

CULTURA GIOCO DUNQUE SONO

Cosplay per sentirsi liberi

Si preparano per mesi. Spendono molti soldi per travestirsi da personaggi di cartoni animati e videogiochi. E immergersi in una dimensione disinibita. Ora si incontrano al Lucca Comics & Games

DOPPIA IDENTITÀ

Una cosplayer travestita da Thor posa per una foto durante il New York Comic Con allo Javits Center





CULTURA GIOCO DUNQUE SONO

SIMONE ALLIVA

A Lucca ci vado per divertirmi». «Sono gli unici giorni in cui posso stare con i miei amici veri, quelli con cui parlo sui social». «Qui posso essere me stessa». La fiera del fumetto è questa. A raccontarla sono Alessia, Marco, Andrea. Sedici, diciotto, ventidue anni. Una dimensione di libertà sregolata e disinibita, lontana dalle norme che incollano giovani e meno giovani ai propri doveri ma anche alle aspettative altrui. Per capire il successo delle fiere del fumetto, l'incremento delle vendite di manga, anime. Per comprendere perché un ragazzo o ragazza si preparino per mesi, spendendo anche parecchi soldi, per travestirsi da personaggi di cartoni animati, videogiochi, film, libri bisogna aggirarsi tra gli stand di una qualsiasi fiera del fumetto. Ad esempio, il Lucca Comics & Games che fino al cinque novembre ospita tra le mura della città la più grande fiera italiana (e una delle più importanti a livello internazionale) dedicata al sempre più ricco mondo di fumetti, manga e games. Fuori dalle polemiche che infuocano l'edizione di quest'anno con le defezioni di Fumettibrutti, Zerocalcare, Amnesty per via del patrocinio dell'istituto culturale dell'ambasciata d'Israele, resta l'esperienza dei cosplayer: uno degli esempi più interessanti per osservare la profonda mediatizzazione della vita sociale e culturale nell'era digitale.

La parola "Cosplay" altro non è che l'abbreviazione di "costume play" ossia "gioco del costume" e l'espressione indica sia l'azione del travestirsi ("fare cosplay") sia il costume ("essere in cosplay"). Negli anni Ottanta le persone che facevano cosplay venivano incollati a un'etichetta: "Generazione Goldrake". Oggi che il fenomeno cosplay è una pratica intergenerazionale, ac-

Il fenomeno attraversa le generazioni, dai Post-millennials agli ultra-cinquantenni. Per merito dei film della Marvel si sta scardinando l'idea che si tratti di una cosa per bambini

A ME GLI OCCHI

Una cosplayer tocca una installazione durante la China Digital Entertainment Expo & Conference (ChinaJoy) a Shanghai



cedono Post-Millennials (nati tra il 1995 e il 2012) Generazione Y (nati tra il 1980 e il 1995) e Generazione X (nati tra il 1965 e il 1979) le etichette qui si sciolgono. Ma non solo. «Penso sia molto allargato il fenomeno perché si sono allargati gli orizzonti della cultura pop», spiega a L'Espresso **Valerie Notari**, in arte Imriel, scrittrice transgender ("Game Girl", edito da Mondadori) e veterana del cosplay italiano. Nel 2014 ha rappresentato il nostro Paese all'Euro-Cosplay e due anni dopo ha fatto parte del team italiano al World Cosplay Summit di Nagoya. «Quando ho iniziato avevo 16 anni, essere Nerd veniva visto come qualcosa di negativo, venivo bullizzata a scuola perché leggevo manga, l'ambiente era più ristretto, si teneva la cosa nascosta. C'era molto pregiudizio. Oggi invece merito dei film della Marvel, di anime e manga diventati prodotti mainstream si sta scardinando questa idea che sia una cosa per bambini. Se giocavi ai videogames almeno che non fosse Fifa, ti prendevano veramente in giro. Oggi il mondo è cambiato gli Otaku



lo sono apertamente e senza paura di esserlo». Essere Otaku (come vengono definiti gli appassionati di tutto l'immaginario giapponese) fa bene anche all'industria dell'editoria. Secondo l'Associazione Italiana Editori - Osservatorio Kids, 23,2 milioni di libri sono stati venduti nel 2022 e un milione sono fumetti e manga, ovvero il 4,4%, in netta crescita rispetto all'1,5% del 2019.

Un universo analizzato nei dettagli da **Luca Venzella**, fumettista e sceneggiatore, autore del saggio "Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani" (Tunué). «Non possiamo considerarli una comunità in senso proprio perché le reti che si vengono a creare sono meno stabili dei legami basati sul territorio o sulla famiglia tipici delle comunità "forti". Non possono neppure essere ridotti ad una pseudo-comunità virtuale: la pratica del cosplay sembra proprio orientata a rendere reali i rapporti che si sono costruiti online. È la metafora di quello che effettivamente i cosplayer fanno: rendere reale un universo cognitivo, dei rapporti sociali e, in un cer-

to senso, anche delle caratteristiche psicologiche che sono confinate nell'irrealtà e nella virtualità durante la vita di tutti i giorni. I cosplayer sono dunque una sottocultura». Uno studio del 2013 condotto per l'università di Harvard dalla sociologa **Rachel Leng** evidenziava come spesso il cosplay non consista in altro che in una negoziazione fra realtà e fantasia. Una forma di trasformazione identitaria da "persona ordinaria" a "supereroe", da "giocatore" a "performer", da "adulto" a "bambino", talvolta dal "femminile" al "maschile" (o viceversa). I cosplayer stessi affermano che spesso interpretano e agiscono come un personaggio di finzione per avvicinarsi a un ruolo inibito nella vita quotidiana. Uno spazio libero dove poter performare uno o più sé autentici, in un meccanismo che favorisce gli scambi socio-comunicativi e le relazioni sociali.

È un mondo, questo che ha regole e strutture, gerarchizzato. Esiste infatti la categoria dei "top" o "pro" cosplayer, cioè dei "professionisti". Con questo termi- ▶

Per approfondire o commentare questo articolo o inviare segnalazioni scrivete a dilloallespresso@lespresso.it

CULTURA GIOCO DUNQUE SONO

► ne non ci si riferisce solo a persone che guadagnano con la loro attività ma a quelle che oltre ad essere considerate brave cosplayer hanno una certa visibilità dovuta alla presenza social e alle fiere (in ruoli visibili come presentatori, organizzatori o in giuria). Molti cosplayer rifiutano la categoria pro-cosplayer «Io odio questo termine, perché lo scopo di un Cosplayer è quello di divertirsi», spiega Notari «però è vero è anche il mio lavoro». Già. Perché quella del cosplay può diventare una vera professione, anche ben remunerata. Il mondo dei personaggi perfomati è, per usare un termine molto di tendenza, fluido. Senza un confine attraversa spazi e pubblici fino a poco tempo fa negati. La Fiera del Libro di Francoforte, o Frankfurter Buchmesse, è la più importante fiera del libro a livello internazionale, dedica un vero e proprio spa-



Made in Japan

Maurizio Di Fazio

Donne queer rivoluzione manga

Occhioni e forme sinuose. La cosmogonia dei manga sprigiona un immaginario affollato da figure intensamente caratterizzate dal punto di vista fisico. Ma nel corso del tempo queste straordinarie donne di carta hanno maturato prerogative molto più incisive e complesse, diventando personaggi a tutto schermo interiore. Indipendenti, tenaci, ritrosi e lontani da ogni appiattimento in cartolina esotica, estetica e cripto-erotica. «Il cammino dei ciliegi. Le donne nel manga», scritto da Beatrice Lorenzi e pubblicato da **Il Saggiatore**, dipana la metamorfosi di quest'isola del tesoro pop, ormai riconosciuta come forma alternativa di letteratura. E lo fa appuntando l'attenzione al percorso di emancipazione che le tavole disegnate e scritte made in Japan hanno significato per generazioni di lettrici. Il loro successo internazionale ne ha amplificato gli effetti, influenzando la prospettiva sul femminile. Una rivoluzione

culturale. In principio brilla la stella di Osamu Tezuka, il «Dio del manga», che all'inizio degli anni Cinquanta disegna per la prima volta un personaggio «fuori dal tempo, non binary e divisivo»: la Principessa Zaffiro. Ancora prima ci sono Yumeji Takehisa, tra gli artefici del Jojo-ga, con «stilemi grafici che diverranno poi fondamentali nello shōjo moderno» (il manga per le adolescenti) e Jun'ichi Nakahara, che sposta lo sguardo femminile «non più chiuso dentro una pagina ma volto a osservare lo spettatore». Le donne cominciano a parlarci. Intanto una di loro, Machiko Hasegawa, serializza dal 1946 Sazae-san, il racconto di formazione di una giovane casalinga giapponese in omeostasi tra la società orientale e quella occidentale. Si evolverà strada facendo, assurgendo a vertici di femminismo. Il relativo anime è entrato nel Guinness dei primati come il più longevo di sempre: va in onda dal 1969. Approdiamo idealmente alla contemporaneità con una mangaka già assistente di Tezuka, Hideko Mizuno, che tra il 1969 e il 1971 sforna «Fire!», il primo shōjo con una scena sessualmente esplicita. Chi movimentava l'universo di Goku dando il là a Dragon Ball, una saga che ha venduto più di 260 milioni di co-



REALTÀ E FANTASIA

Valerie Notari in una foto scattata durante l'evento internazionale di fotografia cosplay "Il Volta". A sinistra, cosplayers durante il festival internazionale Romics

zio ai Cosplay. Così come quella di Varsavia. Negli eventi legati al gaming vengono assunti cosplayer per fare animazione. Le discoteche organizzano sempre più serate a tema dove i Pro vengono assunti come pr. A Roma, così come a Milano, sono moltissimi i negozi di Bubble Tea, che tra bicchieroni di tè fosforescenti, con dentro perle di tapioca o palline gelatinose, organizzano vere e proprie feste diventando così luoghi di aggregazione per chi si sente parte di questa sottocultura. Ma non è solo verso l'Oriente che si posa lo sguardo degli Otaku. Il cinema, le serie tv, la musica ▶

“Ci fa sentire più forti nella realtà, è un ottimo strumento per uscire dal guscio. Ti senti più bella, apprezzata, quando togli il costume quelle sensazioni le porti dentro”

pie, è una ragazza dai capelli blu. Il suo nome è Bulma Brief ed è alla ricerca delle leggendarie sfere del drago. Concepita da Akira Toriyama, «riesce a prendere sulle spalle uno stereotipo complesso – donna bellissima, ovvero stupida – e a ribaltarlo». Molte ragazzine hanno iniziato a prendere conoscenza della queerness e «del fatto che il confine tra “maschietti e femminucce” non sia poi così netto» davanti al cartone animato Lady Oscar (da “Le rose di Versailles” di Riyoko Ikeda). Quello della pugnace, tormentata, stupenda benché mascolina Oscar è un furore di libertà e di scardinamento dei ruoli opportunisticamente prestabiliti. Ikeda appartiene alla scuola del Gruppo 24: basta con creature diafane dall'animo ultrasensibile, smaniose di incontrare l'amore romantico della vita. Bando all'ancien regime del “gentil sesso” angelicato. Sono anni di ribellione anche nel Sol Levante. È intestabile a Keiko Takemiya il primissimo shōnen'ai, «manga che include una relazione omosessuale». E poi arrivano le donne finalmente sollevate dai lacci della morale di comodo. Ciniche e sadiche se necessario, come la Marie di Innocent di Shin'ichi Sakamoto. O come Asuka Sōryū Langley, la star del manga (e cartoon) di

Hideaki Anno, Neon Genesis Evangelion. Del resto lei e le altre si riallacciano al mito di Lilith, «prima moglie di Adamo e figura demoniaca della notte». In “Attack on Titan” di Hajime Isayama, uno dei personaggi meglio riusciti è Mikasa Ackermann: capelli corti e mantelli scuri, priva di connotati di genere. Certi cliché erano già stati infranti, dalla metà degli anni Ottanta, dal collettivo delle Clamp.

Un'autrice che terremota la raffigurazione femminile nel nuovo millennio è Ai Yazawa. Il suo opus magnum è Nana, che racconta le vicissitudini di alcune ragazze nipponiche contemporanee. Per esempio Reira, emblema di quelle idol che devono mostrarsi affascinanti e inesauribili, sorridenti e pure. In “Paradise Kiss” (sempre suo), ambientato nel mondo della moda, «la componente Lgbtq è preponderante: Jōji George Kozumi, il co-protagonista, è apertamente bisessuale e probabilmente poliamoroso». La Makima di Chainsaw Man (di Tatsuki Fujimoto) è una dominatrice, anche in senso prettamente erotico. E infine lei, l'iconica e coloratissima Sailor Moon con le sue camaleontiche guerriere. Scritta da Naoko Takeuchi, «un'opera spartiacque per un'intera generazione». **E**

CULTURA GIOCO DUNQUE SONO



IL FESTIVAL

Il poster di Lucca Comics & Games 2023, disegnato da Tomer e Asaf Hanuka, fratelli gemelli, fumettisti e illustratori israeliani

► e i libri. Non è difficile trovare qualcuno interpretare **Lady Gaga** con i suoi vestiti ormai iconici o personaggi tratti dalle fortunate saghe firmate da **Licia Troisi** come il "Mondo Emerso" o la "Ragazza Drago". Passione, libertà, sregolatezza. Ma c'è sempre una luce a segnalare quanto sia fitta l'ombra. «Questo è un mondo safe per le persone Lgbt, per le persone con disabilità. Ma ha anche i suoi angoli bui, il cyberbullismo online è difficile da estirpare», spiega Notari, che nel suo ultimo libro raccontando la vita di Giulia illumina anche il lato oscuro del gamer, emerso anche nelle cronache più recenti, quello degli insulti, delle minacce e della fragilità di chi si apre dentro questo universo. È come se l'esposizione sui social fosse anche una crepa nella sicurezza e nell'autostima che getta le basi per le tante forme di violenza che si possono subire. È la storia di **Vincent Plicchi**, il ragazzo bolognese di 23 anni, suicidatosi a metà ottobre nella sua casa in zona Castiglione a Bologna. In tanti stavano guardando la sua diretta: era un cosplayer appassionato di Cod, il videogioco americano Call

of Duty, conosciuto con il soprannome di Inquisitor Ghost. Oltre centomila follower su Tik Tok. Ammazzato dal cyberbullismo. «Con lui avevo degli amici in comune», racconta Valerie. «Purtroppo, in questi contesti non siamo ancora riusciti a superare certe dinamiche di odio. Riusciamo a fare comunità ma spesso anche a farci molto male, con tragiche conseguenze come queste». Fare cosplay non è come indossare una maschera. L'identità non viene occultata ma elaborata. È spesso una rivelazione, un modo per sentirsi più a proprio agio anche nella vita reale, non è una maschera. «Ci fa sentire più forti nella realtà, è un ottimo strumento per uscire dal guscio. Ti senti più bella, apprezzata, quando togli il costume quelle sensazioni le porti dentro». Può succedere. Non sempre. La questione resta il mondo fuori, la solitudine di una generazione che si specchia nello sguardo degli altri: «Fare cosplay per me è semplicemente una liberazione dalla solitudine», racconta Andrea: «Sono me stessa con i miei amici, poi quando torno a casa mi spoglio, non mi vede mai nessuno». **E**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Foto: Webphoto