

**VIGASIO.** Giorgia Vecchini rappresenta l'Italia al meeting mondiale di cosplay, sfida tra i migliori sosia di anime e manga

# In Giappone la regina dei fumetti

Vigasio. La «cosplayer» dei due mondi. Giorgia Vecchini è la protagonista italiana al Meeting mondiale di cosplay (meeting durante il quale sfilano persone vestite con i costumi dei propri beniamini, anime, manga e cartoni animati) che si svolge in questi giorni a Nagoya, in Giappone. Da sempre appassionata dell'animazione giapponese, Giorgia rappresenterà l'Italia dopo le selezioni nazionali svoltesi in concomitanza con la fiera di Romics lo scorso ottobre. Al «World Cosplay Summit» giapponese si sfideranno a suon di costumi le rappresentanze individuali e di squadra di Italia, Francia, Germania, Spagna, America, Cina e Giappone.

Il titolo sarà quello di miglior «cosplayer» del mondo. Per la scelta dei partecipanti alla finale di Nagoya organizzata dalla Aichi TV è intervenuto il produttore Mr Shirakawa. «Partecipare al World Cosplay Summit per un cosplayer significa coronare il sogno di una vita», spiega Giorgia Vecchini nel suo sito dedicando un'intera sezione alla manifestazione. «Significa volare nella patria dell'animazione spesati dalla produzione e vivere una settimana tra studi televisivi, interviste, sessioni fotografiche, parate, visite e stage finale».

«Ogni cosplayer», prosegue, «dovrà portare con sé almeno quattro costumi, di cui uno confezionato per il contest. Sono costumi di personaggi tratti da anime giapponesi e videogiochi». Di certo non è una sorta di carnevale. Tutto risale agli anni di «Lamù», «Gundam» e «Starblazers», quando il fenomeno delle anime, i cartoni animati giapponesi, creavano una schiera di appassionati sempre più folta.

Forse proprio a una delle convention dedicate ai personaggi manga, qualcuno presentandosi così vestito diede inizio al fenomeno «cosplay», un nome che non è altro la contrazione di «costume» e «player». Si tratta di una parola di ispirazione inglese che signifi-

ca immedesimarsi nel proprio personaggio preferito. Un'identificazione che vive anche di gesti e comportamenti, un vivere il personaggio in prima persona creando il proprio costume e cercando di arricchirlo con gli stessi accessori delle storie narrate. Il fenome-



no «cosplay» rende protagonisti indiscussi gli «otaku-cosplayer», così si chiamano gli appassionati, che si esibiscono da soli o in gruppo scambiandosi consigli di sartoria e fotografie sulle loro interpretazioni. In fin dei conti, il cosplay non è un fenome-

no sociale dove vivere l'immaginario in una sorta di rifugio, piuttosto, è un dialogo aperto tra occidente e oriente dove gli interpreti sono i giovani. Un esempio sono il proliferare in Internet di siti sul tema dove attraverso comunità virtuali e web gli appassio-



Giorgia Vecchini indossa due dei suoi numerosi costumi. Grazie alla sua passione per i fumetti e per i cartoni animati giapponesi è stata convocata a Nagoya, in Giappone, al meeting mondiale di cosplay, dove rappresenterà l'Italia

nati danno vita a forum di discussione.

In sostanza, il cosplay è un un gioco di ruolo che coinvolge la propria identità e promuove lo scambio interculturale. Il sito di Giorgia ([www.giorgiacosplay.com](http://www.giorgiacosplay.com)) è aperto a tutti coloro desiderano conoscere que-

sto gioco e magari hanno voglia di parteciparvi. Un'intera sezione è dedicata agli eventi e ai prossimi progetti e c'è pure la possibilità di contattare via posta elettronica direttamente la cosplayer.

Marco Cerpelloni