cosplay är en förkroppsligande aktivitet av inte sällan övermänniskliga varelser och dess kroppar. Kan vi föreställa oss cosplay i termer av dygd och går det i så fall att dela upp dygden i termer av sinnlighet och kroppslighet?

Shields beskriver hur man under 1970- och 1980-talet föreställde sig att man lämnade den materiella världen bakom sig och att man på så sätt gick in i den virtuella.⁵⁵ Detta imaginära steg menar Shields var "...allowing users to imagine leaving behind identities in one realm to become something/someone else or to play an entirely different role...".⁵⁶ Den virtualitet som vi upplever idag i vårt vardagsliv definieras knappast av ett virtuellt identitetsbyte till en internetpersona (även om exempel fortfarande förekommer, troll och anonyma kommentatorsfält är två av dem). Kanske kan vi föreställa oss cosplay som den typ av virtualitet som Shields beskriver här ovan? Inte som något alldagligt och normaliserat utan som att cosplay fortfarande existerar i det virtuellt-fysiska gränslandet.

2.1.3 Cyborgen och gränsland

I sitt cyborgmanifest diskuterar Donna Haraway hur cyborgen som en tankefigur kan hjälpa oss att problematisera och tänka bortom de dikotomier som ofta används för att dela upp vår verklighet.⁵⁷ Haraway menar att vi förstår världen som ett kodningsproblem.⁵⁸ Exempelvis kan att 'knäcka' den genetiska koden kan hjälpa oss att förebygga sjukdomar, sociala koder kring exempelvis kön och sexualitet sorterar och disciplinerar kroppar och genom programmeringskod kan man överbrygga problematiska distanser. Kodning, sortering och klassificering är inte bara en del av västerländsk vetenskapstradition utan också praktiker i vårt vardagsliv.

Cyborgen som tankefigur är i sig själv uppbyggd av motsägelsefullhet, den är varken maskin eller människa, verklig eller överklig.⁵⁹ Cyborgen blir relevant för oss i slutet av 1900-talet då flertalet konstruerade och välbevakade gränser börjar luckras upp. När gränserna blir otydliga blir makten som dragit dem hotad. Det blir ett definieringsspel med höga insatser.⁶⁰ De gränser som Haraway ser som rämnande när hon skrev sin text 1985 är de mellan djur och människa, organism och maskin, fysiskt och icke-fysiskt.⁶¹

Om vi börjar i otydligheterna mellan djur och människa så har hypoteser om förklaringsmodeller som särställer människan från djuren ställts upp och förkastats historiskt.⁶² Språket, sociala beteenden, användande av redskap är några exempel.⁶³ Snarare har alla de projekt som går ut på att koda människan biologiskt (kartläggning av gener är ett exempel här, grishjartan som pumpar runt mänskligt blod ett annat) fört oss närmare djur. En rämnad gräns skulle göra det svårt att motivera människans rätt att exploatera jordens tillgångar på andra arters bekostnad, en idé som exempelvis redan har anammats av FN i deras millenniemål.⁶⁴ Men vid denna gräns står mer på spel, då den vanligen fått verka för att ställa människan som en representation för kulturen över naturen.⁶⁵

Interaktionen mellan maskiner och människor är det andra gränsland som Haraway beskriver. År 1997 slog datorn Deep Blue människan Garry Kasparov i schack.⁶⁶ Trots kontroverser kring

55 Shields, 2003:13

56 Shields, 2003:13-14

57 Haraway, 2008:188

58 Haraway, 2008:203

59 Haraway, 2008:186

60 Haraway, 2008:187

61 Haraway, 2008:189-191

62 Haraway, 2008:189

63 Ibid.

64 <http://www.un.org/millenniumgoals/envIRON.shtml>. Hämtad: 2014-03-07

65 Haraway, 2008:189

66 Nationalencyklopedin – Schack. http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/schack?i_h_word=deep%20blue
Hämtad: 2013-12-04

matchen (Kasparov anklagade IBM som ägde datorn för fusk) är det idag inte ovanligt att interagera med programmerade botar i både datorspel- och kundtjänstssammanhang. Haraways text är skriven under 1980-talet och hon beskriver redan då en osäkerhet kring huruvida maskiner kommer att kunna reproducera sig själva.⁶⁷ Som ofta när man diskuterar cyborger och maskiner med ett eget handlingsutrymme är det lätt att låta som en domedagsprofet. Men verkligheten ligger inte långt från fiktionen. Det multinationella företaget Google anställde 2012 Ray Kurzweil, en innovatör inom fältet artificiellt intelligens, med andra ord ett konstgjort teknologiskt skapat medvetande.⁶⁸ Kurzweils uppdrag är att skapa ett mänskligt språk som ett artificiellt medvetande sedan kan använda. Han räknar med att detta kommer hända 2029.⁶⁹ Men maskiners utveckling behöver inte endast förstås som ett hot, de kan också vara vänligt sinnade och intima med oss.⁷⁰ Ett exempel här är iPhones hjälprea Siri, personifierad och förmänskligad med en egen röst. Cyborgerna går redan ibland oss, med en smartphone i sin hand som en förlängningar av sig själva och sin rörlighet.

Den tredje gränsen som Haraway menar är otydlig är den mellan den fysiska och det icke-fysiska. Hon beskriver en pågående miniatyrisering; maskiner och virtuella processer blir mindre och vissa, är så små att vi kan uppfatta dem ens med ögat.⁷¹ Genom smarta telefoner går vi omkring med fullgoda datorer i våra fickor och upptäckten av grafen, ett material som knappt är synligt men med extraordinära egenskaper, förväntas få oändliga användningsområden.⁷² Men tekniken tar sig också in i våra kroppar.⁷³ Utvecklingen av nanobotar, maskiner som är byggda molekyl för molekyl för att kunna cirkulera i våra kroppar har mött hårt motstånd men är fortfarande under utveckling. Gränsen blir idag också otydlig i och med internets självklarhet. Ett virtuellt Facebookmeddelande förstås som ett direkt uttalande av personen och inte som mindre seriöst eller överkligare än ett verbalt uttalande.

Oordning i gränsdragningarna kan innebära både njutning och definitionskrig.⁷⁴ Den cyborgvärld som uppstår kan förstås som en plats där motsägelsefullhet inte behöver vara problematisk. Där människor, djur och maskiner kan samspela utan att det innebär ett hot mot gränsdragningarna, eftersom gränserna här är uppluckrade.⁷⁵ Men cyborgvärlden kan också förstås som ett världsomspännande kontrollsystem, ett försvarsmotiverat krig kring gränsdragningar.⁷⁶ Det är en värld där NSA kan samexistera med människor som sätter in identifierande datorchip i sina husdjur och där konventet erbjuder människor en miljö att lekfullt återskapa virtuella kroppar. Haraway menar att vi måste se ur båda perspektiven samtidigt.⁷⁷ Cyborgerna kan här erbjuda oss en position att blicka ut ifrån, om vi kan förstå den och acceptera den.

Cyborgens bakgrund följer inte den västerländska modellen för tillblivelse. Cyborgerna är inte av kvinna född och har därmed ingen oidipal relation till sin mor.⁷⁸ Den är inte ett barn av Adams och har därmed inget ansvar att råda över skapelsen.⁷⁹ Eftersom den inte har något fall från nåd, någon utvisning från Eden har cyborgerna därmed ingen frälsning.⁸⁰ Den har ingen ursprunglig enhet att förhålla sig till, ingen natur att identifiera sig med, utan är i konstruerad och sammansatt i ordagrann betydelse.⁸¹ Eftersom cyborgerna inte kan producera skillnad gentemot modern, den ursprungliga

67 Haraway, 2008:190

68 Levy, 2013

69 Ibid

70 Haraway, 2008:219

71 Haraway, 2008:191

72 http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/physics/laureates/2010/press-sv.html. Hämtad: 2014-03-07

73 Edwards, 2007. http://www.wired.com/bodyhack/2007/03/toward_the_fant/. Hämtad: 2014-03-03

74 Haraway, 2008:187

75 Haraway, 2008:192

76 Ibid

77 Ibid

78 Haraway, 2008:187-188

79 Haraway, 2008:189

80 Haraway, 2008:187

81 Haraway, 2008:188

enheten eller naturen kan den inte heller producera sitt jag genom att göra uppror mot detta.⁸² Ur en västerländsk traditions perspektiv har inte har inte cyborgerna något som man kan förstå som en berättelse som *ursprung*.⁸³

I sin ursprungslöshet kan cyborgerna inte heller genom identifikation och avståndstagande producera skillnaden som ger förutsättning för och utgör det västerländska jaget.⁸⁴ Identifikationen är en vanlig politisk myt för kategorisering av oss själva in i grupper. Haraway menar att identifikationen har redan nådd gränser som politisk myt och snarare leder till exploatering och exkludering av andra grupper och subjekt som faller mellan stolarna.⁸⁵ Snarare än identifikation bör vi fundera kring samhörighet för att kunna föreställa oss subjekt som är både personliga och kollektiva.⁸⁶ Cyborgerna kan här förstås som en konstruerad position, vilken man kan se ut ifrån för att skapa koalitioner och få gemensam erfarenhet.

Kanske kan bilden av en cosplayande tonåring, en människa som inte hunnit producera sitt jag av skillnad gentemot våra västerländska ursprungsmallar, men som redan bytt sin kropp och dess koder mot ett virtuellt förkroppsligande av övernaturliga proportioner vara en analogi för en av de cyborger som figurerar i denna uppsats? Och vilka möjliga allianser kan dessa kroppar skapa?

Cyborgens verktyg och vapen är skriften.⁸⁷ Genom teknisk utveckling har utrymmet för och spridningen av olika tolkningar ökat. Internet kan inte ta slut och att föreställa sig det är skrattretande.⁸⁸ Haraway deklarerar utan nämnvärd sorg att den auktoritära tolkningen håller på att gå förlorad.⁸⁹ Detta leder till att makten och dess tolkningsföreträdare kring verklighetens form, människors plats och betecknandet av deras kroppar blir svårare att behålla, både materiellt och symboliskt.⁹⁰ Men i att benämna, beteckna och sortera ligger också makt. Kategorier är sällan oskyldiga och har ofta en inneboende hierarki.⁹¹ Den diskursiva maktens syfte är att naturliggöra konstruktioner, att få tidigare betydelser som därmed efterkommande betydelser att bli otänkbara. Skrift-makt-teknologi samspelar i västerländska berättelser om civilisationens ursprung.⁹² Skriften har historiskt givit makten att beteckna och att hålla skriften från de man betecknar har varit en koloniserande maktmekanism.⁹³ Men vår teknologiska utveckling går så snabbt och ökar utrymme för fler skriftförfattare. Hinner makten med när de som är mest aktiva på internet i Sverige är unga i åldern 16-25 år?⁹⁴

Cyborgens text löser upp och bygger upp kategorier och förhållanden. Den drar sig inte ens för att attackera 'naturliga' objekts integritet.⁹⁵ Villkor som man förstår som naturgivna så som kön, kroppar, mänsklighet dekonstrueras i cyborgens skrift. Cyborgerna ruckar här på kroppslighetens koder i likhet med intersexualitet och siamesiska tvillingar.⁹⁶ Intersexualitet i sin okodbarhet utifrån kön, siamesiska tvillingar utifrån otydligheter om vart kroppar börjar och slutar. Detta kan bortförklaras som rester av en freak show-mentalitet men fortfarande kan 'onaturligt' håriga barn födda i Indien bli en världsnöhet och omskrivas som djurlikande människobarn.⁹⁷

82 Ibid

83 Ibid

84 Ibid

85 Haraway, 2008:195

86 Haraway, 2008:194,196

87 Haraway, 2008:217

88 <http://www.slutet.se/>. Hämtad: 2013-12-04

89 Haraway, 2008:190

90 Haraway, 2008:196

91 Haraway, 2008:196,202

92 Haraway, 2008:191

93 Haraway, 2008:216

94 Findahl, 2013:6

95 Haraway, 2008:202

96 Haraway, 2008:222

97 <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2483606/Baby-girl-born-covered-head-toe-hair-inheriting-rare-Werewolf-Syndrome-gene.html>. Hämtad: 2013-12-04

Haraway beskriver denna kroppsliga sortering som att "...*våra kroppar är kartor över makt och identitet*".⁹⁸ Om man förstår våra kroppar på detta sätt, kan cosplay då förstås som en total avladdning av kroppen, att göra sig okategoriserbar utifrån de normer som är relevanta i samhället utanför konventet? Eller är det snarare att ladda om sin kropp för att få möjligheter som ens nuvarande kropp inte har? Och hur kan man i så fall läsa dessa kroppar?

2.2 Cosplay och kroppslighet

2.2.1 Cosplay som praktik

I sin undersökning av cosplaykulturen i Hong Kong beskriver Rahman m. fl. hur posandet som utförs av cosplayaren kan förstås som en ritualiserad aktivitet.⁹⁹ För att en cosplay ska utföras så bra som möjligt läggs tid på att lära sig de poser, ansiktsuttryck och kroppsspråk som är specifika för den karaktär som valts.¹⁰⁰ Äkthetsbegreppet, som är relevant i många subkulturer består i cosplayande just i detta; för att en cosplay ska erkännas som väl genomförd och 'äkta' utifrån subkulturens standard måste det vara ett förkroppsligande av karaktären, inte bara en utklädnad.¹⁰¹

I Hong Kong är cosplay ännu inte ett fritidsintresse eller en livsstil som blivit fullt socialt accepterad. Rahman m.fl. studie säger oss att föräldrar ofta uppfattar cosplay som meningslöst och dyrt, likaså kritiserar cosplaykulturens sexualiserande och normbrytande inslag.¹⁰² Utöver föräldramissnöje är cosplay ett krävande intresse för utövaren. Cosplay sker på bekostnad av pengar, tid och rörelse för den som cosplayar.¹⁰³ Att cosplaya är inte bara att uttrycka att man är ett fan utan cosplay kan även förstås som ett uppträdande som om det är väl utfört väcker beundran och erkännande.¹⁰⁴ En viktig del av detta är fotograferandet av den som cosplayar.¹⁰⁵ Här tillämpas de poser som lärts in och genom att någon ber om ett fotografi uttrycks beundran och öppnar för samtal kring cosplayaren, cosplayen (kläder, material och process) eller karaktären som cosplayas.

Cosplay kan förstås som en transformation över gränser; från en vanlig människa till övernaturlig, ett kön till ett annat, konsument av kultur till producent av kultur.¹⁰⁶ Rahman m.fl. jämför cosplayande med datorspel som erbjuder en liknande typ av rollspel och identitetslek; en möjlighet att vara någon annan eller att vara på något annat sätt i en virtuell värld.¹⁰⁷ Men när det gäller cosplays transformerande egenskaper blir rollspelet och identitetsleken fysisk.¹⁰⁸

2.2.2 Kroppens möjligheter och plats

Pryke, Rose och Whatmore diskuterar i sin text *a Body of Questions* olika sätt att tänka kring kroppslighet och kroppens möjligheter för att upptäcka nya frågeställningar. Våra kroppar märks av sådant som kan tyckas biologiskt determinerat som kön och hudfärg men också av idéer som exempelvis livsstilsmarkörer och skönhetsideal. Varje kropp som föds placeras inom sociala konstruktioner och representationssystem, det går att markera ut kroppen på en karta över sociala betydelser, i nät av konstruktioner.¹⁰⁹ Pryke m.fl. menar att vår kroppslighet kan förstås som materialiserad erfarenhet av möten med dessa strukturer.¹¹⁰

98 Haraway, 2008:222

99 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:331

100 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:322

101 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:329

102 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:322

103 Ibid

104 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:323

105 Ibid

106 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:333

107 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:321

108 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:321-322

109 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:52

110 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:51

Men kroppar säger inget i sig själva, utan de betydelser de uttrycker är konstruerade och står i relation till de strukturer, idéer och konstruktioner som märkt dem.¹¹¹ Att en kropp förstås som gammal ser kontextuellt olika ut och har också olika effekter för hur man beskriver och interagerar med den. Vi förstår kroppar genom de konstruktioner som omger dem och de kulturella representationer som färgar av sig på och förkroppsligas genom kropparna.¹¹² Kroppar och de betydelser som tillskrivs dem naturliggörs diskursivt¹¹³ På samma sätt som diskurser naturliggör fenomen eller världsordningar, naturliggörs de betydelser som tillskrivs kroppen. Betydelser tas för givna och tränger undan tidigare historiska idéer och andra möjliga idéer för hur kroppar kan förstås. Trots att kontakten med dessa strukturer märker våra kroppar är inte kroppen en 'naturlig' karta över avlagrade erfarenheter av möten med dessa strukturer.¹¹⁴ De är endast ramar för hur kroppar kan förstås, som normala/onormala, som funktionella/ej funktionella, som naturliga/konstgjorda. Vissa feministiska teorier sträcker sig så långt som att alla kroppar är artificiella då den klassiska uppdelningen mellan socialt och biologiskt inte håller.¹¹⁵ Det vi förstår som biologisk och naturligt också är artificiella kulturella konstruktioner.¹¹⁶ Kvinnokroppar idag är inte sällan 'naturligt sminkade'¹¹⁷, de har impregnerats med krämer för att ge 'naturlig lyster' och håret är 'naturligt färgat'.

Kroppen därmed inskriven i den diskursiva maktkampen om beskrivningen av verkligheten. I detta diskursiva maktspel laddas kroppar genom språk och ord. Men kroppen är inte en passiv målarduk för strukturella och diskursiva penslar, utan föränderlig.¹¹⁸ Den kan förändras både genom medveten transformation och av kroppens egna agentskap, exempelvis som vid sjukdom eller åldrande där kroppen byter kulturell kontext av sig själv.¹¹⁹ Makten att definiera vad som är kunskap, en riktig beskrivning av verkligheten är nära knutet till språket.¹²⁰ Kroppen blir därmed svår att snärja, dess betydelser skiftar så snabbt, emellanåt till sin motsats i ett ögonblick och kroppen tycks undfly beskrivningarna. En kropp som nyss förstods som frisk, stark och funktionell kan genom sjukdomsdiagnos betraktas som sjuk, skör och trasig. Pryke m.fl. menar att kroppen därmed hamnar vid gränsen för det som går att beskriva.¹²¹

Hur kan vi förstå kroppen om den ligger vid gränsen för det som kan beskrivas, delvis befinner sig utanför språket och därmed vad vi kan producera kunskap om?¹²² Viss feministisk teori menar att detta gör att kroppen, som samtidigt är biologisk och konstruerad och med dess problematiska relation till språket, hamnar i gränslandet mellan natur och kultur.¹²³

Pryke m.fl. hänvisar till relationen mellan kropp och text, då de båda är materiella.¹²⁴ Man kan skriva kroppen, kanske genom den cyborgtext som Haraway beskriver? Cyborgen är en gränslandsvarelse och position, kanske en man kan använda för att förstå kroppens möjligheter och motsättningar?

Kroppen är som vi sett svårfångad och föränderlig. Men vi kan heller inte undfly den eftersom vårt medvetande utgår från vår kropp. Kvinnor har länge antagits vara ointresserade av det virtuella och datorspel på grund av sin kroppslighet och hur kvinnliga avatarer framställs och kvinnor objektifieras i gamervärlden. Men snarare än en kvinnlig obekvämlighet med att objektifieras

111 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:50

112 Ibid

113 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:50-51

114 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:52

115 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:50

116 Ibid

117 Isaksson, 2010

118 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:56

119 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49, 56

120 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:47

121 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49

122 Ibid

123 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:56

124 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:58

kanske man kan tänka sig att kvinnors fördröjda virtuella tillträde handlar om en lång tradition av idéer om att kvinnor inte kan vara sinnliga och transcenderande? Som sett ovan i Shields är mannens dygd sinnlig upphöjning över kroppslighet och kvinnodygd förstås som kroppslig återhållsamhet. Men numera tjejer börjar ta över internet. Unga kvinnor har idag gått om unga män i tid som spenderas på internet.¹²⁵ Kvinnorna är främst aktiva via bilder, bloggar och sociala medier där de skapar eller kommenterar innehållet, männen lägger mer tid än kvinnorna på att spela.¹²⁶ Börjar det virtuella och fysiska mötas, liksom det kroppsliga och det sinnliga? Går det både att vara okroppslig och förkroppsliga på samma gång?

2.2.3 Cosplay som överskridande

I sin artikel kring könsavvikande inom cosplay diskuterar Joel Gn hur kapitalismen förstärkt ett konsumtionsperspektiv på kultur och hur detta bygger idéer om hur man får en livsstilsidentitet genom konsumera kultur.¹²⁷ Enligt detta perspektiv kan cosplay ses som en förkroppsligad konsumtion av den anime, serier eller det spel som man cosplayar utifrån.¹²⁸ Men konsumtionsperspektivet tar inte nog hänsyn till begär, njutning och affekt.¹²⁹ Njutning och begär kan förstås som krafter som kan styra kroppen utanför normerande strukturer.¹³⁰

Genom cosplay produceras en plats där normer kring könsidentitet kan förändras.¹³¹ Men det behöver inte betyda att cosplay är könsligt och/eller sexuellt avvikande i den traditionella bemärkelsen. Trots att crossplay (att cosplaya som en karaktär av ett annat kön än en själv/ett odefinierat kön) innebär att man förkroppsligar ett kön, behöver inte det betyda att cosplayarens egen könsidentitet påverkas.¹³² Gn vill snarare förstå cosplay som en kreativ njutning i att förkroppsliga en animerad kropp än i termer av könsligt avvikande.¹³³

Cosplay kan vara könsöverskridande, men behöver inte primärt förstås som det.¹³⁴ Detta eftersom karaktären som cosplayas inte nödvändigtvis är könad, mänsklig eller könad utifrån mänskliga föreställningar om kön.¹³⁵ Eftersom karaktärerna som förkroppsligas i cosplay inte ens behöver förstås som biologiskt mänskliga varelser följer de inte heller den mänskliga modellen för könsavvikande. Snarare kan könsöverskridandet i cosplay vara ett resultat av förmänskligande av kroppar som tillhör objekt, djur eller omänskliga varelser.¹³⁶ Exempelvis uppfattar man inte roboten C3PO från Star Wars som en mänsklig varelse, men han har tilldelats en manskropp och förmänskligande drag. Genusperformativitet, att göra kön, inom cosplay blir därför paradoxalt.¹³⁷

Gn använder sig av Deleuze och Guattaris affektsbegrepp. Affekt kan förstås som en intensivt kroppslig reaktion, en process som kännetecknas av en övergång från ett tillstånd av kroppslig erfarenhet till ett annat tillstånd, med förstärkta eller förminskade kroppsliga möjligheter att agera.¹³⁸ Affekt kanske kan vara förklarande om man ser till cosplay som en virtuell-fysisk kroppslig process. En process där intagandet av cosplaykaraktärens virtuella kropp kan ge cosplayaren nya möjligheter för kroppslighet och könsuttryck utan att det nödvändigtvis reflekterar cosplayarens vardagliga kropp, könsuttryck eller virtualitet? När man vill tillämpa affektsbegreppet

125 Findahl, 2013:16

126 Ibid.

127 Gn, 2011:591

128 Gn, 2011:584

129 Gn, 2011:591

130 Gn, 2011:589

131 Gn, 2011:584

132 Gn, 2011:586

133 Gn, 2011:589

134 Gn, 2011:586

135 Gn, 2011:589

136 Gn, 2011:584

137 Gn, 2011:591

138 Gn, 2011:587

på cosplay är därför de kroppsliga möjligheterna som processen innebär viktigare än eventuell könsrepresentation.¹³⁹

Cosplay innebär en möjlighet att sätta karaktären man cosplayar och sig själv i egenskap av den, utanför tidigare narrativ.¹⁴⁰ Eftersom karaktären befinner sig utanför sitt narrativ i en cosplay kan den inte refereras till av andra karaktärer eller berättelsens handling, utan det är istället genom cosplayen som narrativet refereras.¹⁴¹ Detta skapar fantasifula alternativa situationer för karaktären som cosplayas och för cosplayaren, men det visar också hur viktig del förkroppsligandet är; att vara karaktären är mer än en kostym. Gn uttrycker detta som att det cosplayande subjektets röst inte är i fokus, utan att det kroppens likhet, rörelse och koppling till originalmediet som blir ett uppträdande och väcker beundran.¹⁴²

Kroppar kan transformeras genom cosplay men det kan också vara att tillägna sig en kropp man beundrar eller som tillhör någon man beundrar.¹⁴³ Gn menar vidare att relationen till karaktären börjar långt före att själva cosplayen genomförs och redan innan man ens börjar konstruera sin cosplaykostym interagerar man med bilden av karaktären.¹⁴⁴ Att genom cosplay simulera animerade karaktärer, blir att göra överkliga kroppar verkliga.¹⁴⁵ Här nämner Gn Baudrillard's term simulacra – att göra kopior utan att ha ett original.¹⁴⁶ När man skapar en cosplay av en animerad kropp finns ingen fysisk originalkropp. I cosplayen återskapar du dig själv som bilden och gör den fysiskt levande genom förkroppsligandet.¹⁴⁷ Man återskapar en bild, en virtualitet, man förkroppsligar någonting som per definition är immatriellt och okroppsligt.

Gn menar att kroppar ofta tolkas som uttryckande för en essens, medan en bild tolkas som utan essens.¹⁴⁸ Kanske är det som Gn menar förstås som kroppars essens det som Pryke m.fl. menar med att avlagrad erfarenhet av möten med strukturer till synes kan verka vara en 'naturlig' karta över kroppar?

2.3 Konvent och hybrida rum

2.3.1 Konventet som kreativ miljö

I sin artikel om kreativa miljöer tittar Jacob Nobuoka närmare på Comiket, ett konvent och en marknad för manga som tar plats i Tokyo och samlar en halv miljon människor två gånger per år. En kreativ miljö definieras som ”...a physical setting [...] where face to face interaction creates new ideas, artifacts, products, services and institutions and as a consequence contributes to economic success”.¹⁴⁹ I citatet betonas alltså den fysiska miljön och det fysiska mötet för att en kreativ miljö ska uppstå. Men Nobuoka vill också betona den mix av medier som många av de japanska populärkulturella fenomenen innebär.¹⁵⁰ Lyckade exempel som Pokémon eller Neon Evangelisis har producerats både som manga, anime, filmer, spel, spinn-offs, fanart, m.m.

Nobuoka vill se konventet som ett temporärt kluster och en mässa.¹⁵¹ Men snarare än att se Comiket ur en marknadssynpunkt kan det ses som en möjlighet för konsumenter att träffa varandra

139 Gn, 2011:587

140 Gn, 2011:583

141 Gn, 2011:589

142 Gn, 2011:589-590

143 Gn, 2011:591

144 Gn, 2011:588

145 Ibid

146 Gn, 2011:587

147 Gn, 2011:588

148 Gn, 2011:588

149 Landry, 2008:133, Återgiven i Nobuoka, 2010

150 Nobuoka, 2010

151 Ibid

och producenterna.¹⁵² Även om försäljning sker är framförallt Comiket en fysiskt mötesplats för trendskapande, kunskapsutbyte, visa upp talang och leka.¹⁵³

Cosplay förekommer också på Comiket och Nobuoka beskriver hur fotografierna som cosplayarna tar av varandra ofta sprids till vänner och likasinnade via internet.¹⁵⁴ Trots ett starkt ekonomiskt perspektiv på Comiket diskuterar Nobuoka främst cosplay i termer av performancekonst och kroppslig lek.¹⁵⁵ Kanske detta eftersom konsumtionen i byggandet av en cosplay sker innan själva konventet.

2.3.2 Hybrid geografier

I sin bok *Hybrid Geographies* fokuserar Sarah Whatmore främst på geografiska naturkulturhybrider. Hon ser hur hybrida geografier främst anammats av feministisk geografi och ANT (Actor Network Theory) för att inkorporera omänskliga aktörer.¹⁵⁶ Men hon ser en större potential i hybrida geografier; att geografiska föreställningar och praktiker kan utvecklas som hantverk om man kan förstå hybrider som något annat än en mix av två klart avgränsade entiteter och rör oss bort från ”en-plus-en”-logiken.¹⁵⁷

Geografi har ett arv av att fragmentera, sortera och kartlägga och därigenom rena platser till tydliga former.¹⁵⁸ Men snarare än universellt förklarande ser Whatmore hybrida geografier som modesta anspråk i termer av vad de kan förklara och vad de kan göra anspråk på att förklara.¹⁵⁹ Hybrida geografier blir därför ”*inescapably partial, provisional and incomplete*”.¹⁶⁰ Whatmore ser hybrida geografier som ett epistemologiskt insisterande på att kunskap är situerat och ett ontologiskt ställningstagande för hur socialitet är ”*intercorporeal*”.¹⁶¹ Med andra ord att kroppen är socialt konstruerad och att våra sociala relationer är kroppsliga. Plats blir på så sätt något vi tänker, skriver och förstår genom kroppsliga vardagliga erfarenheter, vilka enligt Whatmore måste tas på allvar.¹⁶²

Whatmore menar att hybrida kartläggningar måste betona hur tidsrumsliga förhållanden blir multipla, flytande och upprör motsättningar mellan närhet och avstånd, lokalt och globalt och insida och utsida.¹⁶³ Detta eftersom en hybridisering innebär ett upprörande av subjekt-objekt som ett binärt förhållande utan snarare ett materiellt och socialt interagerande med motsägande kombinationer.¹⁶⁴ Men hybridisering innebär också ifrågasättandet av agentskapet som enbart mänskligt, att intentioner endast skulle kunna tillskrivas individer.¹⁶⁵

2.3.3 Utökade verkligheter

Nationalencyklopedins artikel om *virtuell verklighet* beskriver hur en *utökad verklighet* (eng: augmented reality) kan förstås som ”...*en blandning av verklig och virtuell värld*”.¹⁶⁶ Här är det virtuella, snarare än att vara att vara en riktning för vår rörlighet, presenterad som en egen värld som står mot och utanför den verkliga världen, även om de kan blandas. Som Shields beskriver

152 Nobuoka, 2010

153 Ibid

154 Ibid

155 Ibid

156 Whatmore, 2002:5

157 Whatmore, 2002:3,5

158 Whatmore, 2002:3

159 Whatmore, 2002:7

160 Ibid

161 Whatmore, 2002:4

162 Whatmore, 2002:3,6

163 Whatmore, 2002:6

164 Whatmore, 2002:4

165 Whatmore, 2002:4-5

166 Nationalencyklopedien – Virtuell verklighet. http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/virtuell-verklighet?i_h_word=ut%C3%B6kad%20verklighet. Hämtad: 2013-11-24

ställs ofta det virtuella mot det verkliga.¹⁶⁷ Men när man behandlar hybrida geografier kan tankar om två klara former som blandas, en-plus-en-logiken som Whatmore kallar den, vara missledande.¹⁶⁸

I sin artikel om utökade verkligheter vill Graham, Zook och Boulton se till hur virtuella utökningar av fysiska verkligheter i urbana miljöer påverkar och omskapar representationer av plats.¹⁶⁹ De senaste åren har inneburit en snabb tillväxt av virtuella representationer av platser och en spridning av mobilt internet och teknologi för att ta del av dessa representationer.¹⁷⁰ I Sverige har under de två senaste åren det dagliga användandet av smarta mobiler bland unga i gruppen 12-15-åringar ökat från 2% till 78%.¹⁷¹ Graham m.fl. argumenterar för att vårt behov av att förstå utökade verkligheter ökar i och med spridningen av dessa verkligheter.¹⁷²

Graham m.fl. definierar utökade verkligheter som instabila, obestämda, kontext-bundna och multipla samband mellan virtuell-materiella tidsrumsliga erfarenheter.¹⁷³ Vidare menar de att utökade verkligheter kan förstås som specifika former och gestaltningar som ögonblickligt fixeras, stadgas och sprids genom teknologi, information, kod.¹⁷⁴ Teknikens spridning gör det lättare att påverka och producera kunskap om en plats, vem som helst kan i teori och praktik medförfatta en representation av plats.¹⁷⁵ Samma tankar såg vi ovan hos Haraway som redan i sitt cyborgmanifest från 1980-talet såg hur det hegemoniska tolkningsföreträdet höll på att gå förlorat.¹⁷⁶ Graham m.fl. anser dessutom att det finns en ökad geografisk kodning av internet - internet är idag inte bara en tillgång till världen utan en källa till lokal information som ger dig rekommendationer utifrån var du befinner dig¹⁷⁷ (vilket du gärna också får berätta genom att 'checkar in' på en plats). Att information kan förstärkas av teknologiskt diversifierad spridning är inget nytt, men virtuella, interaktiva, digitala representationer av platser, som till synes sker i realtid är nytt för oss.¹⁷⁸

Graham m.fl. lånar Castells begrepp "*timeless time*" för att beskriva hur händelsers kronologi kan kastas om och upplevas som att de händer samtidigt eller i en annan ordning än den kronologiska.¹⁷⁹ Den senaste versionen av en wikipediaartikel eller recensionen av en restaurang är den representation som blir gällande och beroende på popularitet kan en facebook-status hamna högre upp i nyhetsflödet snarare än att följa en tidsaxel.

Kartor och representationer av rum och plats är ett uttryck för och av makt.¹⁸⁰ Graham m.fl. anser att en representation/karta är inte ett neutralt avslöjande eller redovisande av kunskap utan är en spatial representation som ger människor möjligheter att agera utifrån representationen.¹⁸¹ Men utökade verkligheter, virtuell-fysiska hybridrum, komplicerar en hegemonisk representation då a) kunskapsproduktionen kring digitala geografiska representationer är hela tiden i realtid, instainformation och tillgängligt att redigera (wikipedia, sociala rekommendationer genom statusar och kommentarer).¹⁸² b) vinner sin kraft genom samma villkor som gör det svårt för den hegemoniska tolkningen; föränderligheten i uppfattningen.¹⁸³ I December 2013 spreds via facebook

167 Shields, 2003:19

168 Whatmore, 2002:3,5

169 Graham, Zook & Boulton, 2013

170 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

171 Findahl, 2013:5

172 Graham, Zook & Boulton, 2013:464-465

173 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

174 Ibid

175 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

176 Haraway, 2008:196

177 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

178 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

179 Graham, Zook & Boulton, 2013:471

180 Graham, Zook & Boulton, 2013:466

181 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

182 Graham, Zook & Boulton, 2013:466

183 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

en nyhet om att två lesbiska kvinnor blivit utslängda från en bar i Göteborg. Genom nyhetens delningar spreds ryktet (representationen) av baren som homofob vilket resulterade uppmaningar till bojkott och en protest.¹⁸⁴

Graham m.fl. menar att det inte finns *en* utökad verklighet utan att de digitala geografiska representationerna som skapar utökade verkligheter alltid är ögonblickliga och existerar genom praktiker som är förkroppsligade, sociala och tekniska.¹⁸⁵ Varje gång någon tar del av representationen så omskapas den och förändras.¹⁸⁶ Detta gör att det virtuella och det materiella rummen och dess virtuell-fysiska representationer blir svåra att separera.¹⁸⁷ Det gör också att kod får en allt större roll i att producera platser och representationer av dem.¹⁸⁸

Modern teknologi är inte bara avancerad utan under snabb ständig utveckling och blir därför något bortom individens förmåga att förstå och modifiera.¹⁸⁹ Detta gör att man kan uppleva kod som stabil och neutral, de virtuella strukturer den bygger upp tas för givna då man inte själv kan förändra dem utan endast innehållet.¹⁹⁰ Graham m.fl. anser att de sociala tekniska processer som skapar utökade verkligheter och geografiska representationer i dessa också kan förstås i termer av maktmekanismer men att dessa är mer intrikata genom sin nära relation till kod.¹⁹¹ Kod och en naiv uppfattning om vad kod kan och gör naturaliserar en ojämn kunskapsproduktion och konsumtion av representationer av plats.¹⁹² På samma sätt får geospatiala representationer olika mycket spridning och definierande utrymme.¹⁹³

Graham m.fl. lägger vikt författarnas ökade inflytande över att själva modifiera, omskapa de utökade verkligheter som finns i de urbana hybrida miljöerna och hur kod naturaliserar dem. Genom användarnas rörelse tränger det virtuella ut och blandas in i det fysiska. Men hur konstrueras en fysisk plats för att kunna bli virtuellt utökad?

2.3.4 Museet som hybrid miljö

I arbetet med att skapa en interaktiv utställning på ett museum undersöker Ciolfi och Bannon hur kulturgeografiska begrepp som rum och plats kan hjälpa dem att hybridisera miljön och skapa en utökad verklighet.¹⁹⁴ De kommer från en disciplinär bakgrund av interaktiv design och inte kulturgeografi och de har sin utgångspunkt i tekniker för att utöka och förstärka verkligheter genom teknologi, snarare än platsmedvetenhet.

Ett museum är en miljö som syftar till att genom utställningar och andra aktiviteter ge information och utbilda besökarna.¹⁹⁵ Museet är en plats att utforska, som är full av kunskap att upptäcka.¹⁹⁶ Världskulturmuseet i Göteborg, där ConFusion tar plats, har på sin hemsida två flikar; ”Besök museet” som innehåller öppettider, kontaktinformation och hur man hittar till museet.¹⁹⁷ Den andra fliken som heter ”Utforska” och innehåller information om program, utställningar, samlingar m.m.¹⁹⁸ Kort och gott är utforska det man gör på museet, besöket är bara hur och när man hittar dit.

184 Van Reis & Fehatovic, 2013

185 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

186 Ibid

187 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

188 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

189 Ibid

190 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

191 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

192 Ibid

193 Graham, Zook & Boulton, 2013:468

194 Ciolfi & Bannon, 2007:161-162

195 Ciolfi & Bannon, 2007:163

196 Ciolfi & Bannon, 2007:164

197 Världskulturmuseet - hem. <https://www.varldskulturmuseerna.se/varldskulturmuseet/>. Hämtad: 2014-02-26

198 Ibid.

Ciolfi och Bannon menar att museimiljön är problematisk av flera anledningar.¹⁹⁹ Utforskandet kan inte vara helt fritt då det ofta rör sig om rum fyllda med ovärderliga föremål. Museum är offentliga platser, men följer ofta strängare regler i termer av vad man (inte) får röra, vart man (inte) får sitta.²⁰⁰ Museet är också ett övervakat rum vilket besökarna är medvetna om.²⁰¹ Ciolfi och Bannon menar att det är svårt göra museimiljön till sin, då man kan inte märka ut sin närvaro eller lämna spår efter sig.²⁰² Platser avsedda för att äta är ofta placerade utanför utställningarna.²⁰³ Det är överhuvudtaget komplicerat att ta plats i museimiljön genom vanliga mänskliga aktiviteter. Detta kanske kan förklara varför museimiljön lämpar sig konvent? Karaktärer och varelser som befolkar konventsmiljön är nödvändigtvis inte mänskliga och kanske kan trivas bättre i en miljö där mänskligt beteende kuvas?

Ciolfi och Bannon ser en utveckling där man vill göra museer mer interaktiva och levande.²⁰⁴ De argumenterar för att verklighetsutökande teknologi är en viktig del av denna process.²⁰⁵ Exempel på tidigare teknologiska användningsområden på museer är stationära interaktiva stationer och förinspelad guidningsapparat.²⁰⁶ Dessa projekt kan dock få bieffekter som missriktat fokus och isolation.²⁰⁷ Som i fallet med interaktiva stationer där teknologin blir en separat del av miljön, eller som i fallet med hörlurarna, personen separeras från andra människor i miljön.

Bland de kreativa sätten att tänka nytt kring teknologiska möjligheter finns en utställning som återskapades digitalt och gjordes om till ett datorspel där museibesökarna kunde spela utställningen som en bana och skjuta varandra.²⁰⁸ Ciolfi och Bannon inspireras i sitt arbete med att skapa en interaktiv utställning av Tuans fyra dimensioner av plats; fysisk, personlig, social och kulturell.²⁰⁹ Att utöka en verklighet menar Ciolfi och Bannon är att genom teknologi skapa länkar och bryggor mellan dessa dimensioner och den individuella besökarens upplevelse.²¹⁰ Samlingen som användes till deras utställning beskrivs som en eklektisk samling vilket gör det svårt att bygga upp en utställning av objekten som gav ett samlat intryck.²¹¹

Karaktäriserande för museimiljön är också hur tiden görs synlig.²¹² Ett museum innebär ofta ett återskapande av flertalet kontexter, miljöer och sammanhang från en skilda geografiska och historiska platser.²¹³ Kanske kan detta liknas vid vad Graham m.fl. beskriver som *timeless time*, ett intryck av att alla dessa historiska kontexter och geografier händer samtidigt, trots omkullkastad kronologi, på museet?

199 Ciolfi & Bannon, 2007:168

200 Ciolfi & Bannon, 2007:164

201 Ibid, För vidare teori om hur medvetenhet om att vara sedd kan användas som verktyg för att disciplinera kroppar se Foucaults texter om panopticon.

202 Ibid

203 Ibid

204 Ciolfi & Bannon, 2007:165

205 Ciolfi & Bannon, 2007:163

206 Ciolfi & Bannon, 2007:165-167

207 Ciolfi & Bannon, 2007:166-167

208 Ciolfi & Bannon, 2007:168

209 Ciolfi & Bannon, 2007:162

210 Ciolfi & Bannon, 2007:163

211 Ciolfi & Bannon, 2007:171

212 Ciolfi & Bannon, 2007:164

213 Ibid

3. Metod

Om kunskap är makt sysslar jag i formulerandet och produktionen av kunskap med ett maktspel. Haraway beskriver hur den västerländska berättelsens form tar avstamp i oskulden och slutar i helheten.²¹⁴ Hur kan jag börja att röra mig från mina lekfulla funderingar kring konventets geografier och undvika att sluta i att försöka förklara konventets 'natur' på ett totaliserande sätt?

3.1 Hybrida epistemologier

I sin artikel om hybrida epistemologier argumenterar Wilson för att cyborgen blivit utnyttjad som en ontologiskt verktyg, men att den också kan vara användbar i ur ett metodologiskt perspektiv.²¹⁵ Cyborgen kan förstås som en kritik mot vår taxonomiska världsuppfattning då den till sin natur är gränsöverskridande och uppbyggd av dikotomiska motsäganden. Men Wilson menar att man inte endast bör låta cyborgen vara en tankefigur för dessa motsättningar, utan även en praktik.²¹⁶

Cyborgen utmanar, som vi sett hos Haraway, endast genom sin existens den verklighet där binära motsatspar ständigt återskapas kulturellt och vetenskapligt. Wilson vill fokusera cyborgens dubbelhet till vår kunskapsproduktion. Wilson intresserar sig därför för hur man skriver berättelsen om kunskapsproduktion.²¹⁷ Ett hybridiserat fokus kring hur vi vet det vi vet utmanar idén om kunskapsproduktion och kunskap som just en produktion och en produkt. Wilson menar att cyborgen, likt kunskapsproduktionen kan förstås genom att samtidigt vara och bli, samtidigt se och veta.²¹⁸ Den är alltid en helhet men aldrig färdig. Att endast förstå cyborgen som en ontologisk tankefigur menar Wilson är att missa möjligheterna som kan uppstå:

*"...by placing knowledge-making actions within the messy and risky realm of creative, strategic, fallible encounters and by becoming historically aware of the everydayness of our technological adaptations."*²¹⁹

Denna praktik är dock riskfylld; den öppnar upp vårt formulerande av kunskap från mål som universiella och allförklarande resultat till att bli ofärdig. Det pekar mot den kreativa laddningen i *kunskapandet* istället för att endast uppvärdera systematiska Booleanska konstateranden om sant eller falsk. Att arbeta med hybrider och hybrida geografier är på så sätt ett ontologiskt och epistemologiskt risktagande.²²⁰

Så hur producerar man kunskap när mattan rycks undan för en och gränserna för de kategorier som man vanligtvis faller tillbaka på omintetgörs? Cyborgen som en position, enligt Wilson, befinner sig i de gränsland som kan finnas mellan natur-kultur-teknik men den är fortfarande uppmärksam på de motsättningar som dessa gränsland utgör.²²¹ I min undersökning av konventet som ett fysiskt-virtuellt gränsland kan cyborgen därför hjälpa mig att förstå min position. Utifrån Haraways arbete med cyborgen formulerar Wilson fyra strategier för att hybridisera sin kunskapsproduktion; bevittnande, situerande, brytande och förvärvande.²²²

Bevittnande (Witnessing) - Bevittnandet syftar inte endast till att redogöra för vad man ser, men att också att erkänna hur ens närvaro blir ett narrativ i sig självt.²²³ I bevittnandet kopplas intimt det

214 Haraway, 2008:218

215 Wilson, 2009:499

216 Wilson, 2009

217 Wilson, 2009:500

218 Ibid

219 Ibid

220 Wilson, 2009:503

221 Wilson, 2009:500

222 Wilson, 2009:500,504

223 Wilson, 2009:504

som bevittnas till vittnet, ett förkroppsligande av ens position.²²⁴ Att placera sig själv i positionen av vittnet laddar också forskarrollen med frågan om trovärdighet, att kunna tro på det vittnesmål som redogörs för.²²⁵ Haraway tillämnar cyborgens som en position av det dygdiga vittnet (modest witness). Genom att cyborgens inte är könad och att dygden är könsligt uppdelad blir cyborgens innehavare av både manlig och kvinnlig dygd samtidigt: en sinnlig opartisk moral som förkroppsligas.²²⁶

Situerande (Situating) - Att situera handlar inte bara om att ange sin fysiska och historiska plats.²²⁷ Cyborgens som en tankefiguration kan användas som en metafor för att beskriva själv motsägande förhållanden eller för att uttrycka kritik.²²⁸ Men en figuration är också en placering, en plats att se ut ifrån. Wilson argumenterar för att kunskapsproduktion därför kan förstås som en spatial process, att forskaren placerar sig själv i en figuration av tidigare forskning och teoretiska strömningar.²²⁹ Men Wilson menar att situerande inte endast syftar till att ange en metodologisk-teoretisk ståndpunkt, utan att öppna för att redovisa sin roll i kunskapsproduktionen.²³⁰ På så sätt står situerandet i nära relation till bevitnandet. Om bevitnandet är ett förkroppsligande narrativ av vad man ser är situerandet vartifrån man ser och hur ens placering påverkar det man bevittnar.²³¹ Haraway argumenterar för att en konstruktion kräver ansvarstagande.²³² Wilson menar att situerandet kan innebära att ta detta ansvar då man genom att ange sin position lämnar man sig själv öppen för en konfrontation.²³³

Brytande (Diffracting) - Snarare än att upprepa tidigare kunskapsproduktion och därmed nå samma kunskap bör forskaren bryta upp processerna och kunskaperna, en form av dekonstruktion.²³⁴ Wilson ger exemplet med hur ljus möter en spegel respektive ett prisma. Snarare än att återspegla tidigare kunskap kan prismet bryta upp kunskapen så att man kan se delarna och kombinera dem på nytt genom att antingen förstärka eller avbryta deras effekter.²³⁵ Det är en dekonstruktion snarare än reflektion.²³⁶

Förvärvande (Aquiring) - Wilson menar att cyborgens är en förvärvande kropp, i den kan byggas in och tas bort nya (kropp)sdelar, projekt och värden.²³⁷ En hybrid epistemologi måste därför kunna förvärva utan att totaliserande definiera andras världar åt dem.²³⁸ Förvärvandet innebär därmed ett risktagande, göra sig sårbar för andras diskurser, lära sig från de som studeras och acceptera deras berättelser om verkligheten.²³⁹ Detta gör att man tillåter det som man inte vet, och/eller vet på alternativa sätt till det vetenskapliga, att spela en roll i kunskapsproduktionen.²⁴⁰ genom att ta upp andra diskurser än vetenskapliga sätt att veta problematiseras utvinningen av kunskap och snarare blir kunskapandet en hybrid process av gemensam konstruktion.²⁴¹

Haraway beskriver hur kunskap inte upptäcks, utan konstrueras och formuleras.²⁴² Wilson har

224 Wilson, 2009:504

225 Ibid.

226 Ibid.

227 Wilson, 2009:505

228 Wilson, 2009:501

229 Ibid

230 Wilson, 2009:505

231 Ibid

232 Haraway, 2008:187

233 Wilson, 2009:506

234 Wilson, 2009:505

235 Wilson, 2009:505-506

236 Wilson, 2009:506

237 Ibid

238 Ibid

239 Ibid

240 Ibid

241 Ibid

242 Haraway, 2008:229

tagit fram sina fyra strategier just för att öppna denna konstruktionsprocess som man vanligtvis förstår som vetenskapande. Men för att använda dem behövs en reflektion kring det forskarsubjekt som skriver, figurerar i och blir huvudperson i denna uppsats.

3.2 Forskarrollen/ mitt tillträde

I sin text om postmoderna kroppar och immunsystem beskriver Haraway tropen om den upptäckande vetenskapsmannen, som söker vara den förste att nå kunskap ingen tidigare haft.²⁴³ Detta jämför hon med Star Treks intro där det deklarerats att stjärnkryssaren Enterprises mission är att ”...to boldly go where no man has gone before”.²⁴⁴ Att beskriva den vetenskapliga upptäckarmissionen som heroisk med de bilder som anekdotiskt följer kan kännas skrattretande när jag sitter och skriver detta, omgiven av böcker och block snarare än hydror och drakar.

Men citatet ovan pekar inte bara på det äventyr som vetenskapen kan formuleras som, utan även den manliga laddningen som vetenskapen har. Västerländsk vetenskap har ett patriarkalt, rasistiskt och kapitalistiskt arv.²⁴⁵ Normer kring manlighet, vithet, heterosexualitet, funktion och klass har gett och fortsätter att skapa privilegierade positioner. I sin klassiska artikel om situerade kunskaper skriver Haraway hur både totaliserande verklighetsbeskrivningar och relativism blir ett gudstrick.²⁴⁶ Att lämna den märkta kroppen och se allt från ingenstans, eller att ha en så specifik position att ingen kan säga emot en.

Men detta är inte en konspiration av vetenskapande okroppsliga män.²⁴⁷ Det är en praktik av makt, betecknande och konstruktion.²⁴⁸ Haraway beskriver vetenskapen som text och ett maktfält där retorik är praktiken.²⁴⁹ Vetenskap kan förstås som en fråga om överförbarhet och en översättningspraktik.²⁵⁰ Men det är i frågan om vems språk som översättningarna sker som vi ser att det inte finns oskyldig vetenskap.²⁵¹ Haraway formulerar målet för den feministiska vetenskapen som ”*bättre redogörelser av världen*” oavsett hur komplexa eller motsägelsefulla de världarna är.²⁵² Dessa redogörelser är aldrig oskyldiga, varför ett situerande; att ange sin position och att därmed lämna sig själv öppen för konfrontation är en nyckelpraktik.

Men att presentera sig som ett färdigt jag är inte nödvändigtvis grunden för en partisk, snarare än subjektiv, vetenskaplig beskrivning av en verklighet.²⁵³ Snarare är jaget enligt Haraway aldrig färdigt utan det fixeras i en position ögonblickligt.²⁵⁴ Att konstruera ett forskarsubjekt och ett jag innebär därför även detta en förflyttning, att sätta sig själv i en position.²⁵⁵ Genom uppsatsen har jag vänt mig till feministiska teorier, ett led i en kamp för kvinnor*. Producerar jag då min vetenskap i egenskap av att vara just kvinna? Haraway menar att den kvinnliga erfarenheten fungerat som en politisk myt, men inte varit användbar för identitetsskapande.²⁵⁶ Feministiska skolor har genom årtiondena försökt peka ut den erfarenhet som alla kvinnor delar och som förenar oss, om det så varit moderskapet, giftermålet eller sexuell erfarenhet. Den kvinnliga erfarenheten blir både en verklighet och en fiktion.²⁵⁷ Detta eftersom en kan ha verkliga erfarenheter i egenskap av att kvinna

243 Haraway, 2008:249

244 Min översättning, Haraway, 2008:249

245 Haraway, 2008:187

246 Haraway, 2008:235

247 Haraway, 2008:225

248 Haraway, 2008:227

249 Ibid

250 Haraway, 2008:230

251 Ibid

252 Haraway, 2008:240,242

253 Haraway, 2008:236

254 Haraway, 2008:237

255 Ibid

256 Haraway, 2008:286

257 Haraway, 2008:186

men det inte finns några erfarenheter som binder kvinnor samman till en grupp eller identitet.²⁵⁸ Genom att benämna någon som kvinna tillskriver en denna erfarenheter som format dess identitet just i egenskap av att vara kvinna. Men det finns erfarenheter som kvinnor haft, som inte passar in i begreppet kvinnlig erfarenhet och det finns de som kategoriserar sig som kvinnor* men inte förvärvat kvinnlig erfarenhet när de blir bemötta. Att benämna blir därför alltid att utesluta.²⁵⁹ Genom teknologisk utveckling blir identiteten Kvinna svårare att bibehålla, vi får global information om kvinnlig erfarenhet som är annan den erfarenhet Kvinnan har. Kvinnor i vår tid upplöser Kvinnan.²⁶⁰

Men om min forskarroll varken betecknas av min misslyckade manlighet eller min fiktionella kvinnliga erfarenhet, vilken position bör jag utgå ifrån? Genom val av studieämne, teori och metod positionerar jag mig, men hur situerar jag mig och hur ska jag beskriva mig själv som ett vittne, ett seende subjekt/objekt?

Haraway argumenterar för att seendet, en förkroppsligad och alltid partiell praktik är en allegori som vi kan använda för att situera oss.²⁶¹ Genom att fokusera på vad vi kan se, hur vi ser det och vem som ser vad kan vi avslöja den syn som används för att se allt ifrån ingenstans.²⁶² Seendet är relevant för att kunna se sig själva, som forskarsubjekt, som konstruerade jag och hur man placerar sig i denna situation.²⁶³ Wilsons dygdiga vittne är en fråga om trovärdighet, vad kan hävdas och vem kan tro på det?²⁶⁴ Whatmore beskriver hur de hybrida geografierna, ofärdiga och partiska, måste vara modesta i sitt anspråk på vad man kan beskriva²⁶⁵

Forskaren som en beskrivande enhet, liknar en okroppslig entitet, som en beräknande dator lagrad med minnen och information. Men den information som jag exempelvis har, där jag känner till karaktärernas bakgrunder och hemvärldar från anime och spel, är inte insamlad i en forskarroll. Kanske är det detta Wilson menar med det riskfyllda med att ta upp andra(s) diskurser, att erkänna andra typer av kunskap som legitim i sin kunskapsproduktion? Min förkunskap är insamlad genom privata intressen och under flera år – jag skulle vid flera tillfällen inte kunna redovisa hur eller varför jag förstår det som jag ser under mina observationer av konventet. Och när jag utför min undersökning använder jag min märkta kropp, laddad av mina erfarenheter, för att kunna ta mig in på och runt konventet.

I direktobservation som metod är kroppen inte bara intimt närvarande utan fungerar även som instrumentet för mina mätningar, den registrerar miljön och sparar data. Jag kan inte skriva ut/bort min närvaro ur det narrativ som är min uppsats. Å andra sidan är objektiviteten okroppslig. Hur kan jag skriva min vetenskapliga text utan att vara subjektiv och utan att försöka mig på ett gudstrick. Ett metodkapitel är mer än bara en konkret metod - det är ett ontologiskt och epistemologiskt ställningstagande, en observation är mer än att titta på en miljö – det är att gå in i den, förkroppsliga sitt forskarsubjekt och lämna sig själv öppen för att dekonstrueras.

Haraway menar att metaforen är ett sätt att uttrycka det problematiska förhållandet mellan kroppar och språk.²⁶⁶ Jag har både ontologisk och epistemologiskt vänt mig till cyborgens för att positionera mig, men hur hjälper den mig, som metafor, tankefigur och verktyg när jag vill situera mig? Cyborgens styrka enligt mig ligger inte i att den upplöser dikotomier (det gör världen så bra själv), cyborgens styrka är att den kan i sin existens bestå av en dikotomisk motsättning utan att den upplöser sig själv. Den kan vara både människa och maskin, både verklig och överklig.²⁶⁷ Cyborgens

258 Haraway, 2008:199-200

259 Haraway, 2008:193

260 Haraway, 2008:200

261 Haraway, 2008:231

262 Haraway, 2008:232,238

263 Haraway, 2008:237

264 Ibid.

265 Whatmore, 2002:7

266 Haraway, 2008:228

267 Haraway, 2008:186

som tankefigur kan därför hjälpa forskare som mig, jag kan både vara mig själv och forskare, ett 'objektivt' subjekt. Jag offerar inte forskarrollen för mina partiska erfarenheter och det som jag kan observera utifrån dem. Jag offerar heller inte forskarrollens systematiska, beskrivande distans när jag upplever och delar konventet med de cosplayare och andra som bygger upp miljön. Dessa motsättningar kan och får existera inom mig utan att jag (som subjekt eller forskare) upplöses åt ena eller andra hållet.

3.3 Observationsmetod

Öhlander menar att observera är ett ”uppmärksamt iakttagande” av en miljö eller ett fenomen.²⁶⁸ Missvisande nog förknippas observationsmetoden oftast med just att se, trots att alla de andra sinnena också kan ta in intryck och information under en observation.²⁶⁹ Att känna av sociala stämningar och processer, som kan vara svåra att få beskrivna för sig i exempelvis en intervjusituation brukar också nämnas som en av observationens styrkor.²⁷⁰ Observation som metod brukar motiveras av att man vill studera människor i en naturlig miljö.²⁷¹ Då konventet är rummet skapat för cosplayare, där de kan mötas i sina cosplays, kan detta förstås som deras naturliga miljö, även om termen naturlig kan kännas malplacerad i det flöde mellan en högteknologisk virtualitet och en materiell värld som sker på ett konvent. Öhlander beskriver också hur observationen ger även möjlighet att studera gestaltningar och hur människor använder sina kroppar.²⁷² Detta motiverar användningen av observation som metod ytterligare denna studie vill undersöka cosplayen som ett förkroppsligande av virtuella kroppar, inte bara genom kläder, smink och rekvisita utan även genom inövade ansiktsuttryck och kroppsspråk.

Hur en observation än är upplagd går det inte att förutse människors beteende, en social situation är ingen steril miljö. På så sätt kan observationsmetoden både fånga både det oväntade, unika likaväl som det återkommande.²⁷³ Just eftersom ”*fältet överraskar*” bör observatören vara pragmatisk, men denna pragmatik ska vara systematiskt övervägd och metodologiskt grundad.²⁷⁴ Så som all forskning bör vara systematisk och ärligt redovisad²⁷⁵ bör även observationen styras av detta.

Under observationsstudier använder forskaren sin egen kropp som mätinstrument.²⁷⁶ Det betyder att likt en barometer endast uppfattar lufttryck men inte luftfuktighet, så uppfattar observatörens ögon vissa saker och inte andra. Människors förförståelse inför en situation byggs upp av erfarenheter, åsikter och fördomar.²⁷⁷ Men i egenskap av forskare utgår man dessutom utifrån teorier, metodologiska val och vad man förväntat sig vara sin forskningsproblematik. Det är därför viktigt att redovisa och vara tydlig med vad som fångar ens blick.²⁷⁸ Likaväl blir det viktigt att redovisa vilka delar av miljön som man inte befunnit sig i och anledningarna till detta.²⁷⁹

Det kan vara problematiskt att vinna tillträde till en miljö som man vill studera.²⁸⁰ I och med att observatören använder sin kropp för att observera blir kroppen närvarande i situationen den observerar. Detta leder till att forskarens kropp och dess egenskaper påverkar vilken tillgång man kan få; huruvida forskaren vara en fullvärdig deltagare eller endast passera som observerande

268 Esaiasson m.fl., 2008:344

269 Öhlander, 1999:77-78

270 Esaiasson m.fl., 2008:344

271 Ibid

272 Öhlander, 1999:76

273 Öhlander, 1999:75

274 Öhlander, 1999:75,79

275 Esaiasson m.fl., 2008:23

276 Öhlander, 1999:80

277 Öhlander, 1999:81

278 Ibid

279 Öhlander, 1999:79

280 Esaiasson m.fl., 2008:248

deltagare. Speciellt relevant blir detta om forskarrollen, som i mitt fall under observationerna, var dold.

Eftersom att jag i min uppsats valde att studera en miljö som jag inte tidigare befunnit mig i oroade jag mig för vilket tillträde jag skulle kunna få. Frågor som jag ställde mig själv var exempelvis om jag hade tillräckligt mycket förkunskap om anime, tv-spel och populärkultur för att ens kunna uppfatta huruvida någon cosplayade eller endast var 'uppklädd'. Därför genomfördes en förstudie.

3.4 Genomförande

3.4.1 Förstudie PeppCon

En förberedande observation genomfördes den 28/9-2013 på PeppCon, ett konvent för östasiatisk kultur i Uppsala. Detta var första gången jag befann mig på ett konvent. Esaiasson m.fl. menar att för att få tillträde till en miljö och att känna in rätt beteende kan en forskare som observerar ofta hålla låg profil i början av sin studie.²⁸¹ Därför var jag under PeppCon klädd för att passera som en konventsdeltagare snarare än att interagera med andra konventsdeltagare. Observationen varade i två timmar och jag tilltalade inte och blev inte tilltalad av någon av konventets deltagare. Anteckningar fördes öppet och renskrevs två timmar efter observationen. Syftet med denna observation var dels att få en insyn i konventmiljön, de aktiviteter och den interaktion som försigkommer där, samt att införskaffa förkunskap. Men allra främst ville jag i förstudien undersöka mitt tillträde till konventsmiljön och om den överhuvudtaget var begriplig för mig.

Mitt tillträde består både i och huruvida jag passerar som en konventsbesökare men också om jag faktiskt förstår vad jag ser. För om jag inte ens känner till en karaktär, hur kan jag då upptäcka om någon cosplasar denna karaktär? Jag förvånades flera gånger under förstudien över att jag kände igen mycket av det som refererades i kläder och dylikt. Öhlander menar på att gemensamma referensramar kan hjälpa en observatör att ta sig in i situationen och samtidigt undvika en exotisering av miljön.²⁸² Min förkunskap kring anime och tv-spel blev en viktig tillgång i mitt tillträde, men väckte också frågor kring vad jag inte såg.

Ett uttryck för hur empirin kan utmana ens förförståelse är att ”*fältet överraskar*”.²⁸³ Det kan exempelvis handla om plötsliga etiska överväganden under en observation.²⁸⁴ Detta råkade jag ut för under förstudien då jag fann mig själv i en situation där jag hade mycket svårt att avgöra åldern på människorna omkring mig, vilket ledde till att jag kände mig obekvämt med att tilltala dem.

Frågor som kom av förstudien var också om relationerna mellan cosplayare och gamers. Mitt intresse för konventsmiljön väcktes då jag genomförde en studie om gamers och lan 2012. Jag genomförde då en observation av Dreamhack, Sveriges och världens största lan. I denna hybrida miljö med otydliga gränser kring det virtuella och det fysiska fann jag även cosplayare. Och på konventet fanns även gamers. Kan både lanmiljön och konventsmiljön förstås som gränsland där det virtuella och det fysiska uppgår i varandra? Finns det samhörighet mellan gamers och cosplayare eftersom de båda gör dessa gränsland till en plats för njutning?

3.4.2 Huvudobservation ConFusion

Huvudobservationen, ConFusion, genomfördes 25/10-27/10 -2013. En observation kan klassificeras utifrån en rad skalor, dold till öppen, endast några timmar till att sträcka sig över år o.s.v.²⁸⁵ Många gånger rör sig forskaren också fram och tillbaka på dessa skalor eftersom observationen många gånger är en social situation som kräver en pragmatiskt inställning. Esaiasson m.fl. menar att den skala som vanligast brukar beskriva observationens karaktär är den från

281 Esaiasson m.fl., 2008:350

282 Öhlander, 1999:75

283 Esaiasson m.fl., 2008:348

284 Öhlander, 1999:75

285 Esaiasson m.fl., 2008:346

fullständig deltagare till fullständig observatör.²⁸⁶ Här återkommer vi till den passivitet som ordet observation uttrycker. Trots att jag under min observation växlade från fullständig deltagare till fullständig observatör krävde båda positionerna aktivt deltagande i situationen. För att kunna vara en fullständig observatör, att i någon mån göra min forskarroll 'osynlig' lades timmar på kläder, smink, hår. Att passera obemärkt krävde också kroppsspråk och deltagande (exempelvis att delta i publiksituationer).

Att endast genomföra observationer i en undersökning kan ge en låg validitet.²⁸⁷ Detta då en observation inte kan ge information om människors tankar och intentioner, vilket kan göra att beteendet kan beskrivas men kanske inte förklaras. Ett sätt att kontrollera sin data är att fråga en annan person som var med om hur hen har uppfattat händelserna.²⁸⁸ Detta var en strategi som jag använde under andra dagen då jag tog med en vän till konventet, vilken cosplayade och deltog i flertalet aktiviteter och möten med andra deltagare tillsammans med mig.

Under en observation finns också möjlighet att ställa frågor till de man observerar.²⁸⁹ Trots att min forskarroll var dold berättade jag sanningsenligt för de konventsdeltagare som jag pratade med att det var mitt första ConFusion. Detta ledde till att jag kunde, likt i en intervjusituation, fråga om grundläggande saker och praktiker kring cosplayande och konvent. Öhlander menar att gränsen mellan en deltagande observation och en intervju kan ses som flytande.²⁹⁰ Flera av de frågor som jag ställde i egenskap av förstagångsbesökare till de konventdeltagare som jag pratade med rörde just det som hände runt om kring oss på konventet eller den cosplay som de bar vid tillfället. Som kompletterande metod till observationen övervägdes samtalsintervjuer. Vid närmare reflektion visade sig detta vara problematiskt. Ett konvent och de cosplays man bär där har kostat tid och pengar för skapandet och för resan till konventet. Därför skulle att fråga en konventsdeltagare om en intervju under konventet ha tagit av den tid de planerat att lägga på konventsdeltagande. Att genomföra intervjuerna senare hade separerat intervjuerna från miljön och därför fått behandla konvent och cosplay som praktik i en vidare bemärkelse. Just på grund av detta valdes rena samtalsintervjuer bort, då samtalen som genomfördes under konventet var mycket informativa och belyste problematiken ovan.

Första dagen, Fredag 2013-10-25

Tid: 15-20

Kläder: Neonrosa page-peruk, diadem med svart rosett, vit kofta med svarta prickar och rosetter, svarta shorts, vita strumpbyxor, svarta knästrumpor, handledsvärmare i spets.

Fokus: observera rummet, besökare och ta reda på vad som fanns att göra på och under konventet.

Kort om dagen: Första dagen gick mycket ut på att ta in konventet, inte bli överväldigad och att skaffa mig en överblick. Under denna observationsdagen sökte jag inte kontakt med någon deltagare men spelade Mario Cart (tv-spel) med en konventsdeltagare och en funktionär då jag blev tillfrågad.

Känsla: Nervös, nyfiken, överväldigad

Programpunkter: Invigning, Super Smash Bros Meele-turnering

Andra dagen, Lördag, 2013-10-26

Tid: 12-20

Kläder: Brun lockig peruk, lolitahårband, sjömansklänning, spetsstrumpbyxor, svarta knästrumpor med rosetter

Fokus: kontakt med deltagare, delta i aktiviteter

286 Esaiasson m.fl., 2008:345

287 Esaiasson m.fl., 2008:347

288 Öhlander, 1999:81

289 Öhlander, 1999:78

290 Öhlander, 1999:76

Kort om dagen: Andra dagen hade jag sällskap av en vän, V, som var i cosplay (Very manly Finn the human – Adventure Time). Denne var införstådd med att jag observerade konventet och hjälpte mig med att ta kontakt med andra konventsdeltagare, främst genom fotograferingar eftersom många bad om att få ta en bild av honom.

Känsla: Njutning, flow, fascination

Programpunkter: Super Smash Bros Meele finalen, Cosplaytävlingen, dansföreställning

Tredje dagen, Söndag, 2013-10-27

Tid: 12- 17

Kläder: mitt eget orangea hår, rosa mössa, star wars-mönstrad stickad tröja, svartvit-rutig 'lolitaesque' kjol, svarta strumpbyxor, svarta knästrumpor, rosa benvärmare.

Fokus: Observera planerade programpunkter, kontakt med eventuella intervjupersoner

Kort om dagen: Tredje dagen var jag inte i peruk och hade mindre smink (exempelvis inga lösögonfransar). Förvånansvärt nog gjorde avsaknaden av en peruk stor skillnad för hur jag kände mig; snarare än dold var jag mig själv, eller mig själv i egenskap av forskare. Tredje dagen kännetecknades också av utmattning.

Känsla: Trött, stundtals nervös

Programpunkter: Cosplaysketcher, en tv-spelsfinal i ett japanskt fightingspel, ConFusions got talent, Prisutdelningar, Final/avslutning.

Anteckningar fördes kontinuerligt, tätt och öppet under alla tre dagarna. Öhlander menar att anteckna öppet, snarare än att gå undan, kan göras av rent praktiska skäl så som att en anteckning fås ner på papper utan att behöva ta omvägen via minnet för att skrivas ner senare.²⁹¹ Men det kan också var ett sätt att behålla distans till omgivningen.²⁹² Då min observation sträckte sig över tre dagar och varje dag över flera timmar var det praktiskt och lättare för minnet att anteckna vad jag såg så fort som möjligt och kronologiskt under dagens gång. Undantagssituationer var samtal med andra konventsdeltagare. Under samtalen fördes inte anteckningar, utan dessa skrevs ner efter att samtalet var avslutat. En dags anteckningar renskrevs senare på kvällen samma dag. En nackdel med detta var att stora mängder anteckningar fördes över lång tid och bearbetades först på kvällen. Detta resulterade i att detaljer lätt kunde försvinna om de inte var precist antecknade.

Ytor och rum som inte observerades var sovsalarna, biografen och karaoke-rummet. Sovsalarna observerades inte på grund av etiska skäl då detta var konventsdeltagarnas plats för vila när de inte befann sig i den allmänna konventsmiljön och även där de bytte om mellan cosplays. Karaoke-rummet observerades inte då jag var osäker kring vilket beteende som krävdes av mig där. Biografen glömdes helt enkelt bort efter ett misslyckat försök då där inte visades film utan istället hölls ett möte, men också på grund av sin dolda placering borta vid garderoberna.

291 Öhlander, 1999:74

292 Öhlander, 1999:83

4. Resultat och Analys

Detta kapitel kan läsas som en teoribaserad berättelse kring det som jag upplevt på ConFusion och PeppCon. De delar som är hämtade ur mitt nedtecknade material från observationerna har kursiverats för tydlighetens skull och kan förstås som ögonblicksbilder av teoretiskt och/eller metodologiskt relevanta situationer.

När en karaktär presenteras i texten följs den av en parentes vilken förklarar karaktärens kulturella hemvist, exempelvis: Lust (Full Metal Alchemist Brotherhood). Detta på grund av tydlighet men också för läsarnas egna njutnings skull om ni önskar att själv söka upp och ta del av dessa karaktärers utseende, animerat eller i cosplay.²⁹³

4.1 Promenad genom ConFusion

Framför entrén till Världskulturmuseet där ConFusion tar plats är marken stenbelagd och öppen. Till vänster om ingången finns stenhällar. Det är ljukt ute när jag kommer dit och det står folk i klungor och pratar. Här och var poserar någon för ett fotografi. Stenhällarna är populära, både som bakgrund för bilder, eller för att stå på när man fotograferas.

När man kommer in i entréhallen finns museets informationsdisk direkt till vänster. Rakt fram har ConFusion byggt upp sin egna incheckningsstation vid ett fällbord. Jag går fram och en funktionär i röd tröja byter min biljett mot ett tygband av typen som musikfestivaler använder. Entrén öppnar upp sig och nedre våningen domineras av en jättelik trappa. I trappan sitter folk och nedanför den är en scen uppbyggd. Till vänster ligger Cosplayakuten, ett rum där man kan laga sin cosplay och pyssla. Bortanför den finns toaletter. Under den stora trappan finns garderobsutrymme och dörren in till biografen. Jag går och sätter mig i trappan som också fungerar som en plats för publiken som vill se scenen. Det är paus mellan akter och från scenen spelas J-pop och K-pop (japansk och koreansk popmusik). Taket i detta rum är öppet hela vägen till översta våningen och rummet är mycket ljukt. Ovanför trappan ligger ett café med vita bord från vilka man också kan se scenen.

Jag sitter ett tag i trappan. När jag går upp för den gör jag en skarp vänstersväng och här ligger ett karaokerum och ett brädspelsrum. Jag fortsätter framåt och kommer in ett rum med svarta väggar. Här har museet frigjort ett utställningsrum som delats i försäljning och tv-spelyta. Man säljer allt ifrån hårspännen till böcker till kläder till gosedjur och de olika skärmarna i gameingområdet är kopplade till olika tv-spelskonsoler eller visar laddskärmar för spel jag inte känner igen.

Jag går ut ur rummet och börjar ta mig upp för trapporna. Trapphuset svänger ut till en inglasad balkong som är placerad ovanför scenen. Man ser ut över hela den stora trappan och de som sitter där. Trapphuset fortsätter och tar mig upp till en korridor där fällbord placerats. Roll- och kortspel ligger på borden, jag känner igen Drakar och Demoner, Magic the Gathering och Risk. Högst upp har man inrett ett café. Här finns två dj:s som spelar svensk musik, mer brädspel, tv-spel och försäljning av japanskt och svensk godis och läsk.²⁹⁴

4.2 Virtuella, fysiska och virtuell-fysiska utökningar

Det virtuella fyller flera funktioner på konventet. Det drar åt olika riktningar och skapar olika rumsliga effekter. Konventet kan förstås som ett utökat rum men dessa utökningar är temporära och tar olika former.

293 För de specifika cosplayarna på ConFusion rekommenderas deras officiella flickr.

<http://www.flickr.com/photos/ConFusionphoto/>. Hämtad: 2014-03-16

294 ConFusion – Dag 1. Fredag. 2013-10-25

4.2.1 Portaler

Under sista dagen lägger jag märke till ett fotobås precis vid entrén. Det är liten kö till det och jag undrar vad det är för någonting. När jag går närmare upptäcker jag att det är en purikura, en typ av japansk fotoautomat, där man kan ta bilder och lägga till ramar av hjärtan, stjärnor eller pratbubblor med ord och skiljetecken i, vilka skrivs ut på klisterlappar. Jag känner igen estetiken och när jag sedan sitter ner och bläddrar i mitt flöde på instagram ser jag en bekant som använder purikuraaktiga utsmyckningar på sina bilder. Jag frågar henne om det är purikura men hon berättar för mig att det inte är äkta, utan att det är en app.²⁹⁵

Galbraith berättar för oss att purikura-maskiner började spridas till japanska arkader under 1990-talet.²⁹⁶ Trots att jag tidigare sett den typen av bilder och estetik som en purikura-maskiner producerar hade jag ingen aning om att det fanns en originalmaskin som givit dem sitt namn.²⁹⁷

Graham m.fl. menar att fysiska rum och de virtuella representationer av fysiska rum kan vara svåra att separera.²⁹⁸ Men i fallet med purikura har representationen av estetiken fått sitt egna liv och så massiv spridning att det endast för de insatta fortfarande refererar till en fysisk plats i Tokyos spelarkader.

Shields beskriver hur det virtuella ofta kännetecknas av en frånvaro eller överklighet.²⁹⁹ På samma sätt förstås inte de virtuella kopiorna som apparna utgör inte som purikura, utan som oäkta. I kontrast till detta blir kön till purikura-maskinen förstaelig. Äkta purikura finns i först och främst Japan och det är inte för alla som en resa dit är ett alternativ.³⁰⁰ Purikura-maskinen blir därmed en sorts portal till de japanska spelarkaderna, en möjlighet till upplevelsen utan att besöka platsen.

När jag tar min första promenad genom konventet lägger jag märke till den mängd tv-spel, brädspel och rollspel som finns utplacerade här och var. Jag hittar dem både i brädspelsrummet, gameingområdet, i trapphuset och i övre caféet. I vissa fall blir det begripligt för mig, som med gameingområdet, eftersom vissa säkert besöker konventet för att spela. I andra fall, som i övre caféet kändes det bara som att man inte kunde vända sig om utan att det låg ett brädspel och väntade på en. Som om den förvirrande virtuell-fysiska miljön av karaktärer och flöden inte vore nog, skriver jag i mitt block.³⁰¹

När Ciolfi och Bannon beskriver tidigare utökningar av museemiljön diskuterar de interaktiva stationer kopplade till utställningarna.³⁰² Dessa anses dock vara misslyckade; snarare än att utöka utställningarna har de lett till missriktat fokus och avledd uppmärksamhet.³⁰³ Men dessa interaktiva stationer av tv-/bräd-/rollspel är mycket populära på ConFusion och kanske just på grund av denna anledning. Spelen blir en typ av portaler bort från konventet där man kan pausa från den stimmiga miljön, i en typ av virtuella bubblor.

4.2.2 Bubblor

Första gången jag går upp till caféet blir jag förvånad av att de spelar svensk musik. Trots att det är musik som skulle kunna spelas på vilken svensk radiokanal som helst så reagerar jag på den.

295 ConFusion – Dag 3, Söndag. 2014-10-28

296 Galbraith, 2009:191

297 Ibid

298 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

299 Shields, 2003:19

300 Purikura-maskiner finns inte endast i Japan, exempelvis finns det i Japan Town i San Francisco och i Little Tokyo i Los Angeles.

301 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25

302 Ciolfi & Bannon, 2007:165-167

303 Ibid

Jag inser att jag redan hunnit vänja mig vid den j-pop och k-pop som oavbrutet spelas som pausmusik vid stora scenen. Den svenska musiken känns konstig, 'det är inte så det här rummet låter' tänker jag och antecknar 'de spelar Håkan i det övre caféet, känns jättekonstigt'.³⁰⁴

Bara på någon timme har den japanska och koreanska musiken blivit normerande för rummet och för min uppfattning av det. Konventet blir som en bubbla, vilket jag märker när jag lämnar det. När jag tar spårvagnen hem första kvällen stirrar de andra resenärerna på mig och det tar mig några sekunder att komma ihåg att jag ha en neonrosa peruk på mig.³⁰⁵ Ingen har stirrat på mig på konventet och därför förstår jag först inte vad folket på spårvagnen stirrar på. Min kropp varit normal på konventet, här ute är den konstig.

Gn menar att cosplay kan skapa utrymme för överskridande beteende.³⁰⁶ Därför man kan tänka sig att utrymmet som skapas har sina gränser, cosplayarna kan transformera rum och miljöer, men deras fysiska uppenbarelse har sina begränsningar i hur stort utrymme den kan fylla och transformera. Inne på konventet ser jag spår av de sexuella och normbrytande inslag som Rahman m.fl. beskriver som upprörande för föräldrar till kinesiska cosplayare.³⁰⁷ Bland annat finns unga flickor endast klädda i mycket korta shorts och bikiniöverdelar, en tjej som har sina händer handfängslade bakom ryggen och jag ser vid ett tillfälle en tjej i unga tonåren leda runt en jämnårig pojke i ett läderhalsband med koppel.³⁰⁸ Som konventsnybörjare reagerar jag på detta, men det verkar vara normal praktik i den bubbla som konventskulturen utgör.

Ciolfi och Bannon beskriver hur museet som rum används för att återskapa olika kontexter, geografiskt och historiskt, bredvid varandra som om de till synes hände samtidigt.³⁰⁹ Den tillämpning av begreppet *"timeless time"* som Graham m.fl. använder sig av syftar till att neutralisera virtuella händelsers omkastade kronologi.³¹⁰ Men museemiljön kan också förstås som ett fysiskt uttryck av *"timeless time"*. Kanske lämpar sig museemiljön för de förkroppsligade karaktärerna som inte bara kommer från skilda geografiska, historiska kontexter, utan från olika och inte alltid mänskliga, världar och tidsåldrar.

Men denna hybrida bubbla räcker inte för karaktärerna. Utanför konventet finns en stenhäll som flertalet cosplayare använder sig av när de poserar inför kameror. Trots det stora utrymmet inne på Världskulturmuseet, utökat virtuellt och fysiskt, hybridiserat och tidsböjt, läcker cosplayarna och deras njutande poserade kroppar ut ur miljön.

4.2.3 Läckage

Under ConFusion anordnas en tävling där man ska jaga pokémon under konventet. Pokémon är från början ett spel som kom ut till den bärbara konsolen Gameboy. I spelet samlar du in pokémons, en typ av fantasidjur och spelets slogan är *"gotta catch'em all"*. På konventet har man gömt flertalet pokémon i det fysiska rummet och den som kan 'fånga' flest genom att hitta dem och fotografera dem vinner tävlingen. Här ser vi hur man har återskapat en virtuell utmaning, lyft ut den ur spelet och anpassat den till det fysiska rummet.

Shields beskriver det virtuella som ett nästan, eller ett så gott som.³¹¹ Men i pokémonjakten är det det fysiska rummet som får anta de virtuella egenskaperna; det fysiska rummets pokémonjakt är *nästan*, eller *så gott som* den virtuella förebilden som sker i det animerat spel.

Graham m.fl. diskuterar främst hybridiserandet av fysiska platser genom virtuell utökning.³¹²

304 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25

305 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25

306 Gn, 2011:584

307 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:322

308 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25, ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

309 Ciolfi & Bannon, 2007:164

310 Graham, Zook & Boulton, 2013:471

311 Shields, 2003:2

312 Graham, Zook & Boulton, 2013

Men jag vill mena att pokémontävlingen innebär en ömsesidig utökning av både det virtuella och det fysiska. Pokémons läcker ut ur spelet och in i det fysiska, men det fysiska rummet utökas genom det virtuella uppdrag som infångandet av pokémons innebär. På så sätt blir tävlingen en hybrid, men utan en tydlig utökande riktning.

Tävlingen blir också en interaktion med rummet/konventet, inte helt olik den Ciolfi och Bannon beskriver i skapandet av sin hybrida utställning, där de syftade till att göra olika objekt i en museisamling interaktiva.³¹³ Ciolfi och Bannon beskriver hur museimiljön trots sitt uppmanande till att utforska är en offentlig miljö med stränga sociala regler.³¹⁴ Genom pokémontävlingen uppmanas konventets deltagare att utforska museirummets skrymslen och vrår på ett sådant sätt som Ciolfi och Bannon önskar att skapa. Och genom att pokémons fångas fotografiskt lämnas de kvar som gömda utställningsobjekt, orörda för nästa utforskare och tävlande. Tävlingen blir som en hybrid skattjakt.

Men genom att fotografera en pokémon fångar du den inte i den faktiska bemärkelsen, det kan endast göras i *pokéballs* i det animerade spelet. Det blir ett virtuellt infångande i Shields bemärkelse, du fångar *så gott som* in pokémon.³¹⁵ Kanske är det också därför priset i ConFusions pokémontävling är en *pokéball* innehållande de tre första pokémon Ash Ketchum (Pokémon) fångar i sin strävan att bli *"the best pokémon trainer ever"*.³¹⁶

4.3 Virtuellt-fysiska skärningspunkter

4.3.1 Skärmen

Ovanför scenen finns en storbildsskärm. Den förstorar och visar vad som händer på scenen och när där inget händer visar den schemat för kommande aktiviteter på konventet. I flera exempel så som dansuppträdanden, cosplaytävlingen och cosplaysketcherna innebär detta endast en teknologisk förstoring av det fysiska som sker. Detta för att underlätta så att alla i publiken kan se, oavsett hur nära den fysiska scenen de lyckats få plats.³¹⁷

Thulin och Vilhelmson beskriver hur det virtuella kan minska friktionen för vår interaktion och öka hastigheterna för den.³¹⁸ Skärmen blir en praktisk lösning på problemet med publikens storlek. Genom skärmen kan alla se tydligt vad som sker på scenen, och när jag under söndagen tar en plats högst upp i trappan märker jag att jag kan få en överblick när jag tittar på scenen, men ändå en närmare titt på de som uppträder genom skärmen.³¹⁹

Men det finns också tillfällen då skärmen gör att friktionen ökar. Innan cosplaytävlingen lyckas arrangörerna inte få skärmen att visa allt det man vill att den ska visa. Detta leder till en försening på en dryg timme.³²⁰ Whatmore beskriver för oss hur agentskap inte endast bör förstås som mänskligt eller intentionellt.³²¹ Detta blir också tydligt i hur man talar om de tekniska felen, funktionärerna menar att *'det inte vill fungera'*.³²²

De långa förseningarna börjar trötta ut publiken. Detta leder dock till en spontan pausunderhållning. En funktionär öppnar ett Microsoft Word-dokument som visas på den stora skärmen. Funktionären inleder en sorts livechatt med hela publiken. Hen skriver saker som "är ni pepp?" och "vi älskar er ConFusion <3" och publiken svarar med jubel. Man visar också

313 Ciolfi & Bannon, 2007

314 Ciolfi & Bannon, 2007:164

315 Shields, 2003:2

316 Protagonisten Ash Ketchums mål i pokémonspelen

317 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25, ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26, ConFusion – Dag 3, Söndag. 2014-10-28

318 Thulin & Vilhelmson, 2010:284

319 ConFusion – Dag 3, Söndag. 2014-10-27

320 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

321 Whatmore, 2002:4-5

322 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

*videoklipp från årets ConFusion och när de tar slut visar man videoklipp från ConFusion 2012.*³²³

Det tar runt en halvminut för mig att inse att det klipp som visas på skärmen inte är från årets konvent. Men när jag inte känner igen kropparna i det inser jag att det måste vara ett annat ConFusion. Ciolfi och Bannon beskriver hur museet är ett rum som får tidsglapp att neutraliseras, genom att placera utställningar av olika historiska och geografiska ursprung bredvid varandra.³²⁴ Även om videoklippen som visas är ett år gammalt är rummet och miljön den samma och jag känner igen karaktärer som också cosplayas i år, fast av andra kroppar.

Att skärmen visar videoklipp från årets konvent resulterar också i att konventsdeltagarna blir sin egen publik. Detta är inte ovanligt, Nobuoka beskriver hur cosplayare sprider bilder till vänner och likasinnade över internet.³²⁵ Det ovanliga i det hela är att responsen på de cosplayare som visas i videoklippen från årets ConFusion fortfarande befinner sig i rummet och får motta fysiska applåder och jubel till skillnad från kommentarer och likes. På konventet är det fritt att gå fram till någon och berätta att man gillar hans cosplay, men att ett publikhav reagerar med samma glädje som inför en popstjärna när en cosplay dyker upp på skärmen måste vara smickrande för den enskilda cosplayaren. Och eftersom många av de cosplayare som visas på skärmen faktiskt befinner sig i publiken, iförd cosplayen som applåderas blir skärmen som ett virtuellt hjälpmedel för att ta emot publikens beundran. Graham m.fl. beskriver hur händelsers omkastade kronologi kan naturaliseras och tidsglapp mellan dem kan till synes försvinna genom virtuella utökningar.³²⁶ I detta fallet blir omvägen den cosplayande kroppen tagit via videon ett tidsglapp som knappt märks, de tar fortfarande emot uppskattningen och applåderna i realtid och i den kropp som uppskattas.

När publiken samlas och sätter sig i trappan befinner sig alla de kroppar som jag sett gå runt nu bredvid mig, de är endast i min periferi när jag sitter och tittar på skärmen och ser dem i videoform.³²⁷ Trots att de är så nära mig applåderar jag dem först när de dyker upp på skärmen. Rahman m.fl. menar att fotografering är ett sätt att visa beundran för en väl genomförd cosplay.³²⁸ Kanske har fotografiet blivit så tätt förknippat med att visa beundran att det först är när kropparna åter är virtualiserade på skärmen, eller på internet, som den verkliga uppskattningen uppstår?

*Jag kommer på mig själv under cosplaytävlingen med att titta mellan skärmen och scenen. Min sittplats är inte så nära scenen, jag kan inte se cosplayarna särskilt bra, men det känns som om skärmen tar udden av det fysiska förkroppsligandet av karaktärerna. Det är konstigt att tänka sig att man under cosplaytävlingen skulle nöja sig med att titta på skärmen, när cosplayarna som står på scenen har genomgått sådana mödor att för att få den virtuella karaktären i en fysiskt kropp, att lyfta den ut från skärmen.*³²⁹

Rahman m.fl. beskriver kostnader i tid, pengar, rörlighet och ibland anseende för att genomföra en cosplay.³³⁰ Gn i sin tur menar att njutningen i cosplay består i återskapandet av den animerad kroppen.³³¹ I fallet med cosplaytävlingen blir skärmen inte en smidig utökning och förstoring, utan en nödlösning på grund av praktiska skäl. De kroppar som lyfts ur det virtuella tvingas återgå till skärmen snarare än att skådas i sin fysiska uppenbarelse.

Men skärmen används också för att blanda fysiska förlopp med förinspelat material. Under invigningen gör gruppen AKB 0048 ett uppträdande. Skärmen visar då ett förinspelat material där

323 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

324 Ciolfi & Bannon, 2007:164

325 Nobuoka, 2010

326 Graham, Zook & Boulton, 2013:471

327 Onfusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

328 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:323

329 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

330 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:322

331 Gn, 2011:589

den uppträdande gruppen tjejer sitter hemma och väntar på uppdrag att utföra. Känslan av materialet ska dock vara att det händer nu. När filmen lider mot sitt slut ser man hur tjejerna i filmen befinner sig framför ingången till ConFusion och de kommer fysiskt in genom dörren samma stund som filmen slutar och uppträdandet fortsätter i fysisk form på scen. Skärmen visar nu live vad som fysiskt sker på scenen.³³² Här används skärmen tydligt för att utöka konventsrummet och suddas ut tidsglapp mellan material och det fysiska uppträdandet på det sätt som Graham m.fl. beskriver.³³³ Vi ser också hur tillfällig och kontextbunden utökningen blir i fallet med AKB 0048.³³⁴

Men skärmen kan också användas för att virtualisera ett fysiskt händelseförlopp.

Under lördagen visas finalmatchen i en turnering i spelet Super Smash Bros Melee. Två killar är finalister. De och en kommentator sitter placerade framför en tv på scenen. Det som visas på skärmen är dock inte finalisternas fysiska kroppar, deras fysiska prestation (så som snabbhet och avancerade knappkombinationer som görs på kontrollerna). Det som visas på skärmen är tv-spelsavatarerna, de virtuella kropparna som finalisterna kontrollerar. När jag vänder mig för att titta på publiken ser jag ingen som tittar bort från skärmen, ner på scenen.³³⁵

Spelarna inte bara styr utan uppgår i de virtuella kropparna, uttrycker sin förmåga och presterar genom dem. Deras fysiska kroppar har förlorat sin relevans och befinner sig så långt ut i periferin från skärmens stridande avatarer att de upphör att existera (om man inte noga ser efter). Här ser vi en mer traditionell riktning för virtualiteten, att det fysiska går in i det virtuella, att ens kropp kan uppgå i det virtuella. Shields beskriver hur man under 1970- och 1980-talet föreställde sig det virtuella som något man gick in i.³³⁶ Kanske är spelet och den process vi ser ett uttryck för en äldre typ av virtualitet? Gn menar att cosplay kan förstås som en övergång från ett tillstånd av kroppslig erfarenhet till ett annat tillstånd, och att denna övergången ger minskade eller ökade möjligheter att agera.³³⁷ Kanske kan vi förstå de spelande kropparnas uppgående i det virtuella som en njutningsfull övergång till nya kroppsliga möjligheter och att skärmen hjälper andra att ta del av denna process.

I exemplen ovan ser vi hur skärmen, en form av teknologi, kan användas i flertalet olika syften och riktningar. Den böjer tid, naturaliserar tidsglapp, förstärker och utökar det fysiska rummet, den kan hjälpa en att uppgå i det virtuella eller försvåra processen att ta sig ur det. Graham m.fl. beskriver hur utökade verkligheter är ögonblickliga, kontextbundna och flertaliga³³⁸ Detta blir tydligt när vi ser hur skärmen som tekniskt hjälpmedel eller stjälpmedel får olika egenskaper och kan både öka och minska friktion i de olika situationerna på konventet.

4.3.2 Skynket

Jag sitter på stora trappan framför scenen och är mycket exalterad. Efter en timme av tekniska problem ska äntligen cosplay-tävlingen sätta igång. Stämningen är hög, både deltagare och funktionärer har gjort sitt bästa för att hålla igång publiken och det verkar ha lyckats, för trots att jag suttit ner så länge att det börjar göra ont så är jag nyfiken på att se de som tävlar. Innan tävlingen besökte jag damernas badrum, utan att veta att det skulle vara fullt av cosplayare som gjorde sig redo. Vissa bättrade på sitt hår, andra målade och nålade sina sista delar av kostymen, en tredje fick hjälp att bli 'inbyggd' i sin kostym. Efter att ha sett ett smakprov av vad som väntar är jag spänd av förväntan. Efter ett inledande uppträdande av en dansgrupp presenteras domarna och det beskrivs för publiken hur cosplayarna kommer att gå (för att underlätta för fotografering). För

332 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25

333 Graham, Zook & Boulton, 2013:471

334 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

335 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

336 Shields, 2003:13

337 Gn, 2011:587

338 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

att ta sig upp på scenen måste cosplayarna först gå framför den, förbi domarna, sedan upp för ett fåtal trappsteg och in på scenen. Passagen framför scenen är inte särskilt bred och flertalet tävlande måste gå i sidled både framför och upp på scenen. Scenen är klädd med svarta skynken, även vid trappan. Ett av de svarta skynkena har tagits undan vid trappan för att skapa en ingång åt cosplayarna. Trots det är skynket ivägen. Särskilt tydligt blir det när den som cosplayar har vingar. Ett par vingar är lyktor upphängda längs en anordning. En annan har ett vingspann på vad som måste vara nästan 4 meter. Jag fascineras av hur vingarna kan behålla sin position, de måste sitta med superlim eller supertur. Vissa gånger fastnar den tävlande som försöker ta sig upp på scenen i skynket, till publikens rop och skratt och när hen kommer loss jublar publiken för att heja på.

Cosplaytävlingen är konventets höjdpunkt, det är här som de bästa cosplayen visas upp och det har föregåtts av mycket arbete både på konventet, i byggandet av scenen och i konstruktionerna av cosplays som föregått konventet. Teknikstrulet tog tid men det är detta lilla svarta skynke är fysiskt förhindranr flera de cosplayande kropparna att själva kunna ta sig upp på scenen.

Gn använder *affekt* för att beskriva hur kroppar kan få ökade eller minskade möjligheter att agera.³³⁹ Snarare än att cosplayarna får utökade möjligheter blir situationen med skynket ett hindrade av kroppar. Men det är en och samma kropp som genomgått en process av att förflytta sig till ett annat kroppsligt tillstånd. Snarare är det miljön som påverkar om möjligheterna det nya kroppsliga tillståndet blir ökade eller förminskade.

Skynkets hejdande av de cosplayande kropparna blir också en stark kontrast till skärmen, vilken vi tidigare såg på olika sätt kunde utöka både fysiska rum och fysiska kroppars möjligheter. Om vi förstår skärmen som ett virtuellt utökande av fysiska rum så som Graham m.fl. beskriver,³⁴⁰ kanske skynket snarare är ett förminskande av virtuella kroppars möjligheter.

Whatmore menar att vi förstår hybriden som en mix av två klart avgränsade former, vilket är problematiskt.³⁴¹ Detta blir tydligt i fallet med skynket. Utökningen måste här byggas utifrån det virtuella kropparnas möjligheter, det fysiska måste utgå från det virtuella. De två kan inte bara föras samman på sina egna villkor utan att problem uppstår.

Det svarta skynket måste ha varit en planeringsmiss från arrangörernas sida. Men det visar också på hur inga rum byggs med tanke på vingspann eller att personen i fråga som intar det har en jättelik mask (som ger begränsad syn) på sig. Man kan jämföra det med frågor om funktionalitet, vilka kroppar som tillåts i ett rum, och vilka rum som förstås som öppna och gränslösa för vem. Likaså blir det en fråga om vem som kan ta del av det friktionsminskande som konventsmiljön kan erbjuda de deltagande kropparna.

Trots att Världskulturmuseet har en öppen planlösning med sällsynt högt i tak har man när man försökt anpassa rummet till konventet lyckas bygga det så att man hindra kroppar från att komma upp på scen. Det är det som är tillbyggt för konventet som hindrar, om man låtit golvet vara öppet hade skynket inte varit ett problem. Detta lyfter också frågan om vilken funktion som krävs av kroppar för att se ska få befinna sig på scen, vilka kroppar som anses vara de som bör visas upp. En rullstol hade inte kunnat ta sig upp för de trappsteg som leder upp till scenen och det är först efter ett antal cosplayare redan tagit sig upp på scen som en ramp läggs fram.³⁴²

Ciolfi och Bannon beskriver museet som en plats för utställningar av objekt men för disciplinerande av kroppar.³⁴³ Men när konventet intar museimiljön är det kropparna som är utställningsobjekten och de är, om än disciplinerade, levande och rörliga.

När jag ser alla de vingar som fastnar i skynket är det inte svårt att tänka sig hur lite plats vi har för det extraordinära och övernaturliga i våra rum. När Shields diskuterar engelskans *virtual*

339 Gn, 2011:587

340 Graham, Zook & Boulton, 2013

341 Whatmore, 2002:3,5

342 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

343 Ciolfi & Bannon, 2007:164

beskriver han ordets närhet till *virtue* (på svenska dygd) vilket innebär förkroppsligandet av en gudomlig kraft.³⁴⁴ Frågan om dygd har varit feministiskt högpolitisk, Wollstonecraft argumenterade att den omöjliga kunde vara könsligt uppdelad och därmed relativ.³⁴⁵

Dessa cosplayade kroppar som många gånger är gudomliga, omänskliga kan kanske förstås som ett dygdearbete. Det är ett arbete av änglalikt tålamod, fantasi och disciplinerande av både material, tid och kroppar som möjliggör att de lyfts ur från sina hemvärldar och ut i det fysiska rummet. Att allt detta hårda arbete sedan ska hindras av ett svart litet skynke anpassat för mänskliga kroppars uppträdanden blir därför både en skärningspunkt mellan det fysiska och det virtuella samtidigt som tragikomiskt.

4.4 Spridda hybriditeter

4.4.1 Utställning av kroppar

När jag hittar information att ConFusion är öppet för allmänheten blir jag jätteglad. Min vän V som jag har velat ha med mig till konventet har inte köpt biljett och nu är biljetterna slut. Jag tänker inte mer på detta förens jag och V sitter i den stora trappan på lördagen. Jag får syn på en liten tant som måste närma sig 70 åldersmässigt. Hon är i sällskap med vad jag antar är hennes dotter; en kvinna i 40-årsåldern. De tittar sig förvirrat omkring på samma sätt som jag själv gjorde när jag först anlände till konventet. Ingen av dem är i cosplay och jag förstår att det måste vara en del av "allmänheten". Jag knuffar V på armen och säger "kolla in tanten, hon måste vara helt förvirrad". Han skrattar och säger att om detta är sjukt för oss så måste det vara obegripligt för henne.³⁴⁶

I sitt arbete med att skapa en hybrid utställning menar Ciolfi och Bannon att ett problem var att samlingen de ställde ut var eklektisk och svår att ge ett samlat intryck av.³⁴⁷ Genom att ConFusion tar plats på ett museum och är öppet för allmänheten under vissa timmar är det inte svårt att föreställa sig konventet som en eklektisk utställning av kroppar. Men vilken hjälp får allmänheten att förstå det som de ser? Under cosplaytävlingen, vilket kan ses som en parad av dessa kroppar/utställningsobjekt, får man höra både karaktärens namn och ursprung när den intar scenen.

Men så är inte fallet under konventet, något jag själv oroade mig för när jag påbörjade den här undersökningen. Öhlanders betonande av svårigheten med att vinna tillträde till en miljö som man vill observera förstod jag främst i mitt fall som en kunskapsbarriär.³⁴⁸ Jag får exempelvis lära mig under lördagen att det finns animes som är klassiska att cosplaya från i en svensk konventskontext. Två tjejer jag pratar med och som har mer konventsvana än jag menar att det alltid finns folk som cosplayar utifrån Naruto, Death Note och Pokémon.³⁴⁹ Kanske kan detta förstås som att vissa kroppar alltid ställs ut på de svenska konventen, likt permanenta utställningar på museer.

Ciolfi och Bannon beskriver vidare vilka typer av teknologiska utökningar som tidigare använts i museimiljöer; förinspelade guidningar och interaktiva stationer.³⁵⁰ Kanske kan vi tänka oss att de tv-apparater med tillhörande tv-spelskonsoler som finns utplacerade på konventet och även biografen, kan fungera som interaktiva stationer eller filmvisningar av karaktärernas hemvärldar? I fallet med tv-spelen kan ju allmänheten till och med testa på att styra flertalet av de kroppar som de ser promenera runt på konventet.

344 Ciolfi & Bannon, 2007:164

345 Wollstonecraft, 2003:58

346 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

347 Ciolfi & Bannon, 2007:171

348 Esaiasson m.fl., 2008:248

349 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

350 Esaiasson m.fl., 2008:248

Pryke m.fl. beskriver hur kroppars transformerande egenskaper gör dem svåra att beskriva.³⁵¹ Jag själv hade ett litet försprång i det egna språk som cosplaykulturen använder för att göra sina praktiker och sin värld begriplig för varandra. Men i konstruerandet av begreppslistan till detta arbete fick jag själv leta och upptäcka att det fanns ord för praktiker som jag sett och hade svårt att beskriva. Otagei är ett exempel på detta. Jag kan inte nu, liksom jag inte kunde när jag såg den lilla tanten blinka för att vänja ögonen vid konventet, låta bli att undra hur allmänheten talar om de cosplayande kroppar som befolkar konventet.

4.4.2 Virtuella platser, intima kroppar

*Under tiden jag befinner mig på konventet går jag med jämna mellanrum in på instagram och söker upp taggen #confusion2013. Via instagram kan man få och ge uppmaningar i realtid. En bild i flödet har texten 'Idag cosplayar jag som X, nervös, kom fram och ge mig en kram'. Jag söker även på #confusion och upptäcker att vissa använder den taggen när de lägger upp bilder på sina cosplays. Detta är dock inte är ett återskapande av konventet som plats, utan här blandas bilder av cosplayare ut med bilder som visar förvirrande objekt eller förvirrade människor.'*³⁵²

Instagram är ett socialt medium där platser återskapas och får virtuella representationer via så kallade hashtags (betecknas med symbolen #). Det är också en produkt av den spridning av mobilt internet och teknologi för att ta del av hybrida representationer som Graham m.fl. beskriver.³⁵³ Alla de bilder av cosplayare som taggas #ConFusion2013 blir på så sätt del av den virtuella representationen av det fysiska konventet ConFusion som sker 2013. Hur väl konventsdeltagarna intar en och samma virtuella plats på #ConFusion2013 blir tydligt när vi tittar på #confusion där bilderna i ordets sanna bemärkelse blir en förvirrande del av ett förvirrande flöde.

När jag på konventet sitter och tittar på bilder av de kroppar som en stund senare går förbi mig blir det tydligare för mig vad Graham m.fl. menar att det är svårt att separera den virtuella representationen av en plats och den fysiska platsen.³⁵⁴ Whatmore argumenterar att vi ofta förstår hybriden som en blandning av två klart avgränsade entiteter, men att detta kan bli ett tillkortakommande när vi beskriver hybrida geografier.³⁵⁵ Likaväl som instagram blir en virtuell utökning av konventets fysiska rum, blir det ett återskapande av det, samtidigt som en intimt förenad del av det.

*ConFusion har en officiell flickr-sida (en hemsida för lagring och delande av fotografier och videos) där alla bilder som ConFusions officiella fotografer tagit läggs upp, samlas och blir tillgängliga. När jag efter konventet bläddrar igenom dessa bilder hittar jag en bild på V i sin cosplay. Jag skickar länken till honom och han blir glad. Han visste inte att denna bilden tagits av honom.*³⁵⁶

Att se en vacker bild av sig själv på en hemsida kan tyckas harmlöst och smickrande. Men V har utan sitt vetande blivit en del av den virtuella representationen som ConFusion återskapar av sig själv på flickr. Graham m.fl. menar att representationer av rum och platser är ett uttryck av eller för makt.³⁵⁷ Trots att många tar bilder på ConFusion och systemkameror inte är ovanliga i miljön är de bilder som publiceras på den officiella flickr tagna av professionella och officiella fotografer. Vem

351 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49,56

352 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25. ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26. ConFusion – Dag 3, Söndag. 2014-10-28

353 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

354 Ibid

355 Whatmore, 2002:3,5

356 Fritt ur minnet

357 Graham, Zook & Boulton, 2013:466

som helst kan knyta sin bild till ConFusion genom att använda #ConFusion2013 och därmed bli medförfattare till representationen av konventet så som Graham m.fl. beskriver.³⁵⁸ Men de blir inte officiella representanter bara för att de använder taggen. Nobuoka menar att interaktionen i en kreativ miljö leder till skapandet av bl.a. nya idéer, tjänster och institutioner.³⁵⁹ ConFusions officiella flickr kan förstås som institutionaliserad representation av konventet. Denna representation blir i sin tur del av en svensk cosplayscen, som är del av en internationell subkultur. Haraway menar att en cyborgvärld både är en plats för hybrida relationer och njutning samtidigt som en krigszon för makten att definiera.³⁶⁰ Att V finner ett fotografi av sig själv publicerat på ConFusions flickr utan hans tillåtelse är för honom en källa till njutning, men inte en oskyldig sådan.

Utöver de bilder som läggs upp på sociala medier med texter som uppmanar till att krama användaren/cosplayaren bär många på konventet skyltar med texter som *"Free hugs"* eller *"Hug me!"*.³⁶¹ Jag inser att cosplaykulturen många gånger är intim, att kramas är en naturlig del av den. Kramarna, eller önskan om närhet, blir också en kontrast till subkulturens virtuella möjligheter till distanserade vänskaper. Nobuoka beskriver hur de bilder som cosplayare tar på sig själva och av varandra sprids genom internet.³⁶² Internet blir den cosplayande kroppens sista viloplats efter att sminket tagits av, men också där den lever för evigt i flöden och sökningar. Kanske är det inte konstigt att dessa karaktärers kroppar som aldrig känt fysiskt beröring sukter efter den? Inte heller är det konstigt att en virtuell subkultur där intresse och passion kan ligga till grund för vänskapsband, snarare än geografisk möjlighet att träffas, söker närhet. Nobuoka menar vidare att konventets främsta funktion är den av en mötesplats.³⁶³ Att då annonsera ut sin ankomst och sitt utseende (vilket i cosplay kan förställas bortom det igenkännliga) är då en självklar praktik, speciellt om man föreställer sig att vissa kanske träffar långväga vänner för första gången.

När jag återvänder till #ConFusion2013 på instagram månader senare ser jag att det fortfarande dyker upp bilder från konventet. Graham m.fl. använder sig av Castells begrepp *"timeless time"* för att beskriva hur händelsers omkastade kronologi kan naturliggöras, men också för att dölja längre tidsperioder mellan händelser, de sker till synes samtidigt.³⁶⁴ De bilder som dyker upp månader efter konventets avslutande blir fortfarande en del av den representation av ConFusion som instagram visar. Tiden mellan konventet och bildens publicering syns inte om jag inte aktivt klickar på bilderna och jämför. Men det blir också tydligt hur den hybrida geografien alltid, som Whatmore uttrycker det, blir *"inescapably partial, provisional and incomplete"*.³⁶⁵ Bilder kommer säkerligen att fortsätta dyka upp på taggen #ConFusion2013 men vid det laget är denna uppsats 'färdigskriven' och redan en 'färdig' kartläggning av en ofärdig hybrid geografi.

4.4.3 Hybrida kroppar, hybrida rum

*Jag och V står nedanför stora trappan. V är i cosplay och vi pratar om vad vi ska göra härnäst. En kille kommer fram till oss. "Får jag ta kort på dig Very manly Finn the human?" frågan han V. V tackar ja. Jag backar ut ur mobilkamerans synfält. V slår ihop sina fötter och sträcker på sig. Han sätter tummarna innan för banden på ryggsäcken, kniper ihop sina läppar och höjer sin haka. Killen som fotograferar tackar Finn och V svarar glatt att det var så lite så."*³⁶⁶

358 Graham, Zook & Boulton, 2013:467

359 Nobuoka, 2010

360 Ibid.

361 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25. ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26. ConFusion – Dag 3, Söndag. 2014-10-28

362 Nobuoka, 2010

363 Ibid.

364 Graham, Zook & Boulton, 2013:471

365 Whatmore, 2002:7

366 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

När någon ber Finn, alltså V, om ett fotografi så rör sig kroppen som Finn. V har inte befunnit sig i denna situationen tidigare, men han reagerar instinktivt och fysiskt. Rahman m.fl. beskriver hur poserandet blir en markör för en väl genomförd cosplay.³⁶⁷ Men V har aldrig tidigare cosplayat eller övat in några av Finns poser. Han har bara sett dem återupprepas i den serie där Finn hör hemma. Han har tagit del av den njutning som Gn beskriver när man interagerar med bilden av karaktären innan man förkroppsligar denna genom cosplay.³⁶⁸ Vidare menar Gn att cosplay är ett sätt att tillägna sig kroppar.³⁶⁹

V berättar för mig att han tycker uppmärksamheten som fotograferingen innebär är jättetrevlig och rolig.³⁷⁰ Trots att han inte hade några förväntningar om att bli fotograferad njuter han av den positiva responsen till hans karaktärsval och kostym som fotograferandet innebär. I situationen som beskrivs blir V också tilltalad som Finn. Samtidigt blir subjektet V smickrad. Uppmärksamheten riktas både mot Finn och mot V, både mot cosplayen och cosplayaren som genomför den. Wilson menar att cyborgens dikotomiska natur gör att den kan både *vara* och *bli* samtidigt.³⁷¹ Wilson använder denna denna metafor för att problematisera kunskapsproduktion, men kanske kan vi också se V/Finn på detta sätt? V både är Finn och blir Finn i interpellationsögonblicket då han ombeds ett fotografi. Bilden som tas blir därmed både av V som Finn och Finn, samtidigt. Whatmore beskriver hur vi ofta förstår hybriden som en mix av två tydligt avgränsade former.³⁷² Det blir tydligt i fallet med V/Finn att det inte sker en övergång eller blandning, utan att V och Finn existerar samtidigt i samma kropp.

Graham m.fl. menar att rumsliga utökningar är specifika former och gestaltningar som ögonblickligt fixeras, stadgas och sprids genom teknologi, information, kod.³⁷³ De är vidare instabila, obestämda, kontextbundna och multipla samband mellan virtuell-materiella tidsrumsliga erfarenheter.³⁷⁴ Detta blir tydligt när jag och V vid ett tillfälle ställer oss och pratar med en tjej som cosplayar Fiona (Adventure Time).³⁷⁵ I ett avsnitt av serien där Finn hör hemma blir han förvandlad till en tjej; Fiona. Fiona är Finn och vice versa. I serien är det inte möjligt att de två står och pratar med varandra eftersom de är samma person, men på konventet står de sida vid sida, något som många vill fotografera. Här blir det fysiska rummet en utökning av seriens narrativ. I konventets fysiska rum kan Finn och Fiona mötas, genom de cosplayande kropparnas gestaltningar, vilka fotograferas och sprids via internet.

4.5 Virtuella kroppar och möjligheter

4.5.1 Avladdning av kroppar

Efter att jag och V går ifrån två tjejer som vi stått och pratat med säger jag retsamt till honom "hon som cosplayade som 'X' var väl söt?" Jag ler mot honom halvt retsamt, halvt letande efter ett erkännande att han också lagt märke till det. V tittar bestört på mig. "Linnea, hon var typ femton år gammal." På en millisekund utbyts mitt leende mot ett par uppspärrade ögon. Jag förklarar skamset att jag inte alls såg det och svär lite över att folk verkar både yngre och äldre genom cosplay."³⁷⁶

367 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:329

368 Gn, 2011:588

369 Gn, 2011:591

370 ConFusion – Dag 2. Lördag. 2014-10-26

371 Wilson, 2009:500

372 Whatmore, 2002:3,5

373 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

374 Ibid

375 ConFusion – Dag 2. Lördag. 2014-10-26

376 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

Pryke m.fl. beskriver hur våra kroppar påverkas i möten med strukturer och hur dessa möten avlagras på våra kroppar.³⁷⁷ Detta gör att vi kan läsa kroppar, utifrån materialiserad erfarenhet kan vi se vart i konstruktionerna som kroppar kan placeras.³⁷⁸ Haraway beskriver detta förhållande som att "...våra kroppar är kartor över makt och identitet".³⁷⁹ Ålder är ett exempel på hur kroppar kan laddas, hur vi kan konstruera idéer om hur kroppar bör interageras med utifrån kategorier. Men genom cosplay kan kroppar bli svårare att läsa. Positionen i de nät av konstruktioner som Pryke beskriver blir svårtolkad och för mig i situationen ovan, omöjlig att läsa.

När kategorier som kön och ålder blir otydliga försvinner också interaktionen som baseras på kön och ålder. Under förstudien hade jag förväntat mig att interagera med några av PeppCons deltagare för att kunna sätta upp riktlinjer för arbetets fortgång. Öhlander beskriver hur observationsmetoden kan leda till att forskaren upptäcker sådant som den inte ens funderat över i planeringen av studien.³⁸⁰ Att fältet överraskar kunde i mitt möte med PeppCon bättre förstås som att fältet chockerar. Jag hade mycket svårt för att avgöra ålder på de som cosplayade och ibland svårigheter att avgöra kön. Att läsa kroppar är så vardagligt för mig att de cosplayande kropparna, avladdade från de normativa kategorier som jag lärt mig genom samhälleliga glosförhör, gjorde mig till en interaktionsmässig analfabet.

Jag ser vid ett tillfälle vad jag tror är två tjejer gå och hålla handen och ge varandra en puss. Men de behöver inte vara tjejer, de är båda i cosplay och jag kan inte avgöra könet på någon av dem. Det är två personer som pussas. Jag tror i alla fall att de är runt 14-15år gamla.³⁸¹

Gn menar att cosplay kan vara könsöverskridande, men behöver inte primärt förstås som det.³⁸² Detta blir tydligt i exempel med de två personernas puss. Jag kan inte tolka deras puss genom att tillskriva dem någon sexuell identitet utifrån deras kön, eftersom jag inte kan avgöra det. Det blir en puss mellan två personer, oladdad av sexuell eller amorös läggning.

Kanske är det situationer som denna som Gn syftar till när han säger att cosplay producerar en plats där normer kring könsidentitet kan förändras.³⁸³ Men snarare än att det blir ett skifte, att en annan sexualitet eller läggning än den heterosexuella skulle vara norm, blir det i denna situation läggningsslöst för mig som observerar. Precis som Gn beskriver att cosplay inte behöver påverka personen som cosplayars könsidentitet,³⁸⁴ behöver inte faktumet att jag inte kan avgöra personernas köntillhörighet och läggning på något sätt påverka deras egen uppfattning om det.

Exemplen ovan visar båda på hur det på konventet kan vara svårt att använda sig av normativa kategorier så som kön, ålder och sexualitet. Gn hänvisar detta till att de karaktärerna vars kroppar som cosplayas inte ens behöver förstås som mänskliga, varför mänskliga koder och kroppars performativitet inte blir särskilt förklarande.³⁸⁵

Shields beskriver hur det virtuella förr förstods som en möjlighet att kunna testa nya identitetspositioner.³⁸⁶ Man föreställde sig internet som en plats där man kunde vara vem som helst, och inte nödvändigtvis sig själv, till skillnad från den materiella världen, där ens kropp skvallrar för mycket om ens positioner och erfarenheter. Det virtuella var en plats för okroppslighet. Kanske kan vi förstå konventet som en sådan plats eftersom cosplayen ger samma effekter som det virtuella: en avladdning av de kategoriska attribut så som kön, ålder, sexualitet, vilka placerar oss inom olika

377 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:51

378 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:52

379 Haraway, 2008:222

380 Öhlander, 1999:75

381 ConFusion – Dag 1, Lördag. 2013-10-25

382 Gn, 2011:586

383 Gn, 2011:584

384 Gn, 2011:586

385 Gn, 2011:589

386 Shields, 2003:13-14

samhällsstrukturer. En cosplay kan på så sätt ge en de virtuella egenskaper som internet kan ge oss; att själv få definiera eller välja sina egenskaper, snarare än att egenskaper och drag förväntas utifrån fysiska kroppar. På så sätt nyttjar cosplay de praktiker som setts som definierande för kroppar som rör sig i riktningen fysiskt till virtuellt, men här i motsatt riktning.

4.5.2 Låna en kropp

*Jag och V sitter i det övre caféet och jag dricker kaffe. Vid bordet bredvid oss sitter Jack Sparrow (Pirates of the Caribbean) och spelar brädspel med några vänner. Jag vänder mig till V och säger "Hur coolt vore det inte att säga att man spelat brädspel med Jack Sparrow till en kompis?" Han skrattar och vi börjar hitta på fåniga saker som man kan säga att man gjort tillsammans med en del av de karaktärer vi sett på konventet.*³⁸⁷

Att jag benämner en person som cosplayar Jack Sparrow som Jack Sparrow låter kanske inte så märkvärdigt. Men det intressanta är just detta, jag benämner hen inte som 'personen som cosplayar Jack Sparrow' utan som 'Jack Sparrow'. Pryke m.fl. menar att kroppar kan förändras både genom sitt egna agentskap lika väl som genom medveten transformation.³⁸⁸ Kroppens föränderlighet gör därför att den hamnar på gränsen för det vi kan beskriva språkligt.³⁸⁹ Pryke m.fl. menar vidare att nära knutet till språket är makten att definiera vad som är en riktig beskrivning av verkligheten.³⁹⁰ Ur en definierande och kategoriserande synvinkel är detta problematiskt. Haraway beskriver detta som maktens strävan efter att beteckna kroppar, vilken hon ser blir svårare att upprätthålla.³⁹¹

Så hur kan jag benämna den kropp som sitter vid bordet bredvid? Den kropp som cosplayar Jack Sparrow/cosplayen av Jack Sparrow? Gn menar att karaktärens kroppar kan tillägnas genom cosplay.³⁹² Cosplayaren vid bordet bredvid har genom sitt hantverk och förkroppsligande tillägnat sig kroppen av Jack Sparrow, vilken hen nu nyttjar för att spela en omgång brädspel. Haraway menar att vi förstår världen som ett kodningsproblem.³⁹³ Så också kunskapsproduktionen, vi vill fixera och avgränsa kroppar, platser och fenomen för att 'förstå dem'. Whatmore menar att denna tradition är speciellt stark inom geografin som genom att fragmentera, sortera och kartlägga platser renar dem till tydliga former.³⁹⁴ Men med den kroppsliga avladdningen som vi sett hur en cosplay kan ge en kropp, kanske det räcker med att njutningsfullt och humoristiskt konstatera att det är Jack Sparrow som sitter där.

*Jag ser två personer som parcosplayar som Katara och Zuko (Avatar the Last Airbender). De sitter bredvid mig i publiken och tjafsar på skoj. Katara väser till Zuko att hon ska utmana honom på en agni kai (ett duellerande till döden, där man kontrollerar och använder element mot varandra från serien) när solen går ner. De skrattar tillsammans.*³⁹⁵

Gn förklarar Deluze och Guattaris affektsbegrepp som en övergång från ett tillstånd av kroppslig erfarenhet till ett annat kroppsligt tillstånd, med förstärkta eller förminskade kroppsliga möjligheter att agera.³⁹⁶ I situationen blir det tydligt att cosplayaren som föreställer Kataras nya kroppsliga tillstånd tillåter henne att hota Zuko med en utmaning om agni kai. Detta blir humoristiskt eftersom även om cosplayarna innehar Katara och Zukos kroppar kan de inte utföra samma saker som i

387 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

388 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49, 56

389 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49

390 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:47

391 Haraway, 2008:196

392 Gn, 2011:591

393 Haraway, 2008:203

394 Whatmore, 2002:3

395 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2013-10-25

396 Gn, 2011:587

serien, att böja elementen vatten och eld efter sin vilja. Det blir också ett metaskämt eftersom Katara i serien inte kan böja eld, vilket är det element som används i en agni kai. På så sätt får Katara utökade möjligheter genom cosplayen även om det är en stor del humor. Gn beskriver hur man i cosplay många gånger förkroppsligar kroppar med övernaturliga förmågor eller kroppar som inte ens behöver förstås som mänskliga.³⁹⁷ Att de förmågor karaktärens kropp haft i tidigare medium inte följer med ut i det fysiska rummet verkar dock inte vara ett problem när man intar kroppen via cosplay och bygger nya narrativ, utan snarare en källa till intern humor och njutning.

Jag är på väg hem. En bit bort från konventet, stannar jag för att prata i telefon. Bredvid mig finns en damm där det står en stor dinosaurie i plast. Jag får återigen syn på Zuko och Katara som kommer gående. De stannar vid dammen några meter ifrån mig. Zuko ska ta kort på Katara och säger åt henne att använda armarna som om hon ska 'waterbenda'. En tjej kommer fram och medan jag håller mobilen till örat lyckas jag tjuvlyssna. "jag måste bara få säga att din Zuko-cosplay är så jävla awesome" säger tjejen. De tre börjar prata om kläderna och hur Zuko har ordnat sitt smink (karaktären Zuko har en brännskada över halva ansiktet, vilket cosplayaren återskapat med silikon). Sedan frågar den nya tjejen vilken serie, 1:an eller 2:an, de alla tycker bäst om och de kommer överens om att 1:an är klart bäst.³⁹⁸

Situationen ovan börjar med en fotografering av Katara där hon poserar. Men cosplayarens utsträckta armar, i den kropp som hon tillägnat sig, syftar inte bara till det kroppsspråk som karaktären Katara har, utan till Kataras förmåga att kontrollera vatten. Rahman m.fl. menar att cosplay kan förstås som en kroppslig transformation.³⁹⁹ Här har cosplayarens kropp fått nya möjligheter, dess utsträckta armar är nu mer än ett par utsträckta armar; det är ett tecken på en övernaturlig förmåga som Kataras kropp innehar. Återigen kan det tyckas relevant att se till affekt; genom att cosplayaren transformerar sin kropp och tillägnar sig Kataras kropp har den fått en ny kraft; att böja vatten. Även om vattnet inte lyder henne finns förmågan i kroppen hon intagit och rörelserna hon utför. Detta ögonblick fixeras sedan i fotografiet.

I detta blir dammen viktig. När en cosplay genomförs sätts karaktären som cosplayas utanför sitt tidigare narrativ, karaktärens är referensen till sin hemvärld och kan endast uttrycka detta genom utseende och rörelse.⁴⁰⁰ När Katara och Zuko får syn på dammen blir de därför exalterade. För karaktären Katara innebär en damm fylld av vatten oändliga möjligheter och i någon mån befinner hon sig i sitt rätta element igen.

Shields hänvisar till Oxfords engelska ordbok för att förklara ordet *virtual*, som "...that which is so in essence but not actually so".⁴⁰¹ Dammen innebär Katara möjligheter och blir ett kärt återseende när hon ryckts ur sitt narrativ och befinner sig i en fysiskt värld. Men hon har inte förmågan att använda dammens vatten. Kanske passar Nationalencyklopedins definition bättre. NE hänvisar oss för att förstå *virtuell* till *skenbar* som i sin tur är något "som inte är vad det tycks vara".⁴⁰² För karaktären Katara står vattnet för möjligheter och sätt att uttrycka sin identitet. Men i den fysiska världen kan hon inte kontrollera vattnet. Istället blir möjligheterna och identitetsuttrycket cosplayarens, vilken kan glida mellan betydelser, kroppslighet och möjligheter i detta virtuella-fysiska gränsland.

I och med att någon kommer fram och beundrar Zukos cosplay skiftar situationen dock till den av hantverket. Den kreativa njutning som Gn beskriver i återskapandet av en animerad kropp blir tydlig här.⁴⁰³ De tre diskuterar tekniker och material, praktiska detaljer kring genomförande av

397 Gn, 2011:584

398 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2013-10-25

399 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:333

400 Gn, 2011:589

401 Shields, 2003:2

402 Nationalencyklopedin – Skenbar. Hämtad: 2013-11-24.

403 Gn, 2011:589

cosplay. Gn menar vidare att relationen till en karaktär börjar långt innan genomförandet av cosplayen.⁴⁰⁴ Detta blir tydligt då diskussioner om genomförandet av cosplayen snabbt glider över till ett samtal om serien där Zuko och Katara hör hemma. Alla de tre är fans av denna och diskuterar livligt vad de gillar bäst med serien. Detta är det som Rahman m.fl. beskriver som att cosplay både är ett sätt att visa sin beundran för karaktären och visa upp sitt återskapande av den.⁴⁰⁵

Skiftena mellan kroppsliga positioner, mellan cosplay och cosplayare, mellan subjekt och objekt går så fort och så obehindrat i exemplet ovan. Kanske är det detta Pryke m.fl. menar med att alla kroppar och dess egenskaper kan förstås som artificiella.⁴⁰⁶ Att för cosplayarna agera i Zukos eller Kataras kropp är inte mer onaturligt än att agera i sin egna.

4.5.3 Cosplay som ett virtuellt förkroppsligande

"Kolla Zelda!" väser jag till V. Prinsessan Zelda från flera av mina barndoms tv-spel står en bit bort i en lång vit klänning. Detta verkar vara Zeldan från Twilight Princess, det senaste spelet i serien. Bredvid henne står Link, Zeldas hjälte, klädd i grönt och han har både svärd och sköld. "Jag såg en skitsnygg blå Link innan" säger V.

Shields lånar definitionen *"...that which is so in essence but not actually so..."* från Oxfords engelska ordbok för att förklara begreppet *virtuell*.⁴⁰⁷ På så sätt kan det virtuella ha samma effekt eller om man så vill essens som en fysisk motsvarighet. Men det är *nästan* eller *så gott som*, som är poängen med det virtuella. En cosplay är en förkroppsligad version av en karaktär. Gn beskriver hur relationen till karaktären, och framför allt bilden av karaktären, börjar innan man påbörjar arbetet med att förkroppsliga den.⁴⁰⁸ Varje cosplay som görs av Zelda refererar därför till Zeldas grundform, bilden av Zelda. Cosplayaren kan inte bli Zelda, men genom cosplayen är hen *nästan* eller *så gott som* karaktären. Men som vi sett i fallet med V/Finn är ett lån av kroppen fullt möjligt.

Shields menar att det virtuella refererar till en fysisk form.⁴⁰⁹ Men i cosplay är formen självvald, det är bilden av en karaktär, snarare än form som är given av samhället, likt normer kring kön.

Gn beskriver hur man genom cosplay simulerar animerade karaktärer, det är en process som innebär att göra överkliga kroppar verkliga.⁴¹⁰ Här nämner Gn Baudrillards term *simulacra* – att göra kopior utan att ha ett original.⁴¹¹ När man skapar en cosplay av en animerad kropp finns ingen fysisk originalkropp. I cosplayen återskapar du dig själv som bilden och gör den fysiskt levande genom förkroppsligandet.⁴¹² Men det förändrar inte det faktum att det man återskapar är en bild, en virtualitet, man förkroppsligar någonting som per definition är immateriellt och okroppsligt.

Att förstå kroppar på detta sätt skiljer sig från Pryke m.fl.s diskussioner om kroppar som punkter av materialiserad erfarenhet på kartor av konstruktioner och normer.⁴¹³ Kanske kan cosplayen därmed förstås som en vilja att släppa den naturliggjorda 'essens' som antas finnas inristad i våra kroppar? Haraway menar att kroppen fungerar som en karta över identitet och makt.⁴¹⁴ Cosplay kanske kan förstås som ett uppror mot denna makt och dess förmåga att märka kroppar. I så fall kan vi förstå cosplay ett ogörande av kroppen, att inte behöva bli bemött i egenskap av den kropp man givits, utan en möjlighet att ladda om den med nya betydelser.

En cosplay ge en de egenskaper som Shields beskriver som kännetecknande för det virtuella,

404 Gn, 2011:588

405 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:323

406 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:50

407 Shields, 2003:2

408 Gn, 2011:588

409 Shields, 2003:23

410 Gn, 2011:588

411 Gn, 2011:587

412 Gn, 2011:588

413 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:51-52

414 Haraway, 2008:222

möjligheten att lämna den materiella världen bakom sig och att vara någon annan.⁴¹⁵ Cosplay blir ett virtuellt förkroppsligande samtidigt ett ogörande av kroppen, en process som kännetecknas både av kroppslighet samtidigt som okroppslighet.

Vi såg i fallet med Zuko och Katara vid dammen hur snabba skiftningarna kan vara mellan cosplay och cosplayare. Genom att samtidigt vara och bli, blir cosplayaren/cosplayen, en gränslandsvarelse med dubbla identiteter, inte olikt Haraways cyborg.⁴¹⁶ Under fredagens invigning berättar konferenciererna för publiken att man inte får ta kort eller röra vid någon utan att fråga. Denna uppmaning är mer känd som *"cosplay ≠ consent"* och vill få konventsdeltagarna att *"Inte glömma att det är en riktig person bakom"*.⁴¹⁷ Denna uppmaning visar dels på problematik med att respektera kroppars integritet i kulturen, men också på hur det tydligen för många är svårt att hantera relationen subjekt-objekt, cosplayare-cosplay.

Därför är det kanske inte konstigt att trots att jag i situationen ovan vet att det inte är Zelda som står där borta, utan en person som ser ut och rör sig som Zelda, får detta samma effekt som om jag skulle få syn på karaktären Zelda som vandrat ut utanför tv-spelet (vilket på ett sätt är det som händer). För hon är 'Zelda' samtidigt som 'någon som cosplayar som Zelda', en virtuell-fysisk kropp i det gränsland som konventet utgör.

4.6 Kroppar i det fysisk-virtuella gränslandet

4.6.1 Sönderfallet

Jag och V sitter i caféet tillsammans med fyra stycken tjejer som cosplayar olika karaktärer från tv-spelet Assassin's Creed. Vi pratar om att tillverka cosplays och jag berättar att jag och V tidigare var i pysselrummet där 'cosplay-akuten' ligger. "Limpistolen var populär" säger jag och skrattar. Leonardo da Vinci (Assassin's Creed) säger enkelt att "cosplays är till för att lagas".⁴¹⁸

Haraways cyborg är både människa och maskin, både verklig och överklig och dess metaforiska styrka är att den kan bestå av två dikotomiska motsatser utan att upphöra att existera.⁴¹⁹ Men hur fungerar detta förhållande när ordet blir kött? Om vi föreställer oss cosplayen som en virtuell-fysisk kropp, ett fysiskt förkroppsligande av det virtuella, bestående av vad vi vanligtvis förstår som ett motsägande förhållande. De förkroppsligade virtuella kropparna faller sönder i den fysiska världen, de måste lagas och underhållas. Leonardo da Vinci går så långt att hen menar att cosplayen per definition skapas för att lagas. Ändå dras de virtuella kropparna till den fysiska världen på konventet.

Shields beskriver hur det virtuella kan skapa samma effekter som den materiella utan att anta dess form.⁴²⁰ Men att detta också innebär att man i det virtuella alltid förhåller sig till en fysiskt originalform, likt Gn beskriver hur en cosplay alltid förhåller sig till bilden av karaktären som cosplayas.⁴²¹ Gn menar vidare att kroppar förstås som tecken på en essens medan bilder är utan essens.⁴²² Cosplayens essens enligt Leonardo da Vinci är sönderfallet. Vad motiverar då detta eviga underhållsarbete?

Haraway beskriver cyborgens som dikotomiskt uppbyggd, en position för att se gränsernas upplösning och det vi förstår som världens sönderfall ifrån.⁴²³ Men cyborgens för Haraway är en

415 Shields, 2003:13-14

416 Haraway, 2008:186

417 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2014-10-25

418 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

419 Haraway, 2008:186

420 Shields, 2003:23

421 Gn, 2011:588

422 Ibid.

423 Haraway, 2008:189-191, 202

metafor, hon använder den för att visa på relationen mellan språk och kroppar.⁴²⁴ Men vad händer med fysiska kroppar som befinner sig i denna position? Går de själva sönder? Kanske är det såhär Haraways njutande cyborgs påverkas av att bli förkroppsligade, liksom det sönderfall den bevittnar, eroderar dess egen kropp och blir ett lagningsarbete. Men cyborgens, liksom cosplayarna, är en njutande gränslandsvarelse. Kanske är det denna njutning som motiverar det arbete som krävs för att få befinna sig i cyborgens position och/eller i cosplayen?

Cosplay-akuten fungerar med andra ord som en trygghamn mellan det virtuella och fysiska, där det fysiska sönderfallet accepteras och kroppar kan hjälpas tillbaka till hybrid njutning.

4.6.2 Den otympliga cosplayen

En av de tävlande i cosplaytävlingen har speciellt svårt att ta sig upp på scenen. Hon är en av de jag såg bli inbyggd i sin kostym på damernas toalett innan tävlingen. Hon har 15 centimeter höga plåtåstilett-klackar som gör det svårt för henne att gå. Hennes underarmar och händer är inklädda i ett par svarta taggar som ger dem ett insektsliknande utseende och tar ifrån henne möjligheten att fånga sig själv med händerna om hon ramlar. Hennes hjälm har ett lila visir och jag undrar om hon kan se någonting alls. Inbyggd i hennes bröst finns ljus som lyser genom plasten, hon är en cyborginsektmänniska och är överlägset mest hindrad i sin rörlighet av alla de som deltar i cosplaytävlingen. Hon trillar flera gånger på väg till scenen, men får handgriplig hjälp av funktionärerna. Den sista utmaningen är en trappa bestående av tre steg upp till scenen vilken hon måste ledas upp för. Väl uppe på scen överöses hon med applåder och jag märker att jag själv tar i lite extra just på grund av hennes prestation att ens gå i de där klackarna.⁴²⁵

Thulin och Vilhemson beskriver hur virtualitet kan minska friktion, öka hastigheter och göra oss rörliga längs nya led.⁴²⁶ Men i detta fall visar på en enorm friktion, kroppen som cosplayaren lånat är för svår att hantera. Rahman m.fl. beskriver hur en cosplay sker på bekostnad av tid, pengar och rörelse.⁴²⁷ Det är lätt att finna absurditet i hur någon investerat så pass mycket tid och pengar (kostymen är verkligt avancerad och flertalet tekniker måste ha ingått för att skapa den, samt materialkostnaderna för allt ifrån papper, plast, färg, tyg till lampor vilka ska riggas med batterier för att kunna lysa) för att bli så begränsad i sin rörlighet. Men det är samtidigt lätt att förstå varför cosplayaren gjort det, hon ser helt magnifik ut, kroppen den besitter är fantastisk även om hon inte kan använda den.

Här blir också fotografering relevant. Rahman m.fl. med flera menar att fotograferingsritualen och de poser som intas i och med den är det som kännetecknar en god cosplay.⁴²⁸ Och det är just bilderna som sedan sprids genom cosplaykulturen via internet så som Nobuoka beskriver.⁴²⁹ I dessa bilder behöver inte rörlighet som att gå eller ta sig upp för trappor vara av betydelse, endast att cosplayaren kan inta de relevanta poserna.

4.6.3 Egna narrativ

Cosplaysketcherna har redan börjat när jag kommer in på konventet. Det är sista dagen och trots att jag inte har peruk, struntat i lösögonfransarna och lagt fram kläderna kvällen innan, lyckas jag inte skynda mig nog för att vara med från början. Jag slår mig ner ovanför trappan och tittar roat på resten av programmet. Den första sketchen jag ser är en sång som framförs av en nöjd och tokig Jokern (Batman) och en fångad och bunden Batman (Batman). Den slutar med att de till publikens jubel valsar. Vissa av sketcherna är metasketcher – de refererar till att de är en sketch som utförs i

424 Haraway, 2008:228

425 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

426 Thulin & Vilhelmson, 2010:284

427 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:322

428 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:323,329

429 Nobuoka, 2010

tävlingen. Den sketch som jag gillar bäst är ett sångmedley mellan två clowner, X (som jag inte kan minnas namnet på) och Jokern (Batman). De sjunger om vem som är den bästa clownen av dem och publiken jublar då de mimar till sina förinspelade omskrivna versioner av kända låtar. Jag känner igen både "my friends" från *Sweeny Todd the Demon Barber on Fleet Street* och "ingen annan som gaston" från *Skönheten och Odjuret*. Jag märker min egen glädje över att komma på vart melodierna kommer ifrån och inser att det är samma känsla som jag får när jag känner igen en cosplays ursprung.⁴³⁰

Cos-plays eller cosplaysketcherna som de kallas på ConFusion är ett tydligt exempel på det som Gn beskriver; hur cosplay blir en möjlighet att sätta den karaktär man cosplayar i egna narrativ.⁴³¹

Dessa utökningar kan utvecklas till helt egna historier som i sketcherna, men de kan vara små och ögonblickliga. När jag ber om att få ta kort på av Harley Quinn (Batman) tar hon sig friheten att använda annan cosplayares rekvisita, en motorsåg.⁴³²

Wilson förstår Haraways cyborg som en förvärvande och inkluderande kropp.⁴³³ På samma sätt inkluderar de cosplayande kropparna andra narrativ i sina uppträdanden. Sketchen med clownerna inkorporerar andra berättelser för att beskriva sin tävlan om vem som är bäst. Eftersom de två clownerna aldrig tidigare mötts finns inget tidigare narrativ om deras möte att tillgå. Att de tar hjälp av andra narrativ blir då både praktiskt och komiskt.

Men genom sketcherna sker även en utökning av karaktärerna. Flera av dem verkar ha ett metaperspektiv på sitt eget uppträdande. Kanske kan vi förstå sketcherna som mer än ett modifierat fysiskt narrativ och som att karaktärerna kan låna cosplayarens position för att bli självmedvetna.

ConFusion både inleds och avslutas med ett uppträdande av AKB 0048. Gruppen cosplayar som karaktärer från animen med samma namn, men har skapat en egen berättelse anpassad till *ConFusion*. Uppträdandet börjar med att man får se gruppen på skärmen ovanför scenen. De sitter och hänger och får ett samtal om att *ConFusions* maskot är kidnappad. Skärmen visar hur gruppen närmar sig konventet och när den visar hur AKB 0048 kommer in genom dörrarna, gör gruppen det fysiskt. Uppträdandet som följer är en mix av teater med förinspelad dialog och otagei. När konventet avslutas uppträder AKB 0048 igen och denna gången inkluderas konferenciererna i uppträdandet. Kajsa, den kvinnliga konferencieren, har till och med en sådan kjol som AKB 0048 uppträder i.⁴³⁴

Att gruppen AKB 0048 genom sitt uppträdande i cosplay blir ett praktexempel för hur Gn beskriver cosplayen som en möjlighet att skapa nya narrativ för animens karaktärer kan tyckas uppenbart.⁴³⁵ Kanske mer intressant är hur detta också blir ett narrativ om *ConFusion*. Kännetecknande för detta blir konferencierernas deltagande i avslutningsuppträdandet. Att Kajsa har fått en sådan kjol som AKB 0048 har på sig visar tydligt att hon nu är en hedersmedlem i deras grupp. Eftersom konferenciererna deltagit i hela konventet och man har fått 'lära känna dem' blir deras inkludering i dansen en tydlig metafor för det som *ConFusion* som narrativ eller saga handlar om; att ha roligt med sina nya vänner. Konferencierernas dans visar också hur narrativet om *ConFusion* har växt under konventets gång.

430 *ConFusion* – Dag 3, Söndag. 2013-10-27

431 Gn, 2011:583

432 *ConFusion* – Dag 2, Lördag. 2014-10-26

433 Wilson, 2009:506

434 *ConFusion* – Dag 1, Fredag. 2013-10-25, *ConFusion* – Dag 3, Söndag. 2013-10-27

435 Gn, 2011:583

4.7 Spridda subjekt

Följande avsnitt behandlar subjekt eller grupper som befann sig på PeppCon och/eller ConFusion som inte hittat sin plats in i avsnitten ovan, men som fortfarande är en viktig del av miljön.

4.7.1 Gamers

Rahman m.fl. menar att cosplayande går att jämföra med rollspelande i termer av identitetslek och transformerande.⁴³⁶ I arbetet med denna uppsats har cosplayare och gamers behandlats som syskonkulturer vilka båda rör sig i virtuell-fysiska miljöer. Det var under Dreamhack, ett lan, som jag för första gången fysiskt såg någon cosplaya. Jag var därför spänd på att se vilken plats som gamers hade på konventet.

Både på PeppCon och ConFusion fanns en yta med skärmar, datorer och tv-spelskonsoler avsedda för gameing. Trots att jag under PeppCon såg en föreläsning som samtidigt var en "walkthrough" av datorspelet 'Thomas was alone' (2010), var de flesta spel äldre och kategoriseras som *retrospel*.⁴³⁷ Mario Kart 64 och Super Smash Bros Melee är några av de multiplayer spel som jag känner igen och själv sett släkt och vänner använda som en språngbräda in i datorspelande. Shields beskriver en äldre typ av virtualitet, där det virtuella möjliggör att man lämnar sin kropp och identitet bakom sig för att kunna testa att vara någon annan.⁴³⁸ Kanske lämpar sig konventet bättre för denna typ av virtualitet än lanet? Och kanske är därför en viss typ av gamers, retrogamers, som dras till konventet där det virtuella och det fysiska fortfarande är ett gränsland med identitetslekar och transformation i fokus?

Graham m.fl. beskriver hur urbana rum påverkas allt mer av det virtuellas utökande möjligheter och att det fysiska och det virtuella vävs samman till den grad att de blir svåra att separera.⁴³⁹ Vi har sett hur den virtualitet som Thulin och Vilhemson, tätt sammankopplad med teknologisk utveckling är en förlängd rörlighet och vardaglig praktik.⁴⁴⁰ Men snarare än ett vardagligt förlängande av vår fysiska kropp och det subjekt som den inkapslar är attraktionen med konventet den virtualitet som fortfarande dras mot det transformerande och magiska. På ConFusion fanns också ovanligare brädspel och klassiska rollspel att tillgå både i brädspelsrummet och i korridoren på femte våningen.⁴⁴¹ I rollspelandet har identitetslekar sedan länge varit ett välkänt faktum, att själv få välja sin magiska ras och utveckla färdigheter i magi eller hantering av vapen. Men detta sker som Rahman m.fl. påpekar i sinnet, det är först i cosplay som förkroppsligandet av identitetsleken sker.⁴⁴²

När jag besöker gameingområdet på ConFusion reagerar jag på att majoriteten av de som befinner sig där är män. Jag hade inte tidigare under konventet funderat över någon överhängande majoritet av kön, som det tidigare har beskrivits kunde det många gånger vara svårt att definiera någon som tjej eller kille när de var i cosplay. Men gamingområdet är fullt av vad Haraway kallar märkta kroppar.⁴⁴³ Märkta av och placerade i alla de nät av betydelser och konstruktioner som Pryke m.fl. diskuterar.⁴⁴⁴ Vid ett tillfälle ser jag Super Mario och hans bror Luigi sitta och spela Mario Kart (dock har de inte valt att spela som karaktärerna de cosplayar som).⁴⁴⁵ Men utöver detta befolkas gameingområdet till störst del av de som valt att behålla sina kroppar snarare än att transformera dem.

436 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:321-322

437 PeppCon, 2013-28-09

438 Shields, 2003:13-14

439 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

440 Thulin & Vilhelmson, 2010

441 ConFusion – Dag 1. Fredag. 2013-10-25

442 Rahman, Wing-sun & Hei-man Cheung, 2012:321-322

443 Haraway, 2008

444 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:52

445 ConFusion – Dag 2. Lördag. 2013-10-26

Jag ser flera gånger under konventet killar i crossplay, både som kvinnliga karaktärer och skolflickor. Under lördagen får jag syn på en lång ung man som är (av)klädd i kvinnliga sensuella underkläder med höga klackar.⁴⁴⁶ Gn beskriver för oss hur cosplay inte nödvändigtvis behöver förstås som ett könsavvikande.⁴⁴⁷ Men genom cosplay kan det produceras en plats för normbrytande beteende.⁴⁴⁸ Den unge mannen iklädd endast svarta spetsunderkläder blir som ett förkroppsligande av det Gn beskriver, i denna miljö får han applåder och busvisslingar som reaktion på sitt könsöverskridande beteende. Kanske blir detta den perfekta kontrasten mot de gamers som befolkar gameingområdet, som jämfört med den crossdressande killen, har behållit sina kroppar och därmed verkar ha försummat konventets möjligheter.

Detta blir också tydligt under tv-spelsfinalen där de virtuella kropparna på skärmen, styrda av gamers är publikens fokus kontra cosplaytävlingen där de virtuella karaktärerna fått en fysiskt kropp och går över scengolvet. Gamers och cosplayare praktiserar båda överskridande praktiker i fysisk-virtuella gränsländ, men för gamers är intagandet av avatarrer och karaktärer riktat fysiskt till virtuellt, medan cosplayarnas riktning är den motsatta. Gamers och cosplayare bör inte förstås som samma subkultur även om de har många beröringspunkter och är välkomna i varandras rum. Nobuoka betonar hur konventets behållning är att det är en fysiskt mötesplats.⁴⁴⁹ Denna mötesplats kan förenklat förstås som en miljö för likasinnade att utbyta idéer men som i fallet med gamers också för att ta del av olika virtuell-fysiska praktiker och riktningar.

4.7.2 Kattpojken

”Kan jag få en kram?” frågar mig den lille killen som står framför mig. Han presenterar sig som ”Link” (Zelda), är inte i cosplay utan är klädd i en svart lång rock med en del smycken. ”Såklart!” säger jag men känner egentligen lite olust inför att krama detta främmande barn. Han känns väldigt spröd under rocken och jag känner hur hans ansikte trasslar in sig i håret på min lockiga peruk. Jag hör hur han börjar kurra, lite likt en katt, och situationen är för mycket för att jag ska klara av den. ”Men Ah! Vad gör du?” utbrister jag så snällt jag kan uppåda. ”Spinner!” säger pojken glatt. När vi pratar vidare berättar han att det är hans första ConFusion men att han varit i Göteborg tre gånger innan.”⁴⁵⁰

Link, som tagit sitt namn från en animerad karaktär, lärt sig spinna som en katt för att visa njutning och fotograferar mig med sin avancerade systemkamera verkar leva i det njutningsfulla gränsländet mellan djur-människa-teknik, den cyborgvärld som Haraway beskriver.⁴⁵¹ Men Haraway menar vidare att denna plats också ett fält för ett försvarskrig mot gränsernas upplösning.⁴⁵² När Link berättar om sin hemstad och sina jämnåriga i nedsättande ordalag tänker jag att det säkert finns grava sociala sanktioner mot hans gränsöverskridande personliga uttryck.⁴⁵³

En annan sak jag reagerar på är hur han missuppfattar min fråga om han varit här tidigare (då jag syftar på ConFusion) och svarar att han varit i Göteborg tre gånger tidigare.⁴⁵⁴ För honom blir Göteborg, staden, den urbana miljön och ConFusion, konventet, den hybrida miljön nästintill synonymt. Graham m.fl. diskuterar hur urbana miljöer allt mer påverkas av och vävs samman med de virtuella representationerna som finns av dem.⁴⁵⁵ Kanske kan vi förstå Thulin och Vilhemsons virtuella rörlighet, snarare längs ett eget led än istället för den fysiska rörligheten, som ett exempel

446 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

447 Gn, 2011:586

448 Gn, 2011:584

449 Nobuoka, 2010

450 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

451 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26, Haraway, 2008:192

452 Haraway, 2008:192

453 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

454 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

455 Graham, Zook & Boulton, 2013

på hur det virtuella läcker ut i de fysiska urbana miljöerna?⁴⁵⁶ För Link verkar de hybrida urbana miljöerna erbjuda liknande möjligheter för ett överskridande uttryck som det konventsmiljön ger.

4.7.3 Hatsune Miku

*Min första kontakt med Hatsune Miku var när en vän skickade en youtube-video till mig. Videon visar en scen, framför den står en publik som viftar med glowsticks. Samtidigt som sången börjar kommer, upp genom golvet, en sångerska. Hon ser konstig ut på håll, det är något som känns fel. Videon zoomas in och jag ser att det är en animefigur. Det turkosa håret når ner till vaderna och hon har de karakteristiska jättelika ögonen. Publikens nävar rör sig i takt med musiken och jag inser att det är hon som sjunger. Jag skriver till min vän i chatten "VAD F*N ÄR DETTA??!! JAG FATTAR INGENTING" och hen svarar "det är ett hologram".⁴⁵⁷*

Flera år senare ska jag ska ta tåget upp till min förstudie av PeppCon. Mitt resesällskap och jag står och tittar på tidningar att läsa under tågresan. Han pekar på en tidning som heter 'Cosplay USA'. Tydligen är det första numret av en ny tidning helt tillägnad cosplay. "Det är ju hon!" säger jag till mitt resesällskap. Han kan omöjligt veta att det är en cosplay av 'hologram-tjejen' som pryder omslaget, men jag blir extatisk och köper tidningen som tyvärr inte innehåller någon information om henne eller ens hennes namn. Det är uppenbart för alla vem hon är, utom för mig.⁴⁵⁸

På PeppCon får jag syn på henne igen. Hon cosplayas av en ung tjej. På ConFusion ser jag henne åter igen, flera gånger, cosplayad av både killar och tjejer. När jag kommer hem på fredagskvällen har jag bestämt för att jag måste få reda på vem hon är. När jag hittar henne får reda på att hennes namn är Hatsune Miku och att varenda aspekt av henne är helt artificiell.⁴⁵⁹

Hatsune Miku är en syntetisk röst som genom samlingar av en människoröst transformerats till ett datorprogram där man kan sätta ihop röstljuden till ord och meningar.⁴⁶⁰ Alla som köpt programmet kan använda Hatsune Miku som sångerska till sin musik. Hatsune Miku gavs sedan en animerad kropp inspirerad av syntprogrammets estetik och färger.⁴⁶¹ När jag möter henne är det denna teckning som blivit ett hologram. Gn beskriver hur cosplay är ett återskapande av en bild och att det inte finns någon fysisk originalkropp att utgå ifrån.⁴⁶² Han tar hjälp av Baudrillards begrepp simulacra – att göra kopior utan att ha ett original.⁴⁶³ Detta kan förstås som gällande för flertalet cosplays, i många fall finns inte någon fysisk kropp att utgå ifrån. Men i fallet med Hatsune Miku blir det extremt då hennes röst består i stympade läten av en människoröst, hennes kropp uppbyggd av utvalda delar och färger från en maskin.

Hatsune Miku har inget ursprung. En sångerska lånade tonlägen ur sin röst, men Hatsune är likt Haraways cyborg inte av kvinna född, utan utvecklad och sammansatt av programmerare, designad av en tecknare. Hatsune har likt Haraways cyborg inget att återvända till.⁴⁶⁴ Hon är den första i sitt slag men inte den enda, det har kommit fler röster och kroppar.⁴⁶⁵ Hon konstrueras och byggs upp på nytt i varje låt. Hon kan säga, uttrycka exakt vad användaren vill. Dessutom är hon tydligen en mycket populär cosplay, en kropp som många vil tillägna sig.⁴⁶⁶ I Haraways hädiska tradition kan vi

456 Thulin & Vilhelmson, 2010

457 Fritt ur minnet.

458 Fritt ur minnet, 2013-09-27

459 ConFusion – Dag 1, Fredag. 2013-10-25

460 http://vocaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku. Hämtad: 2014-03-14

461 Ibid.

462 Gn, 2011:588

463 Gn, 2011:587-588

464 Ibid.

465 http://vocaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku#cite_note-4. Hämtad: 2014-03-14

466 Gn, 2011:591

tänka oss att stavelser (ordet) som blir kropp (kött).

När jag sätter mig för att skriva detta stycke tittar jag återigen på videon av Hatsune Mikus uppträdande. Ett hologram som mobiliserar kroppar på en konsert och tar dem i besittning på flertalet konvent. Pryke m.fl. beskriver hur språket kan begränsa oss, inte räckta till, när vi ska beskriva och förstå kroppar.⁴⁶⁷ Hatsune föddes genom dekonstruktionen av det mänskliga språket, snarare än språk behövdes ljud, toner och stavelser som musiker genom Hatsune använder för att bygga upp språket på nytt. Detta avkroppsligande och avhumanisering av språket har i slutändan lett till att Hatsune uppstår i och intar flera kroppar, genom cosplay.

4.8 Mitt tillträde

4.8.1 Den njutande forskaren

Jag trycker fast den sista lösögonfransen och svär. Tur att limmet blir genomskinligt när det torkar. Jag lutar mig tillbaka från spegeln, sätter på den sista mascaran och tar en titt på mig själv. Jag känner inte riktigt igen mig. Det neonrosa håret är prytt med en svart rosett och den vita prickiga koftan sitter tightare än mina kläder brukar göra. Jag kan inte låta bli att tänka att jag faktiskt är riktigt söt. Jag tar en bild på mig själv och lägger upp på instagram. I några sekunder funderar jag på att tagga den med #confusion2013 och #Kawaii men skriver istället bara "fixar stilen och minen".⁴⁶⁸

Jag publicerar inte och placerar mig därmed inte i den virtuella representation av konventet som #ConFusion2013 utgör. Tidigare har vi sett hur Graham m.fl. diskuterar den utökningen av det fysiska rummet som sker genom virtuella representationer.⁴⁶⁹ Men bilden på mig hör inte hemma där. Det blir tydligt för mig att jag inte vill skriva in mig själv i det narrativ som är ConFusion.

Att uppgå i representationen av ConFusion känns inte rätt, eftersom jag är forskare före jag är konventsdeltagare. Haraway menar att kategorier inte är oskyldiga.⁴⁷⁰ Att min identitet som forskare här kommer före den delen av mig som gärna besökt ett konvent för min egna njutnings skull blir därför viktigt att notera. Det blir en fråga om makt, att informationen som insamlas sedan kommer att användas för att skriva en vetenskaplig beskrivning av konventsrummet. Det blir också en fråga om för vems skull jag disciplinerar min kropp, klär upp den och trycker på mig den kliande peruken. Att jag inte vill dela min uppenbarelse på #ConFusion2013 blir också ett tecken på att även forskaren har gränser i gränslandet.

4.8.2 Forskaren i gränslandet.

En av de första sakerna som jag reagerade på när jag påbörjade min observation av ConFusion på fredagen var hur många som hade peruk.⁴⁷¹ En cosplayare som jag pratade med under lördagen sa att perukanvändandet på svenska konvent hade utvecklats och att folk gått från att använda "någon skabbig" peruk till att beställa peruker från E-bay.⁴⁷² Jag hade själv peruk på mig under de två första dagarna av ConFusion. Under fredagen bar jag en neonrosa page och under lördagen en lockig mellanblond peruk i lolita-stil.

Esaiasson m.fl. menar att den skala som vanligast brukar beskriva en observation är den från fullständig deltagare till fullständig observatör.⁴⁷³ Men här kan vi se hur ordens laddning är missvisande, eftersom jag för att överhuvudtaget skulle kunna passera som fullständig observatör på

467 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:49

468 Fritt ur minnet, 2013-10-25

469 Graham, Zook & Boulton, 2013:465

470 Haraway, 2008:196,202

471 ConFusion - Dag 1, Fredag. 2013-10-25

472 ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

473 Esaiasson m.fl., 2008:345

konventet fick lägga timmar på kläder, smink och hår. Detta var förvirrande för mig, den bild jag hade av forskning såg inte på detta sätt.

Min kropp, 'uppklädd' för konventet, var inte en sådan kropp som jag föreställde mig en forskares, de metodologiska narrativ jag tidigare läst hade inte berört lösögonfransar och utmattning som metodologiska faktorer. Min tidigare förståelse av observationsmetoden blev problematisk när den skulle utövas av min kropp. Samtidigt kunde uppklädnaden skydda mitt subjekt, jag hade forskarrollen att befinna mig i, en anledning till att inta konventet, en miljö som jag antagligen inte intagit i egenskap av mig själv.

Wilson frågar sig hur vi skriver berättelsen om vår kunskapsproduktion.⁴⁷⁴ Han menar att genom att öppna upp för det kreativa, systematiska och ofullkomliga så gör vi oss sårbara och konfrontationsbara. Att placera sitt subjekt och sin kropp i sin forskning menar jag kan förstås som ett sådant risktagande. Liksom Wilson beskriver sitt dygdiga vittne blir det fråga om trovärdighet.⁴⁷⁵ Det blir en fråga om vem kan tro på mina partiska upplevelser när jag inte kan skriva ut min kropp ur berättelsen.

Kanske kan vi förstå produktionen av okroppslig forskning som den typ av virtuell erfarenhet som Shields talar om, där man lämnar en materiell värld bakom sig och kan anta en ny identitet?⁴⁷⁶ Att kunna lämna erfarenheter och sin kropp bakom sig för att få nya möjligheter genom forskarrollen? Där delar av forskarens partiska subjekt kan dyka upp när det passar hen, för att belysa ett argument eller styrka ett uttalande. Detta gudstrick som Haraway beskriver, är inte en position utan en praktik.⁴⁷⁷ För att kunna skriva kroppen har jag istället blivit tvungen att inse att texten som Pryke m.fl. menar också är materiell och därmed kan brygga det glapp som finns mellan kroppar och språk.⁴⁷⁸

Haraway menar att metaforen hjälper oss att förstå den problematiska relationen mellan språk och kroppar.⁴⁷⁹ Peruken, eller sista dagens avsaknad av den, kanske därmed blir metaforen för mitt problematiska förhållande till mitt forskarsubjekt/objekt i denna uppsats.

Den sista dagen var jag på konventet i mitt eget hår. Jag insåg då att perukerna och kläderna jag klätt upp och ut mig i både tillåtit mig själv att vara både mer av en forskare och mer av ett subjekt. Men snarare än en Harawayiansk cyborg, motsägelsefull utan att falla sönder,⁴⁸⁰ kände jag mig nu obekväma i min egen kropp som verkade så partisk och malplacerad.

Gn menar att genom cosplay skapas möjligheter att sätta karaktärer i nya narrativ.⁴⁸¹ Förkroppsligandet av min forskarroll, mitt forskarsubjekt, har i mötet med cosplay fått transformeras, sättas i nya narrativ, varit omöjligt att separera från min egen kropp och mina egna partiska erfarenheter (ett tydligt exempel blir min förkunskap vilket gjorde att jag kände igen karaktärer som cosplayades). Därför har också narrativet som denna uppsatsen utgör fått utökas och utöka det jag tidigare förstod som forskarrollen. Whatmore beskriver hybrida geografier som *"inescapably partial, provisional and incomplete"*.⁴⁸² Likaså har detta arbete blivit tvunget att ta för mig nya former; inte alltid bekväma eller enkla, men ofrånkomliga och inkompleta.

474 Wilson, 2009:500

475 Ibid.

476 Shields, 2003:13-14

477 Haraway, 2008:227

478 Pryke, Rose & Whatmore, 2003:58

479 Haraway, 2008:228

480 Haraway, 2008:186

481 Gn, 2011:583

482 Whatmore, 2002:7

5. Avslutande Diskussion

Idén till denna uppsats föddes i och med ett annat arbete om lanet som ett hybridiserat rum. Jag fascinerades av gamers förmåga att uppgå i virtuella kroppar och bli till synes okroppsliga. En naiv tanke föddes om att cosplay kanske kunde vara en liknande process i en motsatt riktning. Men konventet som en hybrid miljö kan inte med enkelhet beskrivas som att virtuella kroppar materialiseras och blir fysiska.

De teoretiska teman som uppstod under arbetet var relationen mellan det fysiska och virtuella, kroppslighet och hybrida geografier och rum. Det fysiska och det virtuella lyfte frågor om hur gränser dras och hur dessa gränser kan överskridas. Teorierna om kropparna ledde snart in mig på tankar om hur man kan tala om kroppar och vilken plats kroppar har i texter och i kunskapsproduktionen. De hybrida geografierna gav mig både förståelse för hur vi konstruerar representationer och beskrivningar/kartor av rum och miljöer.

Men i och med min undersökning av konventet blev det tydligt att de tre är svåra att separera; hybrida geografier kan ta form som virtuell-fysiska utökningar; spänningen mellan det fysiska och det virtuella kan forma kroppar och deras möjligheter; gränsöverskridande kroppars gestaltningar och förkroppsligande av fysisk-virtuella förhållanden kan hybridisera miljöer och rum.

Genom cosplay som en förkroppsligande praktik lyfts karaktärers kroppar ut, ibland med motstånd, ur sina virtuella hemvärldar. Rummet de välkomnas till, konventet, får sedan sedan anpassa sig efter dem, vilket både kan skapa och minska friktion. Cosplayarna/cosplayen erbjuder portaler till hemvärldarna, de ställs ut, de förstärks genom utökande teknik, de återvirtualiseras, faller sönder, får nya möjligheter till rörelse, stoppas och njuter.

I början av arbetet hade jag en föreställning om att cosplay var en kvinnlig virtuell-fysisk kultur vilken kunde ställas mot den manliga gamerkulturen. Jag fann dock att konventets genusrelationer inte kunde förstås endast genom manlighet och kvinnlighet. De cosplayande kropparna förkroppsligar karaktärer som inte ens behöver förstås som mänskliga, vilket komplicerar ett genusperspektiv, samtidigt som det bidrar till att utöka genusbegreppet. I kontrast till gamerkulturen som fortfarande har maskulina drag och problematik utifrån detta blir cosplaykulturen ett köns- och gränsöverskridande till den mån att kategorier så som kön och ålder knappt går att uttyda. Kön blir en gräns att överskrida på konventet. Cosplay kan på så sätt förstås som en queer praktik, man avkodar och skriver om könets binäritet och relevans. Konventet var också ett avsexualiserat och lekfullt rum. Trots vissa karaktärers utmanande kläder var atmosfären lekfull. Lekfullhet förekommer även i andra könsöverskridande praktiker, så som exempelvis 'drag', men på konventet betonades ett upptäckande på gränsen till naivt ungdomligt förhållningssätt kring att anta en kropp av annat kön än en själv. Kanske behöver det inte heller vara problematiskt att göra det, när en cosplay inte nödvändigtvis behöver påverka ens vardagliga könsidentitet?

Cosplay är en intensivt kroppslig praktik, mellan det virtuella och det fysiska, ett sorts översättningsarbete av kroppar. Därför är det förvånande att upptäcka att jag följt en riktning, från det virtuella till det fysiska, som går runt i en cirkel. Kropparna som cosplayas återgår i det virtuella genom fotografier. Och en av cosplayens finesser är att du kan välja vilken kropp du vill bemötas i, vilket leder till de virtuella egenskaper och den okroppslighet jag först fascinerades av på lanet också står att finna på konventet.

Cosplay blir något så motsägelsefullt som en avkroppsligande förkroppsligande. Genom att anta en kropp med de egenskaper som följer den kan en person ladda av den egna kroppen på betydelser och kvar finns en kropp från vilken det inte går att utläsa de avlagrade erfarenheter som samhälleliga kontexter skapat, men likväl en kropp med helt andra möjligheter än den ovalda kroppen som personen föds till. Att själv få välja sin kropp till denna extrema grad innebär ett avkroppsligande förkroppsligande med fantastiska möjligheter. Men det väcker också frågor om vilka kroppar som tar del av denna miljö, finns det kroppar som är *för* märkta av samhällets normer för att kunna befinna sig i gränslandet? Vilka utesluts från konventet? Jag tänker framförallt på

kroppars funktionalitet. Cosplay kan innebära ett förhindrande av sin egen rörlighet, att placera sig själv i ett nytt kroppsligt tillstånd med minskade möjligheter för rörlighet. Att se till virtuell-fysiska praktiker i ett funktionsperspektiv skulle därför vara intressant. Är dessa kulturer en möjlighet för personer med andra sätt att röra sig eller finns samma diskriminering mot funktionsnedsatta här som i många andra delar av samhället?

Vidare kan frågor om vilka kroppar och rumsliga utökningar av subkulturer som brygger cosplay och gamers väckas. De gamers som befolkar lanet är en annan del av spektrat än till exempel de rollspelare och retrotv-spelsgamers som dras till konventet. Kanske utgör dessa kroppar ett led mellan kulturerna och kanske har dessa kroppar egna rum och fysiskt-virtuella praktiker?

Min egen kropp, som varit bryggan mellan denna text och konventet, har som uppsatsen visat också varit problematisk. Metodologiskt har därför arbetet med och narrativet om uppsatsen blivit explorativt, vilket lett till att skrivandet var tvunget att ta andra vägar för att bli en text. Uppsatsen har också gjort mig medveten om min egen kroppslighet på ett sätt som jag inte tidigare kunnat föreställa mig. Tidigare har positionering och situerande för mig inneburit en placering på den akademiska kartan. Då denna uppsats inte gett mig någon möjlighet till den okroppslighet som jag så föraktat hos andra (och tydligen praktiserat själv tills nu) har jag blivit smärtsamt medveten om det kroppsliga arbete som kan ingå i vetenskaplig forskning. Wilson diskuterar hur det är ett risktagande att öppna upp sin kunskapsproduktion då man gör sig själv synlig i arbetet. Jag har själv kämpat med min uppfattning om hur vetenskap borde bli/kan/blir producerad, hur ett forskarsubjekt fungerar och att det inte är harmlöst att konstruera kunskap utan att det kräver en viss sårbarhet och ett ansvarstagande av forskaren.

Men arbetet har också givit mig perspektiv, njutning och en forskarroll att kunna sträcka ut mig i. Bland de ofärdiga narrativ och geografier som konventet och karaktärernas handlingar utgör, kan jag nu placera in min uppsats. Den blir en ofärdig berättelse om ett fysiskt rum, varelser, transformationer, förtätningar, förkroppsligande, klarsyn, friktion och vardaglighet lika väl som en berättelse en hybrid miljö, mig själv, förskjutningar, avkroppsligande, förvirring, glid och en intensivt virtuell-fysisk hybrid och de kroppar som rör sig där.

Käll- och Litteraturförteckning

Referenslitteratur

- Coilfi, L. & Bannon, L-J. (2007). "Designing hybrid palces: merging interaction design, ubiquitous technologies and geographies of the museum space" in *Codesign*. Volume 3, No 3, pp.159-180.
- Esaiasson, P., Giljam, M., Oscarsson, H. & Wängnerud, L. (eds). (2009). *Metodpraktikan. Konsten att studera samhälle, individ och marknad*. Norstedts.
- Findahl, O. (2013). *Svenskarna och internet*. Utgivare: .SE- stiftelsen för internetinfrastruktur.
- Galbraith, P-W. (2009). *The Otaku Encyclopedia: An insiders guide to the subculture of Cool Japan*. Kodansha International Ltd: Tokyo
- Gn, J. (2011). "Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay" in *Continuum: journal of media and cultural studies*. Volume 25. Nr 4. pp. 583-593.
- Graham, M., Zook, M. & Boulton, A. (2013). "Augmented reality in urban places: contested content and the duplicity of code" in *Transactions of the Institute of British Geographers*. Nr 38. pp. 464-479.
- Haraway, D. (2008). *Apor, Cyborger och Kvinnor. Att Återuppfinna Naturen*. Översättning: Måns Winberg.
- Nationalencyklopedin – Schack
http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/schack?i_h_word=deep%20blue. Hämtad: 2013-12-04
- Nationalencyklopedin – Skenbar.
http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/sve/skenbar?i_h_word=skenbar. Hämtad: 2013-11-24
- Nationalencyklopedin – Virtuellt.
<http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/virtuell>. Hämtad: 2013-11-24
- Nationalencyklopedin – Virtuellt verklighet.
http://www.ne.se.ezproxy.its.uu.se/lang/virtuell-verklighet?i_h_word=ut%C3%B6kad%20verklighet. Hämtad: 2013-11-24
- Nobuoka, J. 2010. Comiket: Innovative Fans and Playful Plagiarism. *Geographies of Japanese Cultural Economy. Innovation and Creative Consumption*. Geografiska Regionsstudier 83. Uppsala Universitet.
- Pryke, M., Rose, G. & Whatmore, S. (eds). (2003). A body of questions. *Using Social Theory Thinking through Research*. London: Sage & The Open University.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Hei-man Cheung, B. (2012). ""Cosplay": imaginative self and Performing identity" in *Fashion Theory*, Volume 16, Issue 3, pp. 317-342.
- Shields, R. (2003). *The Virtual*. Routledge: London.

Thulin, E. & Vilhelmson, B. (2010). The internet, mobile phones and the geographies of everyday life. *Placing Human Geography: Sweden through Time and Space*. Reds: Hermelin, Brita. & Jansson, Ulf. Svenska sällskapet för Antropologi och Geografi. YMER.

Whatmore, S. (2002). *Hybrid Geographies: Natures Cultures Spaces*. Sage Publications Ltd: London.

Wilson, M-W. (2009). "Cyborg geographies: towards hybrid epistemologies" in *Gender, Place & Culture: A Journal of Feminist Geography*, Vol 16. Nr 5. pp 499-516.

Wollstonecraft, M. (2003). *Till försvar av kvinnans rättigheter*. Översättning: Ingrid Ingemark. Ordfront: Stockholm.

Öhlander, M. (1999). Deltagande Observation. *Etnologiskt Fältarbete*. Red: Kaijser, L. & Öhlander, M. Studentlitteratur: Lund.

Trycka källor

Flynn, J. (1986). Costume Fandom - All dressed up with some where to go. *Starlog*. Nr. 112. pp89-92. Publicerad: November 1986. http://archive.org/stream/starlog_magazine-112/112#page/n87/mode/2up. Hämtad: 2013-12-05

Elektroniska källor

ConFusion Photo. <http://www.flickr.com/photos/ConFusionphoto/>. Hämtad: 2014-03-16

Edwards, Steven. (2007). Toward the fantastic voyage. *Wired*. Publicerad: 2007-03-19. http://www.wired.com/bodyhack/2007/03/toward_the_fant/. Hämtad: 2014-03-03

Här slutar internet. <http://www.slutet.se/>. Hämtad: 2013-12-04.

Isaksson, Linnea. 2010. <http://www.veckorevyn.com/Smink/Sminka-dig-naturligt-vacker> Publicerad: 2010-12-06. Hämtad: 2014-02-22.

Isaksson, Josefin. 2014. Rollspel med Kvinnor i Fokus. *Västerbottens-kuriren*. Publicerad: 2014-03-06. <http://www.vk.se/1141369/rollspel-med-kvinnor-i-fokus>. Hämtad: 2014-03-07.

Förenta Nationernas Milleniemål. *Goal 7: Ensure environmental sustainability*. <http://www.un.org/millenniumgoals/enviro.shtml>. Hämtad: 2014-03-07

'God has chosen us to be like this': Baby girl born covered in hair after inheriting her family's Werewolf Syndrome gene. *Daily Mail*. Publicerad: 2013-11-02. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2483606/Baby-girl-born-covered-head-toe-hair-inheriting-rare-Werewolf-Syndrome-gene.html>. Hämtad: 2013-12-04

Hatsune Miku. http://vocaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku#cite_note-4. Hämtad: 2014-03-14

Levy, Steven. (2013). How Ray Kurzweil Will Help Google Make the Ultimate AI Brain. *Wired*. Publicerad: 2013-04-25. <http://www.wired.com/business/2013/04/kurzweil-google-ai/>. Hämtad: 2013-12-04

Närcon. <http://my.narcon.se/event/sm-i-cosplay/>. Hämtad: 2014-03-07.

Pressmeddelande: Nobelpriset i fysik 2010. Publicerat: 2010-10-05. http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/physics/laureates/2010/press-sv.html. Hämtad: 2014-03-07.

Sverok. <http://www.sverok.se/sverok/forbundet/>. Hämtad: 2014-03-07

Van Reis, Mikael. & Ferhatovic, Marina. 2013. Flygans Haga kommenterar hängelprotest. *Göteborgsposten*. Publicerad: 2013-12-23. <http://www.gp.se/nyheter/goteborg/1.2220447-flygarns-haga-kommenterar-hangelprotest>. Hämtad: 2014-03-06.

Världskulturmuseet – hem. 2014. <https://www.varldskulturmuseerna.se/varldskulturmuseet/>. Hämtad: 2014-02-26

Rörliga källor

Hatsune Miku – The world is mine. <http://www.youtube.com/watch?v=GBucCNH78q4>. Hämtad: 2014-03-04.

Observationer

PeppCon. 2013-09-28

ConFusion – Dag 1, Fredag. 2013-10-25

ConFusion – Dag 2, Lördag. 2013-10-26

ConFusion – Dag 3, Söndag. 2013-10-27