

Daria Wrona

HISTORIA COSPLAYU

Wstęp

Obecnie *cosplay* ciągle jest mało poznanym zjawiskiem wiążącym się z kulturą popularną. Pomimo tego historia cosplayu ma już ponad 110 lat, w trakcie których zaszły powolne zmiany związane z modą i postrzeganiem kultury popularnej oraz jej rozwojem. Sam termin *cosplay* jest nowszy i pochodzi z lat osiemdziesiątych XX w.¹, jednak zawężenie tego zjawiska do ostatnich 40 lat nie nakreśliłoby odpowiednio jego charakterystyki. Dopiero na początku XX w. zaczęto wzorować kostiumy na kulturze popularnej², która jest jednym z wyznaczników cosplayu, jednak

¹ Pochodzenie terminu *cosplay* zostanie omówione w dalszej części artykułu.

² Należy odróżnić *kulturę popularną* od *kultury masowej*. Jak pisze Antonina Kłosowska, „kultura masowa odnosi się do zjawisk współczesnego przekazywania wielkim masom odbiorców identycznych lub analogicznych treści płynących z nielicznych źródeł oraz do jednolitych form zabawowej, rozrywkowej działalności wielkich mas ludzkich. Gdyby przedmiot tak określonego pojęcia miał być w pełni wyczerpany, rozważania dotyczące kultury masowej powinny objąć m.in. zagadnienia szkolnictwa i oświaty, wszystkich dziedzin sztuki przyciągających szerszą publiczność, zarówno organizacji życia religijnego, jak z drugiej strony sportu, tańca, ruchu turystycznego itd. (...) Przedmiotem koncentracji dotychczasowych badań i teorii kultury masowej są zjawiska intelektualnej, estetycznej i ludyczno-rekreacyjnej (czyli zabawowo-rozrywkowej) działalności ludzkiej, związane w szczególności z oddziaływaniem tzw. środków masowego komunikowania, a więc treści rozpowszechniane za pomocą tych środków”. A. Kłosowska, *Kultura masowa*, Warszawa 2005, s. 95–96. Natomiast „kultura popularna jest kulturą nowoczesnego społeczeństwa. Można bez wątpienia powiedzieć, że heterogeniczna kultura jest odzwierciedleniem takiego społeczeństwa, które sprzyja kulturalnemu pluralizmowi. Mamy w nim do czynienia z wielością wartości oraz indywidualnych hierarchii czy kodeksów, wielością postaw i stylów życia, przyjmowanych w zależności od sytuacji. Demokracja, która jest charakterystycznym elementem społeczeństwa nowoczesnego, kształtuje także kulturę popularną, w której każdy wybór jest dozwolony i równie cenny”. A. Dudek, *Kultura popularna kulturą nowoczesnego społeczeństwa*, „Rocznik Nauk Społecznych” 2003, t. XXXI, z. 1, s. 87.

samo przywdziewanie kostiumów i odgrywanie przyjmowanych roli nie jest nowe ani niepoznane. W związku z tym i na potrzeby tego artykułu *cosplay* traktuję jako

aktywność polegającą przede wszystkim na wcielaniu się w wybraną postać pochodzącą z kultury popularnej; niejednokrotnie dochodzi tutaj do odgrywania zachowania i charakteru, utożsamiania się z nią. Podstawę stanowi kostium oraz makijaż, które upodabniają nas do danego bohatera i pozwalają stworzyć iluzję obcowania z nim innym ludziom wokół. Często jest również wyrazem przynależności do danej grupy lub *fandomu*³.

W niniejszym artykule koncentruję się głównie na wydarzeniach związanych ze zjawiskiem *cosplayu* w Stanach Zjednoczonych i Japonii. Fenomen ten nie ogranicza się jedynie do tych dwóch krajów, jednak tam początkowo rozwijał się najbardziej dynamicznie i został rozpowszechniony na pozostałe państwa. Z tego względu obecnie *cosplay* stanowi składnik wielu innych kultur narodowych. W tekście obecne są również fakty, które nie należą bezpośrednio do omawianego zjawiska (informacje o *cosplayu* w środkach masowej komunikacji). Zostały one ujęte, ponieważ przyczyniając się do rozpowszechnienia *cosplayu* oraz jego historii, zostały uznane przeze mnie za obligatoryjne.

Początek *cosplayu* i *Golden Age of Comics*

Pierwsze udokumentowane wykorzystanie postaci pochodzącej z kultury popularnej miało miejsce w 1908 r., kiedy to państwo William Fell z Cincinnati w Ohio wcielili się w postaci Mr. Skygack i Miss Dillpickles⁴ pochodzące z komiksu autorstwa A.D. Condo. Wcześniejsze przywdziewanie kostiumów miało związek z balami maskowymi, kulturą karnawału, Halloween lub spotkaniami kostiumowymi, jednak od *cosplayu* odróżnia je fakt, iż nie wykorzystywano kultury popularnej jako bazy do tworzenia kostiumów. Skupiano się na dobrze poznanych postaciach z literatury lub podań/legend, których zakorzenienie w społeczeństwie związane było często z wierzeniami lub kulturą elit. Dopiero 1908 r. okazał się przełomowy w wykorzystaniu kultury popularnej, która stała się istotnym fundamentem do tworzenia, rozprzestrzenienia i wykorzystania fikcyjnych bohaterów. Mr. Skygack jako marsjański etnograf nieprawidłowo interpretował wiele ludzkich zachowań, co doprowadzało do katastrofalnych w skutkach pomyłek. Humorystyczny sposób, w jaki autor przedstawiał perypetie Marsjanina, przypadł do gustu wielu osobom, co stało się początkiem kostiumowego *fandomu* rozumianego jako „przestrzeń

³ Zob. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven–London 2012; D. Wrona, *Cosplay in the Perspective of Rape Culture. Context, Origins and Conditions*, „Journal of Gender and Power” 2018, no. 1(9) s. 64.

⁴ R. Miller, *Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics?*, <https://io9.gizmodo.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089> (6.02.2019).

entuzjastów”. Dwa lata po pierwszym zaprezentowaniu Mr. Skygack anonimowa kobieta zajmuje pierwsze miejsce w konkursie organizowanym podczas balu maskowego w Tacomie w Waszyngtonie, prezentując swoją wersję kostiumu Mr. Skygack⁵. Niedługo po wygranej przyjaciel kobiety pożycza kostium w celu dopracowania swojego występu w jeździe na łyżwach. Wyjście na ulicę w kostiumie skutkuje jednak aresztowaniem pod zarzutem publicznego przebierania się. Mężczyzna zostaje zwolniony za kaucją w wysokości 10 dolarów⁶.

W lipcu 1939 r. miał miejsce pierwszy World Science Fiction Convention (Nyoncon albo Pierwszy Worldcon)⁷. Nie był to pierwszy konwent na świecie, ponieważ wcześniej takie spotkania miały miejsce już w Philadelphii i w Wielkiej Brytanii. Jednak tym, co odróżniało go od pozostałych, było to, że nigdy wcześniej na żadnym z nich uczestnicy nie pojawiali się w kostiumach. Dwójka fanów *science fiction*, Myrtle R. Douglas i Forrest J. Ackerman, pojawiła się na Worldconie we własnoręcznie wykonanych przez Douglas kostiumach. Nazwane zostały *futuristic costumes*⁸. Ackerman jako fan i pisarz tworzący w obrębie gatunku *science fiction* stworzył w 1954 r. termin *sci-fi*, Douglas natomiast przyczyniła się do rozpowszechnienia tzw. *fanzine*⁹, czyli czasopism tworzonych przez fanów dla fanów. Pierwsza akcja mająca na celu ich promowanie nie odniosła dużego sukcesu, jednak odbiła się na tyle szerokim echem, iż zmotywowała innych twórców takich czasopism do działania¹⁰.

Douglas do dzisiaj znana jest jako Morojo¹¹.

Lata trzydzieste XX w. to czas rozwoju komiksu (*Golden Age of Comics*) oraz zmian w modzie. Ubiór stał się ekstrawagancki i miał naśladować postaci ze srebrnego ekranu, dlatego zasady dotyczące ubioru stały się mniej restrykcyjne¹², co pozwoliło Ackermanowi i Douglas na zaprezentowanie się w kostiumach. Mimo tego kostiumy superbohaterów pojawiły się znacznie później¹³.

Golden Age of Broadway, pierwszy wielki *cosplayer* i konsumpcjonizm

W 1940 r., podczas drugiego Worldconu w Chicago, zaprezentowano znacznie więcej kostiumów, niż miało to miejsce w roku poprzednim. W kolejnych latach wraz

⁵ B. Ashcraft, L. Plunkett, *Cosplay World*, UK 2014, s. 6.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*, s. 9.

⁸ *Ibidem*.

⁹ *Fanzine*, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/fanzine> (19.02.2019).

¹⁰ B. Ashcraft, L. Plunkett, *Cosplay World*, s. 9.

¹¹ Zob. F.J. Ackerman, *I Remember Morojo*, Los Angeles 1965.

¹² S. Flatt, *Cosplay in the USA*, Tennessee 2015, s. 5.

¹³ *Ibidem*.

ze wzrostem popularności kostiumów zaczęto organizować maskarady, których zasady zostały sformalizowane¹⁴. W 1941 r. opublikowano w fanzinie „The Southern Star”¹⁵ krótki artykuł autorstwa przyszłego fizyka nuklearnego, Milтона Rothmana. Opisywał w nim kostiumy, które zaobserwował na konwencie. Wśród nich znalazł się także „potwór o robaczych oczach” z jednego z księżyców Saturna¹⁶.

Mimo rosnącej popularności kostiumów lata czterdzieste XX w. nie obfitowały w wiele udokumentowanych cosplayów; w modzie wzorowano się na Broadwayu (*Golden Age of Broadway*)¹⁷, włączając w to także *Ziegfeld Follies*¹⁸. Spowodowało to mniejsze zainteresowanie kostiumami.

W 1956 r., a więc po 17 latach od zaprezentowania pierwszych kostiumów przez Douglas i Ackermana, Ackerman powrócił na konwent jako reporter piszący dla fanzinu „Fantastic Universe”¹⁹. Podczas tego konwentu Olga Ley, żona pisarza i naukowca Willy’ego Leya, zdobyła nagrodę w konkursie na najpiękniejszy kostium. Pod koniec lat pięćdziesiątych XX w. zaprezentowała serię oszałamiających kostiumów, dzięki którym zdobyła tytuł pierwszego wielkiego cosplayera²⁰. Kolejnym robiącym wrażenie cosplayerem tamtych czasów był Lin Carter, pisarz i edytor, który na konwentach prezentował się zawsze we wspólnych togach. To, co zwracało uwagę, to jego naturalne i niewymuszone poruszanie się w nich. Zapytany o płynność poruszania się, odpowiadał, iż wykształcił ją podczas ubierania togi w domu, kiedy wprawia się w odpowiedni nastrój do pisania²¹.

Lata pięćdziesiąte XX w. charakteryzują się złagodzeniem reguł dotyczących ubioru jeszcze bardziej, niż miało to miejsce w latach trzydziestych. Moda zaczęła być postrzegana jako element konsumpcjonizmu i produkowana dla mas; mimo tego miała na celu podkreślenie indywidualizmu jednostki, a więc umożliwiała również podkreślenie ról społecznych odgrywanych przez jednostkę. Popularne stały się kostiumy historyczne (rdzenni Amerykanie, starożytni Egipcjanie). Zauważono potencjał kostiumów i w 1955 r. powstała pierwsza maskotka w Disney World²². Dowolność w ubiorze spowodowała rozkwit zainteresowania cosplayem, jednak kostiumy z gatunku *science fiction* nadal były najpowszechniejsze, ponieważ to od nich zaczęło się przebieranie.

¹⁴ B. Ashcraft, L. Plunkett, *Cosplay World*, s. 9.

¹⁵ Zob. <http://efanzines.com/AOY/AOY.pdf> (19.02.2019).

¹⁶ <https://www.yahoo.com/entertainment/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> (19.02.2019).

¹⁷ S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 5–6.

¹⁸ Zob. C. Ristaino, *Ziegfeld Girls Beauty versus Talent*, California 2012.

¹⁹ Zob. <http://www.luminist.org/archives/SF/FU.htm> (19.02.2019).

²⁰ M. Resnick, ...*Always a Fan true stories from a life in science fiction*, Maryland 2009, s. 68.

²¹ *Ibidem*.

²² S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 6–7.

Podczas Pittconu, czyli osiemnastej World Science Fiction Convention²³, w 1960 r. Dick i Pat Lupoff zaprezentowali kostiumy Kapitana i Mary Marvel. Jednego roku podczas lat sześćdziesiątych XX w. *cosplayer* David Gerrold wykonał striptiz, prezentując osiem kobiecych piersi²⁴.

W 1962 r. podczas Chiconu, dwudziestego World Science Fiction Convention²⁵, E.E. „Doc” Smith wystąpił jako Northwest Smith autorstwa C.L. Moore’a. Na tym samym konwencie wystąpił również autor książek Fritz Leiber jako jego własna postać Mind Spider²⁶. Innymi cosplayerami słynnymi w tamtej dekadzie byli Drew i Kathy Sanders, Ann Layman Chancellor, Marjii Ellers, Astrid Anderson (Bear), Pat i Peggy Kennedy, a nieco wcześniej także Stu Hoffman, który każdego roku pojawiał się z innym „potworem o robaczych oczach”²⁷.

Przełom, *Star Trek* i „nagie kostiumy”

W 1963 r. Bruce Pelz zaprezentował się w kostiumie Fafhrda z książki autorstwa Fritza Leibera. Kostium był jednym z najbardziej kreatywnych, jakie wtedy zaprezentowano. Zauważono także, iż cosplayerzy spędzają bardzo dużo czasu – tygodnie, a czasami miesiące – na przygotowaniu kostiumów²⁸; stanowiło to przełom, który pozwolił stwierdzić, iż *cosplay* to czasochłonne zainteresowanie. Pelz nie poprzestał na jednym kostiumie i w kolejnych latach zaprezentował się jako The Dragon Master z książki autorstwa Jacka Vance’a oraz jako Nicholas van Rijn, jednonoga postać fantasy autorstwa Poula Andersona; jednego roku posunął się nawet do tego, iż tuż przed konkursem zgolił brodę i wystąpił jako Gertrude the Bird Woman. Jego nazwisko nie zostało ujawnione aż do końca konkursu, dlatego publiczność była zaskoczona wystąpieniem²⁹.

W 1966 r. Larry Niven zaprezentował kostium Implosion in a Time Machine³⁰. W 1972 r. odwiedził w nim LACon razem z Pelzem i ich żonami. Podczas NYCon III, dwudziestego piątego World Science Fiction Convention³¹, w 1967 r. Isaac Asimov podczas występu włożył do ust fajkę i przedstawił się jako pisarz Harlan Ellison. Ellison postanowił odplacić się za występ i po chwili wystąpił jako

²³ Zob. <http://efanzines.com/Bplott/Pittcon.pdf> (19.02.2019).

²⁴ M. Resnick, ...*Always a Fan*..., s. 69.

²⁵ Zob. <https://fancons.com/events/info/3958/chicon-iii---worldcon-1962> (23.02.2019).

²⁶ M. Resnick, ...*Always a Fan*..., s. 69.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ibidem*, s. 68.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*, s. 69.

³¹ Zob. <http://fancyclopedia.org/nycon-3> (23.02.2019).

Issac Asimov³². Tego samego roku na Worldconie pojawili się fani serii *Star Trek* (*The Trekkies*); siedmiu z nich przebrało się za Mr. Spocka, ponieważ sądzili, że nikt inny się za niego nie przebierze³³.

Najlepszymi kostiumami zaprezentowanymi podczas czterdziestu pierwszych lat organizowania Worldconu były *The Bat and the Bitten* stworzone przez Karen i Astrid Anderson, zaprezentowane podczas Best in Show w 1969 r. Tego samego roku podjęto decyzję o zmianie reguł dotyczących strojów, ponieważ występujący na scenie kosmiczny bohater wystrzelił ze swojej broni płomień, który rozpostarł się blisko głów publiczności³⁴. Wiele kostiumów posiadało elementy zagrażające bezpieczeństwu publiczności, dlatego podjęto decyzję o ograniczeniu niebezpieczeństwa poprzez ustalenie bardziej restrykcyjnych zasad dotyczących strojów.

Jon i Joni Stopa byli cosplayerami, którzy wygrali niezliczoną ilość nagród za najlepsze kostiumy w latach sześćdziesiątych i na początku siedemdziesiątych XX w. Podczas Discon I zaprezentowali się jako Sukkub i Inkub, a w 1969 r. przedstawili kilka postaci z książek autorstwa Leigh Brackett. W 1974 r. dodali do swojego kostiumu Feniksa córkę Debbie³⁵.

W latach sześćdziesiątych XX w. w cosplayu kontynuowano trendy z lat pięćdziesiątych, jednak popularne stały się też kostiumy ze średniowiecza. *Cosplay* zdobywał coraz większą liczbę fanów; częściej zaczynały się pojawiać w kostiumach również kobiety. Nacisk na indywidualizm i „brytyjska inwazja” w modzie przyczyniły się do odkrywania większych partii ciała zarówno przez kobiety, jak i przez mężczyzn. Doprowadziło to w latach siedemdziesiątych XX w. do „nagich kostiumów”, które wygrywały liczne nagrody i zapoczątkowały kolejny etap cosplayu³⁶.

W związku z popularnością Worldconu w 1970 r. ma miejsce pierwszy Comic-Con w US Grant Hotel w San Diego³⁷. *Cosplay* nie odegrał podczas konwentu znaczącej roli. Rok później podczas Worldconu pojawiły się osoby w „nagich kostiumach”. Był to pierwszy taki występ od 1952 r.; w ciągu dziesięciolecia, pomiędzy 1970 a 1980 r., pojawiło się wiele takich strojów. Wiele z nich zajmowało pierwsze miejsca w maskaradach. Najlepszym z kostiumów była Harpia autorstwa Kris Lundi zaprezentowana w 1974 r.

W 1972 r. miała miejsce nieprzyjemna sytuacja: *cosplayer* prezentujący wymyśloną przez siebie postać *The Turd* wystąpił wysmarowany grubą warstwą masła orzechowego. Podczas konkursu na scenie, kiedy światło lamp nagrzało masło

³² M. Resnick, ...*Always a Fan...*, s. 69.

³³ *Ibidem*, s. 70.

³⁴ *Ibidem*, s. 69.

³⁵ *Ibidem*, s. 68.

³⁶ S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 7.

³⁷ Zob. *Comic-con: 40 Years of Artists, Writers, Fans & Friends*, San Francisco 2009.

orzechowe, zaczęło ono wydzielać nieprzyjemny zapach i rozpyływać się; spowodowało to zniszczenie zasłon i dywanów. Od tego wydarzenia zakazano używania w ten sposób masła orzechowego w kostiumach³⁸.

W 1974 r. oprócz Kris Lundi zaprezentowało się kilku innych wybitnych cosplayerów. Jednym z nich był Clark Ashton Smith ze swoim *The White Sybil and the Ice Demon*; pomysły na kostiumy i zaprezentowanie ich w konkursach stawały się coraz bardziej skomplikowane, dlatego na jednym z konwentów konkurs rozciągnął się na ponad sześć godzin. Było to spowodowane odśpiewaniem piosenki z *Czarnoksiężnika z Krainy Oz* przez cosplayerów przebranych za postaci z filmu oraz przez trzy oddzielne tancerki tańca brzucha prezentujące ich zwyczajowe układy. Od tego roku wprowadzono jednogodzinowy limit występów na konkursach³⁹.

W związku z popularnością maskarady na Worldconie Comic-con postanowił zorganizować własną wersję konkursu *cosplay* w 1974 r.⁴⁰ Natomiast na Worldconie konkurs *cosplay* był na tyle popularny, że sukcesywnie z roku na rok pojawiało się coraz więcej kostiumów; w 1974 r. było ich około setki⁴¹.

Artykuł, Japonia i Gwiezdne wojny

Rok później ukazała się pierwsza wzmianka o cosplayu na konwentach w zagranicznej gazecie „Frankfurter Allgemeine Zeitung”, w której opisywano konwenty jako miejsce zabawy i rozrywki związane kostiumami⁴². W 1975 r. pojawił się kultowy *The Rocky Horror Picture Show*⁴³, który przyczynił się do rozpowszechnienia kostiumów w przestrzeni publicznej i do czerpania pomysłów na ubiór z kultury popularnej. Niemal równolegle w Japonii zaczęły pojawiać się anime i mangi, które spowodowały rozprzestrzenienie się cosplayu w Kraju Kwitnącej Wiśni. Najbardziej popularnymi stały się manga *Urusei Yatsura*⁴⁴ wydana w 1978 r. oraz anime *Mobile Suit Gundam*⁴⁵ wyemitowana w 1979 r. w japońskiej telewizji.

³⁸ M. Resnick, ...*Always a Fan...*, s. 69–70.

³⁹ *Ibidem*, s. 70.

⁴⁰ R. Duncan, M.J. Smith, *Icons of the American Comic Book: From Captain America to Wonder Woman*, t. I, California 2013, s. 138.

⁴¹ M. Resnick, ...*Always a Fan...*, s. 70.

⁴² Zob. <https://www.depauw.edu/sfs/notes/notes12/notes.html> (28.02.2019).

⁴³ Zob. C. Mohr, *Fandom and Cult Cinema: Audience Responses to Rocky Horror Picture Show*, Pennsylvania 2013.

⁴⁴ Zob. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, *Fandom Unbound...*

⁴⁵ Zob. N.G. Pin-Quan, *Gundamnomics: Transforming Corporated Japan for the Challenges of Global Capitalism*, Japan 2007.

W 1975 r. miał miejsce również pierwszy konwent japońskiej kultury popularnej Comiket – odbył się w Tokio. Podczas pierwszej edycji nie przyciągnął zbyt wielu zainteresowanych, ale od tamtego czasu znacznie się rozrósł i obecnie jest organizowany dwa razy do roku⁴⁶.

W 1977 r. zostały wyemitowane *Gwiezdne wojny*⁴⁷, które wywarły na fanach tak duże wrażenie, że cosplaye z tego uniwersum obecne są do dzisiaj na wielu konwentach⁴⁸.

W latach siedemdziesiątych XX w. maskarady zmieniły się z tańców i zabaw w konkursy *cosplay* z formalnymi zasadami i oficjalnymi strukturami; przyjęły formę występu na scenie przed widownią⁴⁹. Moda stała się bardziej swobodna i kolorowa, ale odznaczała się również stylem unisex; w związku z rozpowszechnieniem kultury popularnej kostiumy stały się powszechniejsze, coraz częściej można było zauważyć kostiumy superbohaterów. Cosplayerzy byli bardziej otwarci i chętni do kontaktów interpersonalnych; *Star Trek* i *Gwiezdne wojny* stały się popularne, podobnie jak „nagie kostiumy”⁵⁰.

W 1980 r. po raz ostatni kostium założył Mike Resnick⁵¹; w tym samym roku kilka osób zdecydowało się przebrać za postaci z mang i anime i wystąpić na Comic-conie w San Diego⁵². W 1982 r. konkursy *cosplay* na Worldconie były tak popularne, że podzielono występy na trzy kategorie: nowicjusz, czeladnik i mistrz; podział ten obowiązuje do dzisiaj⁵³. W tym samym roku w Japonii powstał zespół *X Japan*, prekursor ruchu w muzyce, nazywanego *visual kei*⁵⁴. *Visual kei* stanowi jeden z elementów kultury popularnej, na której wzorują się cosplayerzy, tworząc swoje stroje i odgrywając postaci⁵⁵.

Ze względu na dużą popularność kostiumów zorganizowano pierwszy Costume-Con w San Diego w 1983 r.⁵⁶

Rok później na Worldconie pojawił się Takahashi Nobuyuki (znany w Stanach Zjednoczonych jako Nov Takahashi), założyciel i twórca Studio Hard, które zajmowało się publikowaniem anime. Kostiumy wywarły na nim tak duże wrażenie, że

⁴⁶ Zob. <https://www.comipress.com/article/2008/08/03/3636.html> (19.03.2019).

⁴⁷ R. Duncan, M.J., Smith, *Icons of the American Comic Book...*, s. 372.

⁴⁸ Zob. A. Farris, *Fan-driven Identity Narratives: The Performative Culture of Star Wars Cosplayers*, Idaho 2017.

⁴⁹ M. Resnick, *...Always a Fan...*, s. 70.

⁵⁰ S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 7–8.

⁵¹ M. Resnick, *...Always a Fan...*, s. 70.

⁵² T. Winge, *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* [w:] *Mechademia*, t. I, Minnesota 2006, s. 67.

⁵³ M. Resnick, *...Always a Fan...*, s. 70.

⁵⁴ <https://www.timeout.com/tokyo/music/the-story-of-visual-kei> (12.03.2019).

⁵⁵ M. Hashimoto, *Visual Kei Otaku Identity – An Intercultural Analysis*, Vienna 2007.

⁵⁶ Zob. http://www.costume-con.org/gallery2/main.php?g2_itemId=10 (12.02.2019).

po powrocie do Japonii postanowił opisać swoje doświadczenia związane z maskaradą. Pojawiły się jednak problemy z dosłownym przetłumaczeniem terminu „maskarada” z języka angielskiego na japoński, więc Nobuyuki stworzył słowo *cosplay* pochodzące od *costume* i *play*. W artykule Takahashi przekonywał swoich rodaków do wzięcia udziału w maskaradach⁵⁷.

W 1984 r. coraz większą popularność zdobywały manga i anime *Captain Tsubasa*⁵⁸; tytuł opowiada o drużynie piłkarskiej, co bezpośrednio przekładało się na łatwość tworzenia kostiumów. Wystarczyło ubrać się jak członkowie wybranej drużyny piłkarskiej i odgrywać kopnięcia na bramkę, aby oddać postać Kapitana Tsubasy. Ze względu na prostotę tworzenia kostiumów *cosplay* zdobył popularność w Japonii⁵⁹.

Powstanie ICG i popularyzacja cosplayu

W związku z rosnącym zainteresowaniem cosplayem w 1985 r. powstał The International Costumers' Guild (ICG) zrzeszający hobbystów, nowicjuszy i profesjonalistów z całego świata⁶⁰.

W 1986 r. gazeta „LA Times” opisała maskaradę na Worldconie jako pokaz mody gromadzący mistrzów w swoim fachu, którzy spędzają setki godzin na wykonywaniu kostiumów tak dobrych, iż te mogłyby zostać użyte do filmów z budżetem w wysokości 38 milionów dolarów, oraz nowicjuszy, którzy do tworzenia kostiumów używają minimum materiałów⁶¹. Dla podkreślenia rozwoju i złożoności nowego zjawiska w artykule użyto terminu *cosplay*⁶².

W latach osiemdziesiątych XX w. w Stanach Zjednoczonych rozpowszechniły się japońskie animacje. Coraz większą popularność zdobywały *Gwiezdne wojny*. Moda kobieca stała się bardziej restrykcyjna, w związku z pracą zarobkową jaką kobiety wykonywały, natomiast moda męska stała się wygodniejsza i bardziej codzienna. Zaczęło powstawać również coraz więcej stylów ubioru odpowiadających zróżnicowanemu gustowi osób. Zarówno w cosplayu, jak i w życiu codziennym akceptowalne stały się „napuszone” fryzury. W związku z powstaniem MTV zaczęto też popularyzować przedmioty i stroje młodzieżowe, co niejako przyczyniło się do rozprzestrzenienia cosplayu⁶³.

⁵⁷ T. Winge, *Costuming the Imagination...*, s. 66–67.

⁵⁸ Zob. https://myanimelist.net/manga/1789/Captain_Tsubasa; https://myanimelist.net/anime/2116/Captain_Tsubasa (12.03.2019).

⁵⁹ Zob. Ito, M., Okabe, D., Tsuji, I., *Fandom Unbound...*

⁶⁰ <http://costume.org/wp/about-the-international-costumers-guild/> (12.03.2019).

⁶¹ <https://www.yahoo.com/entertainment/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> (12.03.2019).

⁶² *Ibidem*.

⁶³ S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 8–9.

Na początku lat dziewięćdziesiątych XX w., a dokładniej w 1992 r., po raz pierwszy wyemitowano w Japonii anime *Sailor Moon*⁶⁴. W ciągu 5 lat, a więc do emisji ostatniego odcinka w 1997 r., anime znana w Polsce pod nazwą *Czarodziejka z Księżyca* zdobyło ogromną popularność na całym świecie. Nawiązując do *Japan Times*, *Sailor Moon* zainspirowała wielu cosplayerów do noszenia szkolnych mundurków i spódniczek mini oraz potępiała pruderyjność⁶⁵.

W 1996 r. na kanale telewizyjnym NBC wyemitowano odcinek sitcomu *Friends* w Polsce znanego pod nazwą *Przyjaciele*, w którym Ross zwierza się swojej ówczesnej partnerce Rachel ze swoich fantazji seksualnych. Fantazje Rossa nawiązują do książki Lei (w złotym bikini) z filmu *Gwiezdne wojny: Powrót Jedi* wyemitowanego w 1983 r.⁶⁶ Rachel postanawia spełnić fantazję partnera i wciela się w postać Lei⁶⁷; ukazanie cosplayu w serialu telewizyjnym, który miał szerokie grono odbiorców, spowodowało, że *cosplay* nierozdzielnie stał się częścią kultury popularnej.

W 1998 r. otworzono w Akihabarze w Tokio pierwszą *Maid Cafe*, która łączy w sobie konsumpcjonizm i *role play* skupione wokół służących; pracujące tam kobiety odgrywają rolę służek, traktując klientów z szacunkiem godnym władców. Ubrane są także w uniformy pokojówek zazwyczaj składające się z czarnej skromnej sukienki, białego czepek i fartuszek. Często stroje są dekorowane falbanami lub koronkami. Wzrost popularności *Maid Cafe* spowodował również rozprzestrzenienie się kostiumów bazujących na uniformach pokojówek, więc obecnie takie stroje można zobaczyć na wielu konwentach i podczas konkursów *cosplay*⁶⁸. Rok później, również w Akihabarze, otworzono pierwszą *Cosplay Cafe*⁶⁹.

W 1999 r. wokalista japońskiego zespołu Malice Mizer tworzącego muzykę w nurcie *visual kei* zakłada Moi-mème-Moitié, czyli markę ubrań, która pomaga w rozpowszechnieniu stylu gotyckich lolit⁷⁰. Godne uwagi jest zauważenie, iż nie wszyscy badacze uznają lolity za *cosplay*; wynika to ze specyficznych cech, które kategoryzują je jako oddzielną subkulturę⁷¹.

⁶⁴ Zob. D.M. Hewlett, *Anime and Identity: The Reception of Sailor Moon by Adolescent American Fans*, Pennsylvania 2015.

⁶⁵ https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/06/13/general/forget-cool-japan-cute-is-this-summer-hot-global-export/#.U88_ZY0mspg (12.03.2019).

⁶⁶ Zob. https://starwars.fandom.com/pl/wiki/Gwiezdne_wojny_Część_VI:_Powrót_Jedi (13.03.2019).

⁶⁷ <http://www.friends-tv.org/zz301.html> (13.03.2019).

⁶⁸ E. Baffelli, K. Yamaki, *Maids in Akihabara: Fantasy, Consumption and Role-playing in Tokyo*, Hosei 2018, s. 117, 122–125.

⁶⁹ <https://www.yahoo.com/entertainment/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> (13.03.2019).

⁷⁰ <https://moi-meme-moitie.com/?mode=f1> (13.03.2019).

⁷¹ Zob. O. Rahman, „*Lolita*”: *Imaginative Self and Elusive Consumption*, „Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture” 2011, s. 9.

Ze względu na coraz większy zasięg cosplayu i jego obecność w kulturze popularnej lata dziewięćdziesiąte XX w. obfitują w wiele nowych pomysłów na kostiumy. *Cosplay* zostaje utożsamiony z subkulturą geeków, a osoby, które dotychczas były raczej na uboczu ze względu na swoje zainteresowanie komiksem czy fantastyką, stają się popularne. Na wzrost popularności takich osób wpływa również film *The Matrix*, w którym głównym bohaterem jest haker Neo. Z Japonii zaczęto importować mangi i anime, co wiązało się ze wzrostem liczby kostiumów bazujących na nich. Nadal popularni byli także superbohaterowie i kostiumy pochodzące ze świata fantastyki i *science fiction*. Rozkwit przeżywały stroje w typie *mecha*⁷². Pod koniec dekady powstał również komercyjny *cosplay*. Podczas tego dziesięciolecia moda była wykreowana bardziej poprzez muzykę (kultura hip-hopu i styl *grunge*) niż projektantów. Pod koniec dekady wraz z upowszechnieniem się komercyjnego cosplayu moda przybrała bardziej ekstrawagancki wygląd⁷³.

Vocaloid, Heroes of Cosplay i Hypnosis Mic

W 2003 r. w Japonii powstał dwutygodnik opisujący *cosplay* i subkulturę cosplayerów, „Dengeki Layers”⁷⁴. W tym samym roku ma miejsce pierwszy World Cosplay Summit w Nagoyi w Japonii, który ze względu na swoją specyfikę pozwalał uczestnikom z różnych zakątków świata nawiązać nowe przyjaźnie z cosplayerami z innych państw⁷⁵.

31 sierpnia 2007 r. przedsiębiorstwo Crypton wypuszcza na rynek swój *vocaloid*⁷⁶ (syntezator śpiewu) Hatsune Miku. Nie był on pierwszym vocaloidem, ale ze względu na łatwość dystrybucji zapoczątkował Fenomen Hatsune Miku⁷⁷. W niedługim czasie zaczęły pojawiać się kostiumy wzorowane na Miku i rzesza fanów postanowiła odgrywać jej rolę. Trend ten trwa do dzisiaj, na konwentach można zaobserwować co najmniej kilka osób w stroju Hatsune⁷⁸.

⁷² Zob. S. Flatt, *Cosplay in the USA*, s. 9.

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ <https://www.revolvy.com/page/List-of-magazines-published-by-ASCII-Media-Works> (14.03.2019).

⁷⁵ <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/> (14.03.2019).

⁷⁶ Zob. https://www.webcitation.org/68EBFxf5V?url=http://www.interspeech2007.org/Technical/ssc_files/Yamaha/VOCALOID_Interspeech.pdf (14.02.2019).

⁷⁷ Zob. K.L. Le, *Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol*, California 2015.

⁷⁸ Zob. T. Conner, *Rei Toei lives!: Hatsune Miku and the Design of the Virtual Pop Star*, Chicago 2013; E. Helgesen, *Miku's Mask: Fictional Encounters in Children's Costume Play*, Bergen 2014.

W 2009 r. podczas San Diego Comic Con zostaje sfotografowana cosplayerka Jessica Nigri, która zaprezentowała kostium seksownego Pikachu, czyli swoją wersję pokemona Pikachu z anime *Pokemon*⁷⁹. Zdjęcia były tak dobre, iż bardzo szybko obiegły internet, stając się tzw. virałem⁸⁰, czyli popularnym elementem przekazywanym od jednego użytkownika internetu do drugiego. Od tamtego momentu Nigri pozostaje jednym z najsławniejszych cosplayerów na świecie⁸¹.

W 2013 r. zostaje wyemitowany program *Heroes of Cosplay* na antenie Syfy. Pomimo wielkiej oglądalności był on krytykowany ze względu na seksualizację kostiumów, niezdrowe współzawodnictwo oraz brak zwrócenia uwagi na samą przyjemność płynącą z przygotowywania kostiumów. Nacisk na wygrywanie i seksowne stroje niejako przyćmił znaczenie talentu i sposobu wykonania kostiumów⁸². Jednak pomimo fali krytyki show przyciągnęło przed telewizory powyżej 750 tys. oglądających w dniu premiery.

9 września 2017 r. w Japonii rozpoczęto projekt muzyczny pod nazwą *Hypnosis Mic*, w którym bierze udział dwunastu aktorów głosowych. Są oni podzieleni na cztery drużyny przyporządkowane po jednej do każdej z większych dzielnic Tokio: Ikebukuro, Shibuya, Shinjuku oraz Yokohama. Poszczególne drużyny mierzą się między sobą w tzw. *rap battles*, podczas których rapują do muzyki. Takie utwory są też nagrane i wypuszczone w formie płyt muzycznych, do których dodane są specjalne kody, dzięki którym fani mogą oddawać głos na ulubioną drużynę. W ten sposób projekt jest muzyczno-społeczny, ponieważ to fani decydują, kto wygra⁸³. Wraz z powstaniem projektu rozpoczęła się fala kostiumów związanych z *Hypnosis Mic*, a bazujących na narysowanych w mangowym stylu portretów przedstawiających poszczególnych członków projektu.

Zakończenie

Zjawisko, jakie znamy dzisiaj pod terminem *cosplay*, ma długą historię, która ewoluowała wraz ze zmianami w postrzeganiu kultury popularnej oraz mody. Od prostego odwzorowania komiksu, poprzez rozpowszechnienie nagich kostiumów, aż do zaawansowanych pod względem technicznym strojów, programów telewizyjnych i projektów muzycznych. Kolejne zmiany będą nieuniknione, jednak

⁷⁹ Zob. <https://halosquared.wordpress.com/2009/08/13/jessica-nigri-i-choose-you/> (18.02.2019).

⁸⁰ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/viral> (18.03.2019).

⁸¹ <https://eu.azcentral.com/story/entertainment/events/2014/05/31/two-metro-phoenix-women-make-cosplay-career/9738879/> (18.03.2019).

⁸² Zob. <http://nerdbastards.com/2013/08/21/sexuality-vs-talent-why-manufactured-drama-on-syfy-heroes-of-cosplay-is-ruining-cosplay/> (18.03.2019).

⁸³ https://hypnosis-mic.fandom.com/wiki/The_World_of_Hypnosis_Mic (18.03.2019).

w ostatnich latach wydają się być nieco wolniejsze i jakby mniej radykalne – nie ma nagich strojów ani pierwszego zachłyśnięcia komiksami lub japońską animacją, wiele strojów jest powielanych, a pomysły często nie odbiegają zbytnio od siebie. Niemniej *cosplay* stanowi zjawisko, które stale się rozwija, więc jego historia nie kończy się w 2019 r.; będzie wymagała zrewidowania i uzupełnienia o kolejne informacje w miarę upływu czasu.

Bibliografia

- Ackerman F.J., *I remember Mororojo*, Los Angeles 1965.
- Ashcraft B., Plunkett L., *Cosplay World*, Prestel 2014.
- Baffelli E., Yamaki K., *Maids in Akihabara: Fantasy, Consumption and Role-playing in Tokyo*, Hosei 2018.
- Bradbury R., *Comic-con: 40 Years of Artists, Writers, Fans & Friends*, San Francisco 2009.
- Conner T., *Rei Toei lives!: Hatsune Miku and the Design of the Virtual Pop Star*, Chicago 2013.
- Dudek A., *Kultura popularna kulturą nowoczesnego społeczeństwa*, „Rocznik Nauk Społecznych” 2003, t. XXXI, z. 1.
- Duncan R., Smith M.J., *Icons of the American Comic Book: From Captain America to Wonder Woman*, t. I, California 2013.
- Farris A., *Fan-driven Identity Narratives: The Performative Culture of Star Wars Cosplayers*, Idaho 2017.
- Flatt S., *Cosplay in the USA*, Tennessee 2015.
- Hashimoto M., *Visual Kei Otaku Identity – An Intercultural Analysis*, Vienna 2007.
- Helgesen E., *Miku's Mask: Fictional Encounters in Children's Costume Play*, Bergen 2014.
- Hewlett D.M., *Anime and Identity: The Reception of Sailor Moon by Adolescent American Fans*, Pennsylvania 2015.
- Ito M., Okabe D., Tsuji I., *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven–London 2012.
- Kłosowska A., *Kultura masowa*, Warszawa 2005.
- Le K.L., *Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol*, California 2015.
- Mohr C., *Fandom and Cult Cinema: Audience Responses to Rocky Horror Picture Show*, Pennsylvania 2013.
- Pin-Quan N.G., *Gundamnomics: Transforming Corporated Japan for the Challenges of Global Capitalism*, Japan 2007.
- Rahman O., „*Lolita*”: *Imaginative Self and Elusive Consumption*, „Fashion Theory The Journal of Dress Body & Culture”, 2011.
- Resnick M., *...Always a Fan true stories from a life in science fiction*, Maryland 2009.
- Ristaino C., *Ziegfeld Girls Beauty versus Talent*, California 2012.
- Winge T., *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* [w:] *Mechademia*, t. I, Minnesota 2006.
- Wrona D., *Cosplay in the Perspective of Rape Culture. Context, Origins and Conditions*, „Journal of Gender and Power” 2018, no. 1(9).

Netografia

- Anime *Kapitan Tsubasa*, https://myanimelist.net/anime/2116/Captain_Tsubasa (12.02.2019).
- Costume Con*, http://www.costume-con.org/gallery2/main.php?g2_itemId=10 (12.02.2019).

Fanzine *Fantastic Universe*, <http://www.luminist.org/archives/SF/FU.htm> (19.02.2019).

Fanzine *Southern Star*, <http://efanzines.com/AOY/AOY.pdf> (19.02.2019).

Gwiezdne Wojny Część VI: Powrót Jedi, https://starwars.fandom.com/pl/wiki/Gwiezdne_wojny_Część_VI:_Powrót_Jedi (13.03.2019).

Hasło *fanzine*, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/fanzine> (19.02.2019).

Heroes of Cosplay, <http://nerdbastards.com/2013/08/21/sexuality-vs-talent-why-manufactured-drama-on-syfys-heroes-of-cosplay-is-ruining-cosplay/> (18.03.2019).

Heroes of Cosplay, https://www.toplessrobot.com/2013/09/seven_reasons_why_heroes_of_cosplay_is_terrible_1.php (18.03.2019).

Historia *Comiket*, <https://www.comipress.com/article/2008/08/03/3636.html> (12.03.2019).

Historia cosplayu, <https://www.yahoo.com/entertainment/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> (19.02.2019).

Historia *visual key*, <https://www.timeout.com/tokyo/music/the-story-of-visual-kei> (12.03.2019).

https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/06/13/general/forget-cool-japan-cute-is-this-summer-hot-global-export/#.U88_ZY0mspg (12.03.2019).

Hypnosis Mic, https://hypnosis-mic.fandom.com/wiki/The_World_of_Hypnosis_Mic (18.03.2019).

Jessica Nigri, <https://halosquared.wordpress.com/2009/08/13/jessica-nigri-i-choose-you/> (12.03.2019).

Jessica Nigri, <https://eu.azcentral.com/story/entertainment/events/2014/05/31/two-metro-phoenix-women-make-cosplay-career/9738879/> (18.03.2019).

Magazyny publikowane przez ASCII Media, <https://www.revolvyy.com/page/List-of-magazines-published-by-ASCII-Media-Works> (14.03.2019).

Manga *Kapitan Tsubasa*, https://myanimelist.net/manga/1789/Captain_Tsubasa (12.03.2019).

Moi-même-Moitié, <https://moi-meme-moitie.com/?mode=f1> (13.03.2019).

Miller R., *Was Mr. Skygack the First Alien Character in Comics?* <https://io9.gizmodo.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089> (6.02.2019).

Ranking oglądalności, http://www.thefutoncritic.com/ratings/2013/08/14/tuesdays-cable-ratings-rizzoli-and-isles-amish-mafia-top-charts-320020/cable_20130813/ (18.03.2019).

Science Fiction Studies, <https://www.depauw.edu/sfs/notes/notes12/notes.html> (28.02.2019).

Serial *Przyjaciele*, <http://www.friends-tv.org/zz301.html> (13.03.2019).

The International Costumers Guild, <http://costume.org/wp/about-the-international-costumers-guild/> (12.03.2019).

Viral, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/viral> (18.03.2019).

Vocaloid, https://www.webcitation.org/68EBFxf5V?url=http://www.interspeech2007.org/Technical/ssc_files/Yamaha/VOCALOID_Interspeech.pdf (14.03.2019).

World Cosplay Summit, <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/> (14.03.2019).

World Science Fiction Convention Chicon, <https://fancons.com/events/info/3958/chicon-iii---worldcon-1962> (23.02.2019).

World Science Fiction Convention NYCon, <http://fancyclopedia.org/nycon-3> (23.02.2019).

World Science Fiction Convention Pittcon, <http://efanzines.com/Bplott/Pittcon.pdf> (19.02.2019).

HISTORY OF COSPLAY

Abstract

Currently cosplay is a little known phenomenon associated with popular culture. Despite that, the history of cosplay is currently more than one hundred and ten years old, during which there have been some slow changes related to fashion and the perception of popular culture and its development. The term „cosplay” itself is newer and comes from the '80 of the XXth century, however

narrowing this phenomenon to the last forty years would not have described its characteristics properly. Only at the start of the XXth century costumes have began to be modeled on the popular culture, which is one of the cosplay's determinants, though just wearing a costume and acting out the assumed role is not new or unrecognised. Therefore, and for the purposes of the following article, I view cosplay as "activity, which involves mostly incorporating a chosen character from popular culture, often mimicking mentioned characters behavior and character, identifying with it. The foundation here is the costume and makeup, which make us look like the character and creates an illusion where others can interact with it. Often, it is also a statement of ones membership to a particular group or fandom"⁸⁴.

In the article below I concentrate mostly on the events associated with the cosplay phenomenon in the United States and Japan. This phenomenon is not limited to these two countries. but it is there where it developed the most and has been distributed to other countries. For this reason, cosplay is now a component of many other national cultures. This text also includes facts that don't belong directly to the discussed phenomenon (information about cosplay in mass communication). This information have been included because, contributing to the dissemination of cosplay and its history, I found it mandatory.

Słowa kluczowe: *cosplay*, historia cosplayu, kultura popularna, kostium

Keywords: cosplay, history of cosplay, popular culture, costume

⁸⁴ Zob. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, *Fandom Unbound...*; D. Wrona, *Cosplay in the Perspective...*, s. 64.