Dal 2 al 5 Ottobre,si è tenuta a Roma l'ottava edizione di " Romics, Festival del fumetto e dell'animazione". "Romics" ha proposto tanti temi interessanti ed importanti.Su tutti: la ricorrenza dei sessanta anni di Tex, i trenta di Goldrake ,il galà del doppiaggio,nonché incontri con esponenti del mondo della cultura,giornalisti,professori universitari e autori di fumetti. Un altro dei temi del "Romics",trattato anche nel progetto di incontri "L' Università del fumetto" , è quello del fenomeno-cosplay. In calendario sono stati previsti infatti : selezione dei cosplay , e il " Cosplay Romics Awards ", in collaborazione con il " World Cosplay Summit ", la più grande manifestazione mondiale dedicata al cosplay che si svolge in Giappone.

La parola " cosplay " , deriva dai termini inglesi " costume " e " play ".E' quindi la pratica di travestirsi da personaggi fantastici provenienti soprattutto da:

- il mondo dei fumetti (in particolar modo " manga ")

- il mondo dei videogiochi

- il mondo dei cartoni animati

- giochi di ruolo

- film e telefilm (in misura minore)

- j-pop e j-rock (esponenti della musica pop e rock nipponica,questi esistenti!)

Chi partecipa al cosplay è detto " cosplayer ". Per travestimento si intende , quindi , immedesimarsi in maniera totale in un personaggio: maschera , vestito , armi , mosse , trucchi , espressioni facciali e posture , accessori ecc. I costumi non sono quasi mai acquistati già confezionati , ma sono " creati ". Particolare cura è rivolta alla scelta della stoffa (consistenza , qualità , lucentezza ecc.) , e ai tagli da eseguire. E' quindi un lavoro di " bricolage ", di creatività-fai da te . I vestiti qualitativamente più importanti arrivano a costare oltre i mille euro.Sempre di più quindi , parallelamente al fenomeno-cosplay , sta fiorendo una notevole quantità di attività ed esercizi commerciali che trattano materiali costumi ed accessori per cosplayers.

Sempre per quanto riguarda l'aspetto economico/culturale , c'è da dire che in Giappone , alcuni cosplayers sono delle vere star. Esiste cioè la " figura professionale " del cosplayer : è un lavoro. Realizzano buoni guadagni posando e partecipando a spot per il lancio di videogames , merchandising inerente a cartoni animati , lanci di nuovi fumetti ecc.

Un Fenomeno in espansione: Il cosplay nasce in Giappone (patria dei manga , degli anime , e più in generale , un Paese tra i primi al mondo per cio' che riguarda le tecnologie di comunicazione e intrattenimento) negli anni Ottanta , e si diffonde in Europa e in Occidente in generale , a partire dalla metà degli anni Novanta. In italia , una delle prime occasioni in cui si è palesato ed è stato " riconosciuto " il cosplay , è stata al " Lucca comics and games " : la manifestazione di settore più importante a livello nazionale. I numeri parlano chiaro : nella appena citata manifestazione toscana , i cosplayers nel 1997 , partecipanti alle sfilate erano una ventina ; trecento nel 2002 e oltre 500 nelle ultimissime edizioni. Ad oggi quindi il cosplay , anche in Italia ,è un fenomeno importante che puo' contare su :

- uno “zoccolo duro “di seguaci (i pionieri dell’attività)

- sempre più manifestazioni , fiere e raduni a tema

- un imponente aumento annuale di appassionati

Il “ World Cosplay Summit “ è la massima rassegna a livello mondiale di cosplay.In italia importanti raduni e manifestazioni in cui trovano spazio i cosplayers sono :

- la già citata “ Lucca comics and games “ (ovviamente a Lucca)

- Romics (a Roma)

- Comicon (a Napoli)

- Cartoomics (a Milano)

Il Cosplay dal punto di vista sociologico; Il cosplay è un fenomeno molto più solido e strutturato di una semplice moda effimera. Possiamo considerare il cosplay una vera e propria “ sottocultura “. Come ben esplicato in uno degli interventi più interessanti nell’ambito dell’ “ Università del fumetto “ a Romics , dalla Professoressa Valeriani , si può affermare che il cosplay ha nella partecipazione e nella creatività due ragion d’essere , due elementi fondanti. Dal punto di vista più strettamente sociologico , sempre prendendo come riferimenti i concetti della Professoressa Valeriani , il cosplay è un’attività , un fenomeno , in cui “ convergono “ i concetti di :

- fandom

- tribalismo

- performance

Il concetto di " fandom " è il concetto che sta alla base di un inquadramento a livello sociologico del fenomeno cosplay. Il fandom è il regno dei "fans ". Il " fan " ovvero fanatico , deriva dalla parola latina " fanaticus , a , um ". Ovvero ispirato ad una divinità , esaltato ed invasato. Per molto tempo quindi , il termine " fan " ha subito un'accezione negativa : un soggetto squilibrato , privo di coscienza critica verso l'entità adorata. Da sempre quindi i fans sono considerati estranei al regno della normale esperienza culturale , e la loro mentalità pericolosamente deviata e distaccata dalla realtà. Sempre ripercorrendo e ricalcando i concetti e le analisi della Professoressa Valeriani è importante sottolineare il contributo di Jenkins (saggista e divulgatore dei nostri giorni , grande osservatore dei nuovi fenomeni partecipativi e interazionali : blog , videogames , fandom ecc.SI definisce: "aka-fans",perché il suo scopo è dare visibilità e dignità accademica ai fans)) nell'aver messo a punto un'analisi scevra da ansie e da pregiudizi sui fans , mostrando come gli interessi di quest'ultimi siano considerati a tutt'oggi minacciosi e sovversivi da coloro che hanno interesse a che gli standard culturali dominanti vengano mantenuti.

I fans infatti rifiutano le strutture istituzionali educative , e sono orgogliosi di interpretare visioni e contenuti non appoggiati dall'educazione canonica. Sempre per Jenkins , i fans raccolgono ed " assorbono " dalla cultura di massa , materiali da rielaborare in base alle loro interpretazioni. All'interno di questo quadro sociologico , i concetti di

" tribalismo ":

• Per Alberto Abruzzese la tribù definisce piccole e grandi comunità dinamiche,in evoluzione, non più collegate ad un territorio ma "frantumate" in diversi modi di apparire,e in diverse rappresentazzioni di sé.

- Secondo Andrea Pollarini le tribù si formano come espressione di un bisogno di rappresentarsi.Si può parlare quindi di un caratteristico sistema di valori intorno a cui l'individuo costruisce un suo proprio stile di vita, ed una sua concezione di interazione con l'esterno. Come in tutte le entità comunitarie-tribali fondamentali sono i riti condivisi,i gesti , i comportamenti e gli interessi..

e "performance "

E' il concetto che si traduce in azione: il risultato pratico delle proprie passioni ed interessi.Il cosplayer trasforma in performance la propria passione,ritualizza il proprio quotidiano, fa di ogni evento un mito. I concetti di "tribalismo" e "performance", quindi , hanno la funzione di rafforzare una visione del fenomeno cosplay come un fenomeno socio-culturale , basato sulla reinterpretazione dei simboli della cultura di massa , sull'interesse per determinate forme culturali-comunicative(anime, fumetti ecc) sulla passione tipica dei fans e sul caposaldo dell'elemento partecipativo e comunitario.

di Luca Nicosia