



Un'immagine tratta dalla rete di un cosplay

Il fenomeno dei COSPLAY

di Veruska Anconitano

Vivere

"Cosplay" è il risultato della contrazione di due parole inglesi, "costume+play", con la quale negli anni Novanta in Giappone venivano identificati tutti gli otaku, gli appassionati d'anime e manga (cartoni animati e fumetti giapponesi) che si calano completamente nei panni dei loro beniamini, imitandone gesti, modi di fare, usi e soprattutto modo di abbigliarsi, grazie alla realizzazione fai da te di abiti uguali a quelli dei loro idoli. Erano gli anni in cui il fenomeno degli anime e dei manga si stava diffondendo in maniera spaventosa, gli anni di Lamù, Gundam, Starblazer, di tutti quei cartoni animati che hanno segnato la storia dell'animazione giapponese. Da quel momento la moda di vestirsi e atteggiarsi come i propri beniamini del video è diventata una vera mania e una parte fondamentale di tutte le fiere di animazione e fumetto; e questo



dentro un FUMETTO

IL COSPLAY IN ITALIA

La prima manifestazione che ospitò le parate dei cosplayers fu la storica "Lucca Comics", dove all'inizio si espressero quasi esclusivamente otaku vestiti da Dragonball e SailorMoon. Ora il cosplay non è più presente solo in Lucca Comics e anzi si è esteso a nuove realtà fieristiche che in alcuni casi hanno dato vita a vere e proprie competizioni a tema; tra le fiere più gettonate, il Comiconvention-Quark Hotel di Milano, il Romics di Roma e il Future Film Festival di Milano nonostante molto spesso gli stessi titolari di negozi "made in japan" decidano autonomamente di dar vita a competizioni e manifestazioni per dare colore al loro negozio. Le competizioni, vere e proprie gare preparate scrupolosamente, prevedono un'esibizione solista o in gruppo dei vari partecipanti per cercare di accaparrarsi uno dei premi tra "Miglior cosplay maschile/femminile", "Miglior gruppo", "Miglior interpretazione", "Premio simpatia/premio speciale". A farla da padrone sono le ragazze, che presentano le proprie creazioni ispirandosi soprattutto alle maghette giapponesi (Creamy, Maya, Stilly, Jem e le Ologram, etc.), alle eroine dei manga (Lady Oscar, Candy Candy, Saylor Moon, etc) ma anche alle eroine dei videogiochi, su tutti ovviamente Lara Croft.



TUTTE LE MANIFESTAZIONI

Luccacomics: www.luccacomics.com (ottobre/novembre)

Romics: www.romics.it (dicembre)

Torino Comics: www.torinocomics.com (aprile)

Comiconvention: www.comiconvention.com (settembre)



COSPLAY IN TV

E' il canale MusicBox Television, in onda su Sky a pagina 821, a proporre in televisione la prima gara di cosplay, in un contest davvero divertente e appassionante che in qualche modo ricrea l'atmosfera da contest del rap. "Cosplayers", e il titolo già "racconta" tutto, da un lato cerca di promuovere questa pratica e le attività legate agli otaku e da un altro lato permette ai più meritevoli tra i partecipanti di mettersi in luce e diventare vere e propri alter ego reali delle rappresentazioni virtuali. In ogni puntata si esibiscono quattro concorrenti (due singoli e due gruppi) che in un primo tempo rappresentano i propri idoli e in un secondo tempo fanno conoscere al pubblico il modo tramite il quale sono riusciti a trasformarsi nei loro personaggi preferiti.



GIORGIA VECCHINI: IO, HOSTESS-COSPLAYER

Di mestiere fa la hostess di terra all'aeroporto Catullo di Villafranca (Verona) ma la sua più grande passione sono i cartoni animati i fumetti giapponesi, anime e manga in gergo "tecnico". Lei è una delle cosplayer più famose d'Italia, si chiama Giorgia Vecchini, ha 28 anni e la sua vita, come dice ironicamente lei, è da sempre scandita dall'amore per l'animazione giapponese. Un amore che nel tempo è cresciuto e che ha portato Giorgia a rappresentare l'Italia al World Cosplay Summit che si è tenuto dal 29 luglio al 7 agosto di quest'anno a Nagoya, in Giappone; non solo, lei ha ottenuto il primo posto come cosplayer individuale e la squadra italiana ha portato a casa il titolo di campionessa mondiale assoluta di cosplay.

Y18 l'ha intervistata per cercare di capire un po' di più di questo strano e affascinante mondo.

Come è iniziata la tua "attività" di cosplayer e per quale motivo?

Il mio primo costume, quello di Sailor Mars, risale al 1997. Eravamo davvero in pochi allora a girare per le fiere nei panni dei nostri personaggi preferiti, e non sapevamo che questo hobby fosse stato codificato come cosplay. In realtà, siccome a Lucca Comics era pratica usuale tra i ragazzi dediti ai Giochi di Ruolo vestirsi come i loro personaggi, anche noi amanti dell'animazione e del manga pian piano abbiamo iniziato a presentarci con i nostri personalissimi costumi. Quello che era nato per essere un approccio divertente con cui girare insieme ad altri amici per queste convention è diventato uno dei miei hobby principali, considerato che oramai non mi limito solo a presenziare alle fiere, ma spesso collaboro nell'organizzazione e nella conduzione di questi contest.

Quali sono gli ingredienti giusti per diventare cosplayer?

Innanzitutto direi tanta voglia di sperimentare e mettersi in gioco. Fare cosplay significa avere voglia di mettere alla prova le proprie capacità, non solo sul piano strettamente sartoriale, anche perché spesso mamme o parenti zelanti ci vengono incontro, ma anche prettamente manuale. Ci si può trovare ad avere a che fare con la fabbricazione di armi, scettri, diademi e attrezzi di vario tipo e in qualche modo bisogna ingegnarsi. Inoltre bisogna fare attenzione nella scelta del personaggio e all'interpretazione, cioè alla parte player che consente di immedesimarsi nel personaggio e di diventare come lui. Tra l'altro mediamente un cosplayer posa per qualche centinaio di foto a ogni fiera, e spesso gli stessi fotografi esigono una posa plastica dal loro beniamino... non si può certo deluderli no?

Ci sono raduni e associazioni di cosplay in Italia?

Se per raduni intendiamo occasioni di incontro, certamente sì. Ogni fiera di fumetto che si rispetti organizza sempre qualche gara di cosplay anche se le più gettonate sia a livello di presenze che per qualità dell'organizzazione rimangono sempre LuccaComics, la Comiconvention di Milano e il Romics di Roma. Ciononostante molte altre realtà interessanti nell'ultimo periodo sono in crescita, grazie al boom che il fenomeno cosplay sta avendo, e talvolta non mancano eventi totalmente avulsi dal contesto fieristico. Per quanto concerne le associazioni che raccolgono i cosplayers cito In.dy.co (<http://indy-co.net/CMS/index.php>) e A.na.co (<http://www.anacosplay.it>).

IL SITO

Il sito di **Giorgia Vecchini**, la campionessa mondiale di Cosplay, è www.giorgiacosplay.com. Qui si possono trovare informazioni e foto della bella e simpatica cosplayer veronese.



Qual è l'identikit del cosplayer tipo?

Un ragazzo/a con età variabile tra i quindici e i quaranta (in qualche caso anche più!), appassionato di manga, anime, videogames, ma perché no anche di film telefilm e comics che si produce da o con l'aiuto di genitori-amici-parenti i costumi dei suoi personaggi preferiti.

Hai vinto il Romics 2004 e sei stata scelta per rappresentare l'Italia al "World Cosplay Summit" di questa estate. Hai vinto il titolo individuale e il team italiano ha avuto il titolo mondiale, ci racconti cos'è successo in Giappone?

Dal 29 luglio al 7 agosto a Nagoya si è svolto il World Cosplay Summit, il summit mondiale del cosplay, al quale hanno partecipato i rappresentanti di alcuni Paesi europei (Spagna, Francia, Germania, Italia) e stranieri (America, Cina, Corea e Giappone). In pratica il Summit è stato una gara mondiale di cosplay volta a designare il miglior cosplayer individuale e il miglior gruppo cosplayer del mondo, a riprova ulteriore di quanto questo hobby sia diffuso universalmente. Il Summit è stato organizzato con la collaborazione della tv nipponica Aichi e sono stati proprio i rappresentanti dell'emittente televisiva a scegliermi nella gara di Roma. Insieme a me sono venute a Nagoya le due sorelle Emilia ed Elena Fata Livia e Francesca Dani e, interamente a spese dell'organizzazione, abbiamo trascorso le giornate dividendoci tra programmi tv, servizi fotografici, sfilate l'immane gara finale. Ogni cosplayer doveva portare con sé almeno quattro costumi tratti da anime giapponesi e videogiochi (di cui uno confezionato appositamente per il contest) da indossare nei vari giorni anche se solo quello indossato per lo show finale era considerato ai fini dell'assegnazione del titolo; io mi sono presentata con il costume di Silen, da Devilmen, e ho vinto. Il premio è stato una macchina fotografica digitale e un altro viaggio in Giappone del quale posso usufruire quando voglio. Ma, soprattutto, orgoglio di aver portato a casa nel mio piccolo una specie di oro olimpico.

perché la voglia di stupire con il corpo, con l'abbigliamento e con il make up è intrinseca nella cultura giapponese, dove si è espressa con forza nelle grandi metropoli come nelle piccole cittadine nella forma dei cosplayers, delle canguro (ragazze) dalla faccia annerita per assomigliare ad afroamericane e ancora delle ragazze travestite da lolite come Gogo Yubari di Kill Bill I.

E' per questo che il fenomeno con il tempo si è diffuso anche in Occidente a seguito del boom legato alle produzioni giapponesi ed è ormai in netta crescita! Gli otaku nostrani che si preparano i vestiti e gli accessori artigianalmente pur di assomigliare il più possibile ai loro idoli, si muovono da soli o in gruppo e lo scopo finale, oltre a divertirsi, è di distinguersi il più possibile dagli altri, di stupire e di esibirsi davanti ad un pubblico che a volte resta estasiato. Ma la pratica del cosplay è anche un modo per esprimere al

Vivere dentro un FUMETTO



Luca Vanzella
Cosplay Culture
Fenomenologia dei costume players italiani



COSPLAY CULTURE

Luca Vanzella

Vi è mai capitato di andare una fiera di fumetti? Se la risposta è negativa allora non sapete chi sono i cosplayer, una delle più interessanti realtà che animano il mondo dei fan fantastico. I cosplayer sono ragazzi chesi travestono da personaggi dei cartoni animati, manga, videogiochi e film realizzando i costumi con le proprie mani e recitando il ruolo del loro beniamino per un giorno. Ma perché ci sono persone che sono disposte a impiegare così tanto tempo e risorse solo per travestirsi da liceale giapponese o da guerriero post-atomico? Le risposte potrete trovarle su "cosplay culture - fenomenologia

dei costume players italiani" di Luca Vanzella, edito da Tunuè, il primo libro che tratta in modo serio e scientifico questo bizzarro mondo di aspiranti personaggi dei fumetti.

massimo livello le proprie passioni e i propri interessi ed è questo che distingue le "parate" dei cosplayers dalle parate di carnevale: il costume di carnevale è una ricorrenza da rispettare, il cosplay nasce da una motivazione più profonda e personale e per questo non è assolutamente un'imposizione sociale e anzi è proprio lo stravolgimento del reale da parte di chi vive questa dimensione.

dei costume players italiani" di Luca Vanzella, edito da Tunuè, il primo libro che tratta in modo serio e scientifico questo bizzarro mondo di aspiranti personaggi dei fumetti.