



UNIMORE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

DIPARTIMENTO DI STUDI LINGUISTICI E CULTURALI
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
ANTROPOLOGIA E STORIA DEL MONDO CONTEMPORANEO

Essere l'altro per essere sé stessi. Un'etnografia del mondo
cosplay in Italia tra identità, performance e comunità.

Prova finale di:

Gabriele Gatto

Matr. 196655

Relatore: Prof. Stefano Boni

Correlatore: Prof. Federico Corradini

Anno Accademico 2024/2025

Indice:

Introduzione	pag. 1
- Oggetto di studio	pag. 1
- Il mio coinvolgimento	pag. 3
- Metodologia di ricerca	pag. 5
- Antropologia, teatro e costruzione dell'identità	pag. 7
CAPITOLO 1 – Nascita del Cosplay	pag. 11
1.1 Travestimenti e maschere: una analisi trans-culturale	pag. 11
1.2 Da “Morojo” al cosplay: l’evoluzione della cultura fan.....	pag. 18
1.3 Usa o Giappone?.....	pag. 24
1.4 Il cosplay in Italia: nascita, diffusione e formazione delle community	pag. 31
1.5 Da fiera del fumetto a motore economico: Lucca Comics & Games come indotto per la regione Toscana	pag. 39
CAPITOLO 2 - I luoghi e i simboli della cultura cosplay	pag. 43
2.1 Cosplay: la pratica sociale collettiva di una subcultura	pag. 43
2.2 Costumi e simboli: parrucche, accessori e armi nella costruzione del personaggio.....	pag. 47
2.3 Il cosplay come performance	pag. 54
2.4 Concorsi cosplay: tra preparazione, rituali e competizione ...	pag. 61
2.5 Cosplay e lavoro: trasformare la passione in una opportunità economica	pag. 69
CAPITOLO 3 – Cosplay come dispositivo di espressione e trasformazione identitaria	pag. 73
3.1 Il concetto di identità	pag. 73
3.2 Cosplay e immedesimazione	pag. 78
3.3 Cross-play: trasformazioni di genere	pag. 79
3.4 Identità nascoste e maschere: esprimere e proteggere il sé	pag. 82
Conclusioni	pag. 86

Bibliografia pag. 89

Sitografia pag. 90

Appendice:

Appendice A: Festival del Fumetto di Novegro pag. 95

Appendice B: RiminiComix pag. 110

Appendice C. Milan Games Week pag. 122

Appendice D: Lucca Comics & Games pag. 156

Introduzione

Oggetto di studio

Nel corso degli anni ho partecipato con costanza agli spazi dedicati agli eventi *cosplay*, assistendo a incontri e manifestazioni che mi hanno permesso di entrare a far parte di una comunità unita da interessi comuni. Questa esperienza ha contribuito in modo significativo alla mia crescita personale e formativa, offrendomi occasioni di confronto e collaborazione con *cosplayers*. Negli ultimi anni, questo tipo di cultura ha conosciuto una diffusione sempre più ampia, sia a livello internazionale che nazionale, coinvolgendo un numero crescente di appassionati. Proprio da questa esperienza diretta nasce quindi il mio interesse per il fenomeno *cosplay* e la sua evoluzione nel tempo al punto da farne oggetto della mia tesi, con l'obiettivo di analizzarne le dinamiche, l'impatto sociale e il valore culturale.

L'identità degli esseri umani non può essere considerata un elemento fisso e immutabile, ma piuttosto un processo dinamico e in continua evoluzione. Essa si costruisce e si trasforma nel corso della vita attraverso le esperienze personali, le relazioni sociali e l'influenza del contesto culturale e storico in cui l'individuo è inserito. I diversi ruoli che una persona assume all'interno della società contribuiscono infatti a modellare la percezione di sé e il modo in cui l'individuo si definisce: nel contesto lavorativo, ad esempio, si può assumere il ruolo di professionista o impiegato, mentre nella dimensione privata si è figli, genitori o amici. In questa prospettiva, l'identità emerge come il risultato di una costante interazione tra dimensione individuale e dimensione sociale: da un lato può mantenere elementi di continuità, come valori, memorie e senso di appartenenza; dall'altro rimane aperta al cambiamento e alla rielaborazione nel tempo. A partire da queste riflessioni, e grazie al mio coinvolgimento diretto nel contesto del *cosplay*, ho iniziato a interrogarmi sulle motivazioni che spingono i membri di questa comunità a scegliere determinati personaggi e a investire tempo, risorse materiali ed energie nella loro interpretazione. Parallelamente, la mia esperienza pluriennale all'interno di una scuola teatrale mi ha portato a riconoscere alcune affinità tra il *cosplay* e la pratica della recitazione: in entrambe le dimensioni emerge infatti con forza la figura dell'attore e il tema dell'interpretazione di un ruolo. Da questa osservazione nascono alcune domande che costituiscono il punto di partenza della presente ricerca: ci sentiamo più autentici quando interpretiamo un personaggio oppure quando viviamo la nostra quotidianità? Esiste davvero una "vera" identità stabile, oppure l'identità si manifesta attraverso i molteplici ruoli che assumiamo nei diversi contesti sociali?

In questo quadro, il *cosplay* appare come uno spazio particolarmente significativo di sperimentazione identitaria. Attraverso l'interpretazione di personaggi provenienti da universi narrativi differenti, gli individui possono esprimere aspetti della propria personalità che nella vita quotidiana rimangono inespressi o limitati dalle convenzioni sociali. Da qui nasce l'ultimo interrogativo che orienta questo lavoro: in che modo il *cosplay* consente agli individui di esplorare ed esprimere parti della propria identità che nella vita di tutti i giorni vengono spesso repressi o non trovano piena possibilità di manifestazione?

A partire da queste riflessioni si è sviluppato, dunque, quello che poi è diventato l'obiettivo principale del mio progetto, ovvero mostrare come, attraverso il *cosplay* e l'utilizzo del travestimento quale strumento di espressione, si dia vita ad uno spazio di libertà dove ciascuno mostra parti di sé difficilmente esprimibili nella vita quotidiana. L'intento è anche quello di far scoprire questo mondo a chi non lo frequenta abitualmente, mettendone in luce gli aspetti culturalmente e socialmente più significativi. Il *cosplay*, infatti, non è banalmente un semplice gioco di travestimento, ma un mezzo di comunicazione attraverso il quale esprimere le proprie passioni e rivelare aspetti insoliti della propria personalità. Personalmente, quando indosso un costume, non mi limito ad imitarne l'aspetto esteriore, ma vivo un'esperienza creativa autentica: attraverso l'identificazione col personaggio rappresentato esploro aspetti, spesso nascosti, della mia personalità. Questo processo mi permette, inoltre, di condividere competenze e interessi con una comunità che si serve dello stesso linguaggio fatto di simboli, emozioni e passioni comuni. Quando Elizabeth Wilson dice "il vestito è la frontiera tra il sé e il non-sé"¹, sostiene, appunto, che ciò che indossiamo non serve solo a coprirci o a decorare il corpo, ma diventa un modo per mostrare agli altri le nostre aspirazioni e identificazioni identitarie. Nel *cosplay* questa dinamica si manifesta in modo particolarmente evidente e il costume diventa il luogo simbolico in cui si incontrano l'identità quotidiana e quella che aspiriamo ad esprimere. Indossandolo, non ci limitiamo a metterci un abito, ma creiamo una vera e propria messa in scena di noi stessi, capace di dare voce alle nostre emozioni e di riflettere l'immagine che desideriamo offrire agli altri. Questo fenomeno si configura così come uno spazio di sperimentazione, in cui realtà e immaginazione si intrecciano, permettendoci di esplorare dimensioni della nostra personalità che nella vita di tutti i giorni restano in ombra.

¹ Wilson E., *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Virago Press, London, 1985, p. 3.

Il mio coinvolgimento

Il mio viaggio nel mondo *cosplay* è iniziato prima ancora di conoscere il significato della parola stessa. Durante l'infanzia, la passione profonda per i videogiochi e i fumetti mi portava a perdersi con l'immaginazione in quei mondi fantastici dove i protagonisti affrontavano pericoli sempre più grandi e nemici sempre più forti. Sognavo di avere la loro stessa forza, il loro coraggio e la loro personalità. Solo molti anni più tardi ho scoperto che quel modo di immedesimarsi in personaggi di fantasia e di sentirsi parte delle loro storie, aveva finalmente un nome: *cosplay*.

Il mio primo incontro con questo mondo è stato ad un evento a Mantova nel 2016, quando avevo 17 anni². Ricordo il momento in cui quasi incredulo, mi sono ritrovato circondato da tantissime persone legate alle mie stesse passioni, fino ad allora vissute in buona parte privatamente. Ragazzi e ragazze indossavano costumi dei protagonisti di videogiochi e fumetti, muovendosi come loro con gesti studiati e pose iconiche. L'atmosfera trasformava la città, rendendola diversa dal solito, come se fosse un mondo parallelo, immaginario e magico. Tutto sembrava sospeso nel tempo, come se quel luogo imponesse un ritmo lento alla vita e l'atmosfera facesse dimenticare il passare delle ore. Era come appartenere ad un'altra epoca, o a una dimensione incantata e immobile. Ho capito subito che volevo farne parte. Così decisi di preparare il mio primo *cosplay*. Scelsi Tommy Vercetti dal videogioco *Grand Theft Auto: Vice City*³ e lo portai alla fiera del fumetto RiminiComix⁴ nel 2018. Comprai in un negozio d'abbigliamento una camicia hawaiana, completai il costume con oggetti e abiti che già possedevo e mi sistemai i capelli con il gel. Pur non essendo perfetto, ero comunque soddisfatto del risultato. Mi divertii tantissimo, cominciando ad integrarmi nella comunità dei *cosplayers* e, soprattutto, a immedesimarmi nel personaggio che avevo creato, sentendomi quasi un'altra persona. La vera svolta arrivò l'anno successivo, nel 2019, quando decisi di vestire i panni di Dante dal videogioco *Devil May Cry 3*⁵, sempre alla stessa fiera. Appena entrato, tutti iniziarono a chiedermi

²Mantova Comics & Games è stato un festival dedicato al mondo del fumetto, del fantasy, e dei giochi di ruolo. (https://it.wikipedia.org/wiki/Mantova_Comics_%26_Games), ultimo accesso 30/09/2025.

³Grand Theft Auto: Vice City, noto anche come GTA: Vice City, è un videogioco action-adventure del 2002, sviluppato da Rockstar North e pubblicato da Rockstar Games per PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, PC, smartphone e tablet. Si tratta del quarto capitolo della celebre saga di videogiochi Grand Theft Auto.

È entrato nel Guinness dei primati come secondo gioco più venduto per PlayStation 2, con 9 milioni di copie a dicembre 2003. (https://it.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_Vice_City), ultimo accesso 30/09/2025.

⁴Cartoon Club Festival Internazionale del cinema d'animazione, del fumetto e dei games RiminiComix, parte integrante del festival, è una mostra mercato di fumetti e cosplay che si svolge negli ultimi quattro giorni della manifestazione, all'interno di RiminiComix si svolgono Cosplay Contest, concerti, corsi di fumetto e incontri con gli autori. (https://it.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Club), ultimo accesso 30/09/2025.

⁵Devil May Cry 3: Dante's Awakening (デビルメイクライ3, Debiru Mei Kurai 3) è un videogioco del 2005, prodotto dalla Capcom. È un videogioco d'azione con forti elementi esplorativi. Il giocatore deve affrontare una serie di livelli dal design gotico, accompagnato da una colonna sonora heavy metal costante che enfatizza i continui combattimenti. Seguito di Devil May Cry 2, dal punto di vista della trama è il primo della serie Devil May Cry. (https://it.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry_3:_Dante%27s_Awakening), ultimo accesso 30/09/2025.

foto, a chiamarmi con il nome del personaggio, a riempirmi di complimenti. Nonostante il caldo asfissiante, ero felicissimo di ricevere così tanto riconoscimento per un costume che avevo realizzato con le mie mani. Da quel giorno non mi sono più fermato. Con il tempo, ho imparato a realizzare costumi più curati, sperimentare nuovi materiali e a perfezionare il trucco per assomigliare sempre di più ai personaggi che amavo, aggiungendone di nuovi a ogni occasione.

Partecipare a fiere come *Lucca Comics & Games*, il *Festival del Fumetto di Novegro* e la *Milan Games Week* ha reso l'esperienza ancora più speciale. In questi eventi, infatti, si crea un'atmosfera in cui la linea tra realtà e finzione si assottiglia sempre di più e tutti, dai fotografi alle famiglie di passaggio, diventano parte di un evento collettivo, abbandonandosi senza riserve all'immaginazione condivisa. Il *cosplay* ha rappresentato quindi un'importante percorso di maturazione poiché, attraverso l'interpretazione dei personaggi per me più iconici, ho potuto mostrare lati nascosti del mio carattere, come una crescente fiducia nel catalizzare l'attenzione altrui e una maggiore consapevolezza del mio potenziale.

Come osserva Erving Goffman⁶, la vita sociale può essere paragonata a un grande teatro, in cui ciascuno interpreta ruoli diversi a seconda della situazione, scegliendo la *faccia o maschera* da mostrare e modulando la propria performance. In questo scenario, le interazioni quotidiane diventano vere e proprie rappresentazioni, dove il modo in cui ci presentiamo agli altri riflette sia le aspettative della società, sia gli aspetti dell'identità che decidiamo di mettere in luce. Nel *cosplay* le maschere che indossiamo vengono rese esplicite e messe al centro. Grazie al *cosplay*, molte persone possono esprimersi liberamente e rompere le convenzioni sociali che, per paradosso, obbligano tacitamente a indossare una maschera, senza che il processo di mascheramento diventi però esplicito. Nel *cosplay* accade il contrario: si indossa la maschera non per nascondersi, ma per essere davvero se stessi.

Spero di riuscire, attraverso questa ricerca, ad accompagnare il lettore oltre la superficie, oltre il trucco. Raccontare il *cosplay* significa raccontare il nostro tempo, le passioni, le motivazioni, le identità e le comunità che lo animano. In altre parole, è un modo per esprimere:

- il bisogno di restare in contatto con la fantasia anche da adulti;
- il desiderio di far parte di una comunità;
- il coraggio di accettare, esprimere e valorizzare la propria identità;

⁶Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1969, pp. 29-95.

- la voglia di vivere emozioni attraverso personaggi immaginari.

In un mondo dove i ruoli sociali sono troppo rigidi o preclusi, si ha la possibilità di creare un nostro status e di scegliere chi essere, almeno per un giorno.

Metodologia di ricerca

Il metodo di ricerca che ho scelto di adottare è di tipo misto. Essendo il *cosplay* un argomento ancora poco trattato dalla saggistica, molti riferimenti sono tratti da articoli pubblicati online da scrittori e appassionati americani e/o giapponesi. Ho utilizzato inoltre libri e saggi di recente pubblicazione e condotto un lavoro diretto sul campo, con interviste strutturate e osservazione delle attività dei partecipanti. Essere parte attiva della community mi ha permesso di osservare il fenomeno dall'interno, andando oltre il ruolo di semplice osservatore partecipante. Questo equilibrio tra coinvolgimento personale e ricerca per la tesi mi ha consentito un'analisi più approfondita e integrata.

Per raccogliere dati concreti ho preparato dei questionari composti da diciassette domande da distribuire durante le fiere del 2025, tra cui *RiminiComix*, [vedi appendice B] il *Festival del Fumetto* di Novegro (MI), [vedi appendice A] *Milan Games Week* e *Lucca Comics & Games*. All'inizio le domande, preparate per questo questionario, erano piuttosto superficiali e si concentravano principalmente sulle motivazioni che spingevano i partecipanti a interpretare un personaggio piuttosto che un altro. La fiera di *RiminiComix*, a cui ho contribuito come volontario all'organizzazione, e il *Festival del Fumetto* di Novegro li considero un vero e proprio *rodaggio*, durante il quale ho imparato come avvicinare le persone, spiegare il senso della ricerca e farle sentire a proprio agio. In queste prime due fiere, gli intervistati sono risultati i seguenti: a Rimini, cinque ragazzi e otto ragazze, con un'età compresa tra i ventuno e i trentacinque anni, a Novegro, sei ragazze e quattro ragazzi, con un'età compresa tra i sedici e i trentatré anni. Grazie a questo primo lavoro le difficoltà di contatto sono state superate e ho acquisito maggiore sicurezza nel parlare con i partecipanti. In seguito nelle fiere più grandi, come *Lucca Comics & Games* (29 ottobre - 2 novembre 2025) e *Milan Games Week* (27 - 29 novembre 2025), ho adottato un approccio più strutturato, utilizzando un questionario più articolato e registrando tutte le interviste, che spesso si sono arricchite di commenti e riflessioni anche non legati alle domande da me preparate. Il risultato è stato: *Lucca Comics* [vedi appendice C] dieci interviste a partecipanti maschi con una età compresa tra i ventidue e i trentacinque anni, e dieci a partecipanti femmine con un'età compresa tra i sedici e i ventotto anni. *Milan Games week* [vedi appendice D]: otto interviste a maschi con una età compresa tra i diciotto e i trentaquattro anni, e dieci femmine di età tra i diciassette e i ventinove anni.

A differenza delle prime due fiere, nelle quali la durata delle interviste, basate esclusivamente sul questionario, era di circa 15–20 minuti, in quelle successive ha oscillato intorno ai 40 minuti. Questo è avvenuto perché sono riuscito a trovare il modo di mettere maggiormente a loro agio gli intervistati. Sia a *RiminiComix*, dove facevo parte dello staff, che a Novegro infatti, non ero vestito da *cosplayer* e questo probabilmente ha generato un maggiore imbarazzo negli intervistati, rendendo le risposte più distaccate. Al contrario, durante *Lucca Comics* e *Milan Games Week*, presentandomi anch'io come *cosplayer* e partecipando alle attività dell'evento, sono riuscito a creare un clima di maggiore familiarità con i partecipanti. Questa condivisione dell'esperienza ha favorito un rapporto più spontaneo, permettendo agli intervistati di sentirsi rilassati e di esprimersi con maggiore apertura nelle risposte. Inoltre, nel corso delle diverse fiere ho individuato anche una fascia oraria più favorevole per svolgere le interviste, indicativamente tra le 13 e le 16. In questo momento della giornata, infatti, le attività sono generalmente meno intense e molte persone si concedono una pausa per il pranzo o per riposarsi. Il contesto più rilassato, spesso condiviso seduti ai tavoli durante il pranzo, ha facilitato la conversazione e reso le interviste più distese e approfondite.

Intrecciando questionari e registrazioni audio, ho raccolto una documentazione ampia, che spazia dai racconti personali al significato di questa pratica. In questo modo ho potuto avere una idea del fenomeno, considerando sia l'esperienza di ciascuno, sia quella della comunità nel suo insieme.

Integrando i dati sul campo con la teoria, si può interpretare il fenomeno non solo come un hobby o un gioco, ma come un'importante forma di espressione culturale e sociale.

In considerazione delle informazioni da me raccolte, ho deciso quindi di focalizzare l'attenzione su alcuni argomenti. Dopo un breve excursus sulla storia del fenomeno, per delinearne il contesto generale e studiarne la diffusione e il riconoscimento a livello sia nazionale che internazionale, sfrutterò l'esperienza come osservatore partecipante all'interno delle fiere e degli eventi per descrivere l'atmosfera, le attività principali e le dinamiche tra i partecipanti. Nelle interviste raccolte sul campo si alterneranno riflessioni personali e spunti teorici, in modo da unire l'esperienza diretta ai dati concreti e alle conoscenze accademiche. Alcuni stralci di interviste saranno inseriti direttamente nella tesi mentre le interviste integrali effettuate nelle fiere saranno disponibili in appendice e suddivise per luogo.

Antropologia, teatro e costruzione dell'identità

Una parte della mia ricerca è dedicata al rapporto tra antropologia e teatro, due ambiti diversi ma accomunati dall'interesse per la condotta sociale e la costruzione dell'identità. L'antropologia studia e descrive le culture, le relazioni e le pratiche delle persone, mentre il teatro rappresenta queste stesse dinamiche attraverso la scena e la performance. Il mio lavoro di tesi sul *cosplay* si inserisce proprio in questo punto di incontro tra le due discipline, in quanto il fenomeno da un lato può essere osservato come una pratica sociale e culturale, dall'altro come una forma di rappresentazione in cui le persone mettono in scena ruoli, emozioni e aspetti della propria identità. Attraverso il *cosplay*, i partecipanti non si limitano a interpretare un personaggio, ma prendono parte a una esperienza collettiva che riflette i valori, le relazioni e il contesto sociale in cui vivono.

Tra i principali studiosi che hanno osservato questo legame tra condotta sociale e rappresentazione identitaria su un palcoscenico vi è Victor Turner⁷. Già dagli anni Cinquanta del secolo scorso, Turner sottolineava l'importanza della collaborazione tra antropologia e teatro, sostenendo che il teatro non serve solo a raccontare storie o rappresentare culture, ma può diventare uno strumento utile per comprendere meglio le persone e la società. Attraverso la messinscena teatrale e l'interpretazione del ruolo, le persone possono infatti esplorare tratti non convenzionali della propria identità e comprendere più profondamente le norme e i ruoli sociali che caratterizzano la vita quotidiana. Da questo punto di vista, il teatro trasforma l'antropologia in un'esperienza concreta e percepibile, perché permette di esprimere in modo diretto tensioni, conflitti e dinamiche sociali. Il teatro diviene quindi una meta-narrazione della vita e dell'orizzonte culturale in cui si sviluppa.

Victor Turner utilizza il concetto di *dramma sociale* per illustrare come, nella vita quotidiana, gli individui assumano ruoli differenti in base ai vincoli relazionali in cui sono inseriti, quali figlio, genitore, leader o membro di una comunità. Questi ruoli cambiano a seconda delle situazioni e delle persone con cui si interagisce. Queste dinamiche, che generalmente restano in secondo piano, diventano più evidenti nei momenti di conflitto o durante quelli che Turner chiama "rituali", ovvero i processi sociali dinamici in cui le tensioni sociali emergono in modo chiaro e simbolico. Secondo Victor Turner, in alcuni momenti della vita sociale, le persone *mettono in scena* il proprio personaggio, come se fossero su un palcoscenico. Questo meccanismo è legato al concetto di "maschera", che non va intesa come un semplice travestimento, ma come un canale, un dispositivo

⁷Turner V., *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna, 1986.

in grado di esprimere le identità e i ruoli che assumiamo per vivere in società. Indossare una maschera, secondo Turner, significa adattarsi alle regole e alle situazioni sociali, ma non nel senso letterale di nascondersi completamente, piuttosto di mostrare solo alcune parti di noi stessi, selezionando aspetti del carattere, delle emozioni o delle opinioni per poter entrare in relazione con gli altri in modo più efficace e accettabile. Pertanto, la maschera può essere definita come un *dispositivo simbolico che media tra il sé interno e le aspettative sociali*, permettendo di modulare il comportamento a seconda del contesto. In altre parole, è il “volto sociale” che scegliamo di mostrare, spesso inconsciamente, per proteggere la nostra identità più intima o per facilitare l’interazione.

Il travestimento⁸, invece, si riferisce a un *cambiamento esteriore dell’aspetto*, che può essere temporaneo e creativo, come nei *cosplay* o nei carnevali, e permette di esplorare altre identità o ruoli senza necessariamente modificare il sé interiore. Mentre la maschera ha un forte legame con il comportamento e la relazione sociale, il travestimento gioca più sul piano estetico, simbolico e ludico, offrendo una forma di espressione che può sfidare le regole sociali o immaginare realtà alternative.

Turner spiega come che nelle società “tradizionali” i ruoli fossero più chiari e stabili e ogni individuo era consapevole del posto che gli competeva nella collettività. Le *maschere sociali*, cioè i comportamenti e i ruoli da assumere, erano ben definiti e cambiavano lentamente. Nelle società moderne, invece, l’identità è diventata più complessa e meno stabile. Le persone si trovano a ricoprire molti ruoli diversi a seconda delle situazioni: sul lavoro, in famiglia, con gli amici. Questo continuo cambiamento può generare confusione o la sensazione di essere divisi in più parti. Il teatro sperimentale ha indagato e rappresentato proprio le difficoltà e le contraddizioni della vita moderna. Attraverso la scena e la performance, ha evidenziato come le maschere sociali non siano fisse, ma si costruiscano e si trasformino continuamente, entrando spesso in contrasto con la vita quotidiana e con ciò che le persone sentono di essere.

Questo ragionamento può essere applicato anche a fenomeni contemporanei come il *cosplay*. In modo simile al teatro, chi pratica *cosplay* assume un ruolo e indossa una maschera che gli permette di esplorare identità diverse e di comportarsi in modi che nella vita quotidiana spesso non sono possibili: si possono assumere le vesti di personaggi eroici, violenti, sovraumani, ibridi. Attraverso il personaggio, i *cosplayers* possono esprimere emozioni, desideri o conflitti personali, rendendo visibile ciò che normalmente rimane nascosto.

⁸ <https://www.treccani.it/vocabolario/travestimento/> ultimo accesso 09/03/2025

In questo senso, il *cosplay* può essere visto come una forma di performance teatrale: non si tratta solo di indossare un costume, ma di sentire e mettere in scena una parte di sé davanti agli altri. Questo spazio di trasformazione teatrale permette alle persone di riflettere criticamente sulla propria identità e sul ruolo che occupano nella società. Il legame tra teatro, antropologia e *cosplay* sta proprio in questo aspetto: tutte e tre le discipline osservano e rappresentano, secondo Turner, la vita sociale attraverso ruoli, maschere e performance, offrendo strumenti utili per capire come le persone costruiscono e vivono la propria identità.

Clifford Geertz⁹, riprendendo le idee di Victor Turner, spiega che il *dramma sociale* non è solo un concetto teorico, ma un modo concreto per capire la vita quotidiana. Secondo Geertz, le persone sentono il bisogno di assumere ruoli diversi per esorcizzare i conflitti che vivono all'interno delle relazioni sociali.

Il tema dell'identità e dei ruoli sociali è stato affrontato anche da Luigi Pirandello in *Uno, nessuno, centomila* e da Erving Goffman in *La vita quotidiana come rappresentazione*. Pirandello, scrittore e drammaturgo, ha mostrato la frattura tra l'*io autentico* e le regole sociali che lo limitano, evidenziando quanto sia difficile vivere seguendo le proprie inclinazioni senza essere condizionati dalle aspettative degli altri. Goffman, sociologo, ha invece descritto la vita quotidiana come una vera e propria rappresentazione teatrale, in cui ogni persona interpreta ruoli diversi davanti a un *pubblico* e adatta la propria condotta per farsi accettare dagli altri. Queste osservazioni si collegano strettamente al lavoro di Victor Turner e Clifford Geertz.

Mettendo insieme le riflessioni di questi quattro autori emerge un quadro chiaro: gli esseri umani indossano maschere per vivere nella società, ma proprio attraverso queste maschere possono esprimere e comprendere parti di sé. Le maschere non nascondono solo l'individuo, ma diventano strumenti per esplorare l'identità, le emozioni e i ruoli sociali, offrendo il modo di osservare come le persone costruiscono e gestiscono la propria vita sociale.

Per Pirandello ogni individuo possiede un *volto*, un sé profondo, mutevole. Tuttavia, per vivere in società, è costretto a entrare in un'immagine: padre, figlio, lavoratore, studente, marito, moglie. Queste immagini costringono ad indossare *maschere* rigide, che finiscono per soffocare la vita autentica. La maschera non è scelta liberamente, ma è il risultato dello sguardo altrui. Non siamo noi a decidere chi siamo, ma sono gli altri a definirci. Ed è proprio questa definizione esterna che genera dolore, incomprensione, alienazione. Se questo vale nella vita quotidiana, il teatro, così come il

⁹Geertz C., in Tessari R. *Teatro e Antropologia*, Carocci editore Roma, 2004, p. 21.

cosplay, permette di scegliersi la maschera, di esprimere il nostro desiderio identitario al di fuori delle aspettative sociali.

Pirandello vede l'identità come qualcosa di debole e instabile. Ogni persona pensa di essere una sola, con un carattere chiaro e riconoscibile, ma in realtà viene vista in modi diversi da ciascuna delle persone che la circondano. Ognuno costruisce un'immagine propria degli altri ma tale immagine spesso non coincide con quella altrui. Per questo nasce la condizione dei *centomila*, una persona non ha una sola identità, ma tante identità diverse, tante quante sono le persone che la osservano. Queste identità sono incomplete e non riescono mai a unirsi in una sola. Quando l'individuo si rende conto di questa situazione, capisce che non esiste una soggettività fissa e sicura. Da qui nasce la condizione del *nessuno*, cioè la sensazione di non avere più un sé stabile. L'identità, quindi, non è qualcosa di vero e profondo da scoprire dentro di sé, ma una forma che gli altri ci danno dall'esterno¹⁰. Come per Pirandello, l'identità nel *cosplay* è una combinazione di maschere che rimandano sia alla rappresentazione che si vuole dare di sé attraverso il travestimento, sia alla percezione che gli altri hanno di noi grazie al travestimento stesso.

La maschera, da elemento che nasconde, si trasforma così in uno strumento che rivela: non copre ciò che siamo, ma ci aiuta a portare alla luce parti di noi che nella quotidianità restano in secondo piano. Proprio in questa tensione tra finzione e autenticità si trova uno degli aspetti più significativi e interessanti del fenomeno *cosplay*.

¹⁰Pirandello L., *Uno, nessuno, centomila*, Feltrinelli, Milano, 2013.

Capitolo 1 - Nascita del cosplay

Il fenomeno del *cosplay* nasce e si sviluppa all'interno della cultura pop contemporanea e delle comunità di appassionati, sia negli spazi fisici, come fiere e convention sia negli ambienti digitali, dove realtà e immaginazione si intrecciano sempre più strettamente e i contenuti mediali vengono rielaborati, dando vita a nuove forme di espressione identitaria e di partecipazione collettiva. Studiare questo fenomeno permette di comprendere come l'interpretazione di personaggi fittizi diventi uno strumento attraverso cui gli individui esplorano ed elaborano la propria identità.

L'assunzione temporanea di ruoli diversi da quelli abituali, come avviene nel gioco, nella performance o in altre pratiche sociali e culturali, assume un significato particolarmente rilevante: essa consente di sperimentarsi in nuove situazioni, di sviluppare modalità inedite di espressione e di relazione con gli altri, contribuendo attivamente a un processo continuo di costruzione e negoziazione del sé¹¹.

Così come in passato le maschere e i travestimenti permettevano di entrare, anche solo per qualche ora, in un mondo diverso, oggi il *cosplay* crea un legame diretto tra fantasia e realtà, consolidando la continuità storica di questa pratica performativa.

In questo capitolo, ripercorrerò brevemente alcune delle forme di travestimento adottate dalle popolazioni che hanno segnato la storia, analizzando l'evoluzione delle maschere tradizionali fino ai travestimenti fantascientifici e immaginari dei primi del Novecento, per arrivare infine alle pratiche contemporanee e alla cultura del *cosplay* dei giorni nostri.

1.1. Travestimenti e maschere: una analisi trans-culturale

Il travestimento e l'uso delle maschere rappresentano pratiche universali che attraversano culture, epoche e contesti sociali, assumendo significati diversi a seconda del tempo e del luogo. Dall'antico rituale religioso alle feste popolari, fino alle manifestazioni contemporanee di spettacolo e intrattenimento, indossare una maschera o un costume ha sempre permesso all'individuo di

¹¹ C. Castoriadis, *L'istituzione immaginaria della società*, Torino, Bollati Boringhieri, 1995.

sospendere temporaneamente le regole della vita quotidiana e di accedere a spazi simbolici in cui l'identità diventa fluida e sperimentabile¹².

In molte tradizioni, rituali, cerimoniali o performative, la maschera non è semplicemente un oggetto estetico, ma un mezzo per nascondere la propria individualità e assumere un nuovo ruolo, che può essere quello di un personaggio mitico, di una divinità, di un antenato o di una figura sociale alternativa. A tale proposito andrò ad analizzare queste pratiche in chiave transculturale, al fine di esplorare come, attraverso il corpo e la performance, le società abbiano utilizzato il travestimento per esprimere ruoli alternativi, con funzioni che spaziano dalla dimensione sacra a quella festiva, fino a mettere in discussione e rielaborare le norme quotidiane.¹³

Nel saggio *La via delle maschere*¹⁴, Claude Lévi-Strauss scrisse che la maschera può essere intesa come una forma di finzione, uno spazio dell'immaginario, capace di interrompere la routine quotidiana. In questo modo l'individuo può uscire temporaneamente dalla coerenza e dalla rigidità della vita di tutti i giorni e sperimentare altre possibilità di sé, senza cancellare l'identità personale ma ampliarla rendendo visibili aspetti alternativi dell'esperienza individuale. La persona entra in un tempo diverso da quello della vita di tutti i giorni. Durante le sue ricerche antropologiche sulla costa nord-occidentale del Nord America, svolte tra gli anni Quaranta e Settanta del Novecento, l'antropologo dedicò particolare attenzione alle maschere rituali dei popoli indigeni della regione, come i *Kwakiutl*, i *Tlingit* e i *Haida*. In queste culture, non si tratta di un semplice oggetto decorativo, ma di un potente strumento simbolico legato ai miti, ai rituali e alla struttura sociale della comunità. Lévi-Strauss osservò che vengono utilizzate soprattutto durante cerimonie collettive e momenti rituali *fuori dal tempo quotidiano*, nei quali l'individuo abbandona temporaneamente la propria identità per incarnare spiriti, animali mitici o antenati. Chi partecipa non rappresenta un personaggio, ma diventa quel personaggio, rendendo visibile il mondo invisibile del sacro. Uno degli aspetti più importanti messi in luce è il gioco di opposizioni che viene espresso, umano e animale, vita e morte, natura e cultura, ordine e caos. Le maschere della costa nord-occidentale spesso presentano forme composite, volti doppi o meccanismi di apertura e trasformazione, a indicare la fluidità dell'identità e il passaggio

¹² *Maschera*, Enciclopedia Treccani – l'atto di portare una maschera implica il desiderio di cancellare o nascondere temporaneamente l'individualità per assumerne un'altra. (<https://www.treccani.it/enciclopedia/maschera/>) ultimo accesso 18/03/2026

¹³ *Masks in History – Second Face* – l'uso delle maschere documentato sin dalle società preletterate, con funzioni rituali e sociali profonde. (<https://www.maskmuseum.org/masks-in-history/>) ultimo accesso 18/03/2026

¹⁴ Strauss L., *La via delle maschere*, Il Saggiatore, Milano, 2016.

da uno stato all'altro. Questo riflette la visione strutturalista dell'autore, secondo cui le culture organizzano il mondo attraverso sistemi simbolici basati su contrasti.

Per Lévi-Strauss, dunque, non si tratta di nascondere il volto, ma di rivelare una verità più profonda, in cui queste pratiche permettono di esprimere ciò che nella vita ordinaria resta invisibile o indicibile. Esse costituiscono un esempio fondamentale di come l'essere umano utilizzi il travestimento e la performance per dare forma all'identità, al sacro e alla relazione tra individuo e comunità.

Anche se oggi viviamo in una società molto diversa da quella delle culture studiate da Lévi-Strauss, continuo a vedere nel travestimento uno strumento che permette di prendere distanza dalla propria identità quotidiana. Nei contesti attuali, come il teatro, il carnevale, il cosplay o persino i social media, la figura simbolica diventa un mezzo attraverso cui si riescono ad esprimere parti di sé che normalmente restano nascoste. Proprio come nei rituali tradizionali, indossare un ruolo anche oggi significa entrare in uno spazio *altro*, in cui ci si sente più liberi di esplorare emozioni, desideri e identità alternative. Questo mi fa pensare che il bisogno umano di nascondersi per potersi rivelare sia qualcosa che attraversa il tempo e continua ad adattarsi ai cambiamenti della società, e che gli individui abbiano sempre cercato contesti in cui possano esprimersi in modo più libero e sicuro¹⁵. Questa tendenza a utilizzare il travestimento come strumento di espressione e trasformazione non è un fenomeno moderno, ma affonda le sue radici già nelle culture antiche.

Nell'Antico Egitto, i rituali prevedevano la trasformazione dei partecipanti assumendo tratti fisici, e talvolta anche sessuali, delle divinità venerate, in culti legati alla fecondità e alla protezione divina. Questo processo di mimesi sacra non aveva una funzione meramente simbolica, ma costituiva uno strumento rituale attraverso cui gli individui entravano in contatto con il divino, rafforzando la coesione della comunità e garantendo la continuità dei cicli naturali e sociali.

Anche nell'Antica Grecia assumere altri ruoli era centrale sia nel teatro sia nelle cerimonie religiose. Nel teatro classico, tutti i personaggi, femminili compresi, erano interpretati da attori maschi che indossavano maschere e costumi, trasformando questa pratica in una forma codificata di mimesi simbolica. Qui, la trasformazione dei ruoli non aveva solo una funzione estetica, ma era strettamente legata al concetto di catarsi¹⁶, poiché permetteva al pubblico di vivere indirettamente emozioni intense, purificandosi e riflettendo sui conflitti umani attraverso la rappresentazione scenica.

¹⁵<https://centrostudipsicologiaeletteratura.org/2022/01/una-identita-in-maschera>. Ultimo consulto 23/01/2026

¹⁶ Dal greco "katharsis", *purificazione*. Nella Grecia classica, il rito a forte connotazione religiosa di liberazione dell'anima da ogni contaminazione. Più in generale, il concetto della purificazione, fondamentale nel mondo greco antico, può anche essere legato a quello di "pàthei màthos" di derivazione eschilea, il quale esprime l'idea di "conoscenza attraverso la sofferenza" (<https://www.treccani.it/magazine/atlante/cultura/Catarsi.html>) ultimo accesso 18/03/2026

Parallelamente, nei riti dionisiaci¹⁷, travestimenti e maschere erano strumenti fondamentali per partecipare all'estasi religiosa e connettersi con il divino. I fedeli assumevano tratti animali, mitici o divini, incarnando figure che trascendevano la propria identità quotidiana. Anche in questo caso, il travestimento si configurava come una forma di mimesi sacra, simile a quanto avveniva nell'Antico Egitto, ma con un'enfasi aggiuntiva sulla liberazione emotiva e spirituale attraverso l'estasi e la catarsi¹⁸.

Questa pratica ha accompagnato la storia dell'umanità non solo come fenomeno estetico, ma anche come strumento sociale, religioso e simbolico. Dopo l'Egitto e la Grecia, il fenomeno si manifesta anche nella Roma antica, con le celebrazioni dei Saturnalia¹⁹. Durante queste feste, i ruoli sociali venivano temporaneamente invertiti: gli schiavi assumevano il ruolo dei padroni, mentre l'ordine gerarchico era sospeso e si concedeva ampia libertà di parola e di comportamento. Questo costituiva un mezzo per il rovesciamento temporaneo dell'ordine sociale, consentendo di sperimentare forme di comunicazione altrimenti proibite. Arrivando al Medioevo cristiano, alcune donne assumevano l'aspetto maschile per entrare in monasteri maschili o vivere come eremiti, ottenendo protezione, maggiore libertà di movimento e accesso a spazi di studio e spiritualità altrimenti preclusi. In questo contesto, cambiare identità non era solo un gesto simbolico, ma un vero e proprio strumento di sicurezza e ascesi. Grazie a questa temporanea trasgressione dell'identità, le donne lasciavano la vita mondana per entrare in un ambito sacro, separato dalle convenzioni sociali, dove potevano dedicarsi all'isolamento spirituale o all'attività intellettuale.

Un altro esempio significativo di travestimento si ritrova nel *Carnevale*, un fenomeno che, pur radicandosi nelle tradizioni pagane, si evolve in modo distintivo nel contesto cristiano a partire dal XI secolo. Sebbene ispirato ai Saturnalia Romani, il Carnevale, nel Medioevo, assume una forma propria, diventando un periodo in cui le strutture sociali venivano temporaneamente sovvertite. Durante queste celebrazioni, si verificava una vera e propria inversione dei ruoli sociali: le gerarchie di genere, classe e professione venivano sospese, creando uno spazio di libertà e trasgressione. A

¹⁷ dionisiache. Per [...] estens., che è caratterizzato da uno stato di esaltazione, di ebbrezza spirituale o fisica, per allusione al carattere orgiastico del rito bacchico: furore, delirio d.; ebbi un'ora di vita veramente d. (<https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/dionisiaco/>) ultimo accesso 18/03/2026

¹⁸ Maurizio Bettini (a cura di), *La maschera, il doppio e il ritratto: strategie dell'identità*, Laterza, Roma, 1991, pp. 13-30.

¹⁹ Saturnalia: Una delle più diffuse e popolari feste religiose di Roma antica, che si celebrava ogni anno, dal 17 al 23 dicembre, in onore di Saturno, antico dio romano della seminazione (v.). I Saturnali, per il loro carattere, ricordano assai da vicino il nostro carnevale; mentre, per l'epoca dell'anno alla quale ricorrevano - il solstizio d'inverno - possono essere a proposito ravvicinate al nostro ciclo festivo di Natale e Capodanno. [...] Questa festa (a differenza del culto di Saturno, quasi ignoto fuori del Lazio) si diffuse in tutto il mondo romano, e in ogni provincia dell'Impero rimase, sino al trionfo del cristianesimo, la festa più popolare e più cara alle genti di ogni condizione sociale. ([https://www.treccani.it/enciclopedia/saturnali_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/saturnali_(Enciclopedia-Italiana)/)) ultimo accesso 18/03/2026

differenza delle tradizioni romane, dove le trasgressioni potevano durare più a lungo, nel Carnevale, l'inversione dei ruoli e delle norme avveniva all'interno di un periodo ben delimitato, che precedeva la Quaresima e si concludeva con il Mercoledì delle Ceneri. Questa "sospensione" temporanea delle leggi sociali era funzionale a un rinnovamento collettivo, che preparava la società al periodo di penitenza e purificazione della Quaresima.

Il Carnevale di Venezia rappresenta uno degli esempi più emblematici di questa evoluzione. Nella città lagunare, il travestimento e la maschera non erano più solo strumenti di anonimato e trasgressione, ma diventavano veri e propri elementi estetici e socialmente codificati, legati al gusto, alla moda e alle dinamiche di rappresentazione sociale. Con il tempo, la maschera si trasformò in una forma di espressione che permetteva di sperimentare un'identità alternativa, pur rimanendo all'interno dei limiti imposti dalla tradizione festiva. Nel 1296, il Senato della Repubblica di Venezia dichiarò ufficialmente festivo il giorno che precedeva la Quaresima, sancendo così l'istituzionalizzazione del Carnevale come evento pubblico e riconoscendo la sua importanza nella vita cittadina. Tuttavia, al termine delle festività, le regole sociali venivano ripristinate con fermezza, riportando l'ordine e la disciplina.

Dopo il Medioevo, questa festività attraversa una lunga evoluzione, durante la quale ne cambia gradualmente la forma e la funzione senza perdere la sua natura ambivalente: da un lato continua a rappresentare uno spazio di libertà espressiva, gioco e satira, dall'altro si inserisce sempre più nelle dinamiche dello spettacolo e della rappresentazione pubblica. Nel corso dei secoli, la festa si trasforma progressivamente, assumendo connotati più ritualizzati e codificati, pur conservando radici popolari profonde.

Alla fine del XIX secolo, il travestimento carnevalesco, subì una trasformazione significativa, pur mantenendo il legame con la tradizione popolare, la festa divenne principalmente un fenomeno delle élite. Originariamente caratterizzata da un aspetto ribelle e collettivo, si evolse in un evento esclusivo e mondano, frequentato soprattutto dalla borghesia agiata. Le feste in maschera divennero un'occasione per esibire status sociale, eleganza e raffinatezza, con maschere e costumi che non avevano più la funzione di sovvertire i ruoli sociali, ma di riflettere il gusto e la cultura di una classe in ascesa. Il travestimento si limitava a un gioco di apparenze e simboli, senza la carica di trasgressione che caratterizzava le edizioni precedenti. I balli sontuosi e i ricevimenti esclusivi

divennero il centro di questa nuova forma di festa, segnalando un allontanamento dalle tradizioni popolari e l'appropriazione dell'evento da parte delle classi dominanti²⁰.

Un esempio significativo di questa evoluzione fu la festa mascherata organizzata da Jules Verne nella sua villa di Amiens nel 1877, con un tema ispirato alla fantascienza. Andrew Liptak²¹, storico fantascientifico, racconta l'episodio sottolineando come l'evento incarnò perfettamente lo spirito della borghesia dell'epoca, mescolando intellettualismo e fantasia. La celebrazione non solo rifletteva l'influenza culturale di Verne, ma evidenziava anche la crescente connessione tra l'immaginario collettivo e la dimensione mondana delle élite, che avevano trasformato il travestimento in un'espressione di cultura sofisticata e di distinzione sociale.

Il 2 aprile 1877, Jules Verne organizzò un grande ballo in maschera, invitando amici e conoscenti a presentarsi con costumi ispirati alla fantasia. Questa iniziativa, nata come un momento di svago durante un periodo difficile dello scrittore, si trasformò rapidamente in un evento straordinario che coinvolse tutta la città. Gli invitati, che furono centinaia, si travestirono da personaggi tratti dai romanzi di Verne, creando un'atmosfera in cui l'immaginario letterario prendeva vita. La stampa locale descrisse la serata come un evento ricco di costumi elaborati e di grande entusiasmo. Questo momento può essere considerato un precursore delle moderne pratiche di *fandom*, in cui persone con interessi comuni si ritrovano per condividere un tema narrativo, trasformandolo in una celebrazione collettiva.

Oggi, il Carnevale conserva lo stesso spirito di libertà, gioco e fantasia che lo caratterizzava alla fine dell'Ottocento, ma si è trasformato in un fenomeno globale e partecipativo, capace di esprimere al contempo creatività individuale e identità collettiva. Alla fine del XIX secolo, la festa, pur mantenendo le sue radici popolari, aveva già iniziato a evolversi in un evento più mondano ed esclusivo, frequentato dalle élite, ma continuava a offrire uno spazio di trasgressione temporanea, di travestimento e di sperimentazione di identità alternative.

Nel contesto attuale, queste dinamiche si sono integrate con le forme contemporanee di comunicazione e condivisione, trasformando il Carnevale moderno in un'occasione di teatralità e interazione sociale. In questo senso, il *cosplay* può essere considerato una naturale evoluzione della

²⁰ Ciappelli G., *Il Carnevale dalla tradizione arcaica alla traduzione colta del Rinascimento* Archivio Storico Italiano Vol. 148, No. 1 (543) (gennaio-marzo 1990), pp. 147-161 Published By: Casa Editrice Leo S. Olschki (<https://www.jstor.org/stable/26215797>) ultimo accesso 19/03/2026

²¹ Liptak A., *Cosplay: A History: the Builders, Fans, and Makers Who Bring Your Favorite Stories to Life*, ed. Blackstone Publishing, Ashland, U.S.A., 2022.

tradizione carnevalesca. Tuttavia, a differenza del Carnevale, nato per interpretare un'altra persona del mondo reale, nel *cosplay* il costume si simulano personaggi di fantasia o fantascientifici, non si desidera essere quello che non si è ma si crea un'unica figura in cui la persona reale e il personaggio immaginario si fondono. In questo modo, chi fa *cosplay* può mostrare aspetti di sé in maniera più completa e sentirsi libero di esprimere la propria identità attraverso il personaggio interpretato. Secondo il ricercatore Joel Gn²², la differenza principale tra la maschera carnevalesca e il costume *cosplay*, sta nel rapporto con l'identità: mentre la maschera tende a nascondere chi siamo, il costume la conserva e, in molti casi, la rafforza, pur trasformandola. Nel *cosplay*, il corpo reale si fonde con l'immagine del personaggio, spesso proveniente dal mondo digitale, creando una sintesi tra reale e virtuale che rende difficile distinguere dove finisce l'uno e inizia l'altro. In questo modo, la pratica non si limita a essere un gioco o un divertimento, ma diventa anche uno strumento per esplorare, affermare e sperimentare la propria identità di genere. Anche il trucco e il costume possono essere considerati strumenti simbolici attraverso cui costruire e rendere visibile un'identità alternativa: non si tratta semplicemente di nascondere chi siamo, ma di trasformarla in segni percepibili, attraverso colori, ombre e linee che modificano la percezione di chi osserva. Tradizioni teatrali come il *Kabuki* giapponese o il *Kathakali* indiano mostrano come il volto truccato diventi il luogo simbolico in cui si manifesta un'identità diversa da quella quotidiana. Come osserva Ugo Fabietti, "l'identità, più che un nucleo fisso di tratti, è un processo dinamico di mediazione tra individuo e contesto culturale, tra segni sociali e narrazioni condivise"²³, e il trucco teatrale rappresenta uno degli strumenti attraverso cui questa mediazione prende forma.

Già negli anni Sessanta, personaggi come *Paperino/Paperinik* e *Spider-Man* mostravano il tema del doppio e dello sdoppiamento dell'identità, dinamica che continua fino ai giorni nostri con figure come *Joker*, tratto dal videogioco Giapponese *Persona 5*, in cui la vita quotidiana e l'identità "potenziata" coesistono e si influenzano reciprocamente. Come sottolinea *Erving Goffman*, "la vita sociale è come una rappresentazione teatrale: gli individui, ogni volta che entrano in scena, assumono ruoli, adottano maschere ed esibiscono performance che devono essere continuamente negoziate con gli altri"²⁴.

²² Gn, Joel. "Queer Simulation: The Practice, Performance and Pleasure of Cosplay." *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 29, no. 6, 2015, pp. 876-887.

²³ Fabietti, U., *Elementi di antropologia culturale*. Bologna: Il Mulino, 2016, p. 42.

²⁴ Goffman E. *La ritualizzazione della femminilità*. Bologna: Il Mulino, 1977, p. 22.

1.2 Da “Morojo” al cosplay: l’evoluzione della cultura fan

Myrtle R. Douglas, conosciuta con lo pseudonimo di “Morojo”, è stata una figura pionieristica nella storia del fandom e del *cosplay*. Attiva negli Stati Uniti negli anni Trenta, operava in un ambiente informale ma vivace e stimolante, frequentato da appassionati di fantascienza e letteratura popolare, impegnati in scambi epistolari, *fanzine*²⁵ e incontri tra fan, dove le idee e l’immaginazione circolavano liberamente. Secondo l’articolo di Sam Moskowitz, il momento culminante della sua carriera risale al 1939, quando partecipò alla prima edizione della *World Science Fiction Convention* a New York. La World Science Fiction Convention, nota come Worldcon, è una convention annuale, dedicata alla fantascienza e al fantasy, fondata nel 1939 e ancora oggi attiva. Fin dai suoi esordi, la Worldcon si è affermata come uno dei principali punti di incontro per appassionati, scrittori, editori e artisti del settore, offrendo uno spazio unico per lo scambio di idee, la presentazione di opere e la creazione di comunità.

Morojo, insieme al marito Forrest J. Ackerman, indossarono un costume futuristico ispirato all’immaginario fantascientifico. Questo gesto, apparentemente semplice, ha un significato profondo: rappresenta uno dei primi esempi documentati di partecipazione performativa dei fan, in cui i lettori e appassionati non si limitavano a fruire passivamente dei racconti, ma si immergevano attivamente nei mondi narrativi che amavano. Tale pratica testimonia l’emergere di una cultura fan basata sull’interazione, l’espressione creativa e la costruzione di comunità condivise attorno a un immaginario comune.

Da notare che non si limitò a essere una semplice partecipante: fu anche un’attiva creatrice e promotrice della fantascienza. Si distinse nella produzione di *fanzine*, contribuendo a costruire una comunità culturale partecipativa e a diffondere la fantascienza tra gli appassionati. Il suo impegno rappresentò una forma precocissima di “fandom attivo”, in cui l’identificazione con un’opera narrativa si traduceva in pratiche concrete di reinterpretazione e performance. Oltre a questo, fu anche artefice dei costumi che indossò alla Worldcon di New York, un aspetto cruciale della sua partecipazione. Progettò e realizzò personalmente i suoi abiti, così come quelli di Forrest J. Ackerman, dimostrando una straordinaria abilità artigianale e anticipando ciò che oggi viene definito

²⁵ Fanzine: termine inglese derivante dalla contrazione di *fan*, diminutivo di *fanatic* «appassionato», e *magazine* «rivista»: indica una pubblicazione prodotta dagli appassionati di un genere culturale. La f. si rivolge a un pubblico specifico e si caratterizza per il genere a cui è dedicato. Ne esistono per esempio per i fumetti, la fantascienza, il cinema dell’orrore, alcune serie di telefilm, per gruppi musicali di vari generi, per i giochi di ruolo, per sport e società sportive. (https://www.treccani.it/enciclopedia/fanzine_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/) ultimo accesso 19/03/2026

costuming, cioè la pratica di creare e indossare costumi ispirati a personaggi, temi o ambientazioni immaginarie. Non è solo un atto di rappresentazione, ma un'espressione che richiede abilità nel design e nella realizzazione dei costumi stessi. La partecipazione di Morojo alla Worldcon del 1939 segnò l'inizio di un lungo percorso che portò, negli anni successivi, alla nascita delle prime competizioni all'interno delle convention di fantascienza.

La prima vera competizione si svolse durante la World Science Fiction Convention del 1940, tenutasi a Chicago, la seconda edizione di questo storico incontro annuale dedicato alla fantascienza e al fantasy. La convention riuniva appassionati, scrittori, editori e artisti del settore, offrendo uno spazio per lo scambio di idee, la presentazione di opere e la costruzione di comunità creative. In quell'occasione, la realizzazione e l'uso dei costumi venne formalizzata come una pratica competitiva e spettacolare, segnando l'inizio di una tradizione in cui la partecipazione dei *fan* non si limitava alla fruizione delle storie, ma includeva anche la performance attiva dei personaggi e degli universi narrativi amati. Le gare permettevano ai partecipanti di sfidarsi nella creazione dei costumi più originali e accurati, trasformando l'evento in una forma di espressione collettiva.²⁶

Si può dunque affermare, come osserva Andrew Liptak, che la partecipazione di Ackerman e Morojo alla prima convention mondiale di fantascienza non fu un caso isolato, ma l'inizio di una tradizione destinata a consolidarsi nel tempo; lo scoppio della Seconda guerra mondiale ne interruppe però temporaneamente lo sviluppo.



Figura 1 - Morojo nel 1939 che indossa il "futuristico" (<https://en.wikipedia.org/wiki/Morojo>)

²⁶ Sam Moskowitz, *The Immortal Storm*, 1954, p. 243, citato in Helen Merrick, *The Secret Feminist Cabal*, p. 78. <https://aqueductpress.com/books/SecretFeministCabal-ch2-3.pdf> ultimo accesso 19/03/2026

Il ritorno delle convention avvenne nel 1946 con la *Pacificon I* di Los Angeles, che segnò la ripresa degli incontri del fandom fantascientifico dopo la pausa dovuta alla Seconda guerra mondiale. La *Pacificon* è una delle fiere di fantascienza più significative, che si tiene annualmente in California dal 1939. La convention del 1946 fu particolarmente importante perché segnò la ripresa delle attività in un periodo post-bellico e rappresentò l'occasione per rinnovare il legame tra fan, scrittori e appassionati del genere. In quell'occasione tornò anche il tradizionale *Costume Ball*, descritto nel programma ufficiale come uno dei "momenti più attesi della convention". Il *Costume Ball* era un evento in cui i partecipanti indossavano costumi ispirati alla fantascienza, trasformando *Pacificon* in una vera e propria festa di creatività e immaginazione. Gli organizzatori promisero uno spettacolo ancora più ricco e creativo rispetto al passato, e i partecipanti risposero con grande entusiasmo, dedicando notevole impegno alla realizzazione dei propri costumi. Tra i presenti vi erano anche Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, che presero parte rispettivamente nei panni di un uomo-uccello e di una donna-serpente²⁷. Insieme a loro molti altri fan si cimentarono in travestimenti di ispirazione fantasy e horror, tratti dalle opere di autori come Lovecraft²⁸, Smith²⁹ e Campbell³⁰.

Negli anni Cinquanta e Sessanta, i *Costume Ball* divennero una tradizione consolidata all'interno delle convention di fantascienza, non solo come momenti di intrattenimento, ma come vere e proprie celebrazioni della creatività del fandom. Inoltre, rappresentavano una forma di ribellione alla cultura di massa, caratterizzata da un consumo passivo: i fan della fantascienza, infatti, non si consideravano semplici spettatori, ma protagonisti attivi, capaci di trasformare la lettura in un'esperienza creativa e performativa. Questi balli erano spesso accompagnati da bande dal vivo e divennero una importante forma di intrattenimento per esprimere la passione per la *fantascienza fai-da-te*, contribuendo a dare vita a un movimento culturale che ancora oggi è centrale nel mondo del *cosplay* e della cultura nerd [passione ossessiva per tecnologia, informatica, videogiochi]³¹.

²⁷ https://fancyclopedia.org/wiki/Convention_Costuming_History ultimo accesso 19/03/2026

²⁸ H.P. Lovecraft (Howard Phillips Lovecraft, 1890-1937): scrittore americano, padre dell'orrore cosmico (o "lovecraftiano"), noto per aver creato i *Miti di Cthulhu*. Le sue storie esplorano la paura dell'ignoto, l'indifferenza dell'universo verso l'umanità e antiche divinità mostruose. (https://it.wikipedia.org/wiki/H.P._Lovecraft) Ultimo accesso 10/10/2025

²⁹ Clark Ashton Smith (1893-1961): Poeta, pittore e scrittore americano, amico intimo e corrispondente di Lovecraft. Definito da Lyon Sprague de Camp come uno dei "Tre Moschettieri" di *Weird Tales* (insieme a Lovecraft e Robert E. Howard), Smith è noto per il suo stile barocco, ricco e immaginifico. È famoso per i cicli fantastici ambientati in mondi decadenti come *Zothique* (l'ultimo continente della Terra) e *Hyperborea*. (https://it.wikipedia.org/wiki/Clark_Ashton_Smith) ultimo accesso 10/10/2025.

³⁰ Campbell (John W. Campbell, 1910-1971): Autore ed editore fondamentale per la fantascienza americana. È noto soprattutto per il racconto horror/sci-fi *Who Goes There?* ("La cosa da un altro mondo"), che ha ispirato il film di John Carpenter, mostrando influenze simili all'orrore cosmico di Lovecraft. Come redattore della rivista *Astounding Science Fiction*, ha plasmato la "Golden Age" della fantascienza. (https://it.wikipedia.org/wiki/John_W._Campbell) ultimo accesso 10/10/2025.

³¹ Sam Moskowitz, *The Immortal Storm*, 1954, p. 243, citato in Helen Merrick, *The Secret Feminist Cabal*, p. 78. <https://aqueductpress.com/books/SecretFeministCabal-ch2-3.pdf> ultimo accesso 19/03/2026

Con il passare degli anni, il Costume Ball subì un'evoluzione significativa, trasformandosi in quella che oggi è conosciuta come *Masquerade*³². I partecipanti non si limitarono più a indossare i propri costumi per una semplice parata, ma iniziarono a esibirsi su palcoscenici attraverso sfilate arricchite da elementi teatrali, dando vita a vere e proprie performance artistiche. Non si trattava più soltanto di mostrare i costumi: i partecipanti li interpretavano, recitando o mimando scene legate ai personaggi rappresentati. Vennero inoltre introdotti luci ed effetti speciali che, insieme alla musica dal vivo, contribuivano a creare un'atmosfera coinvolgente e spettacolare. Le sfilate di costumi non erano dunque più soltanto una vetrina di abilità artigianale, ma si trasformavano in autentiche rappresentazioni sceniche, capaci di unire l'arte del costume a quella della performance.



Figura 2 - Locandina Pacificon L.A. 1946 (<https://one.usc.edu/story/pacificon-1946>)

Il 1966 rappresentò un momento decisivo per l'evoluzione di questa cultura. In quell'anno la rete televisiva *NBC*, [National Broadcasting Company] con sede a New York, trasmise per la prima volta la serie *Star Trek*, creata da Gene Roddenberry. Si trattava di una serie televisiva di fantascienza ambientata nel futuro, che seguiva le missioni dell'astronave *USS Enterprise*, impegnata

³² *Masquerade*: Accolta intenzionale di persone travestite, con o senza maschera; o festa in cui compaiono tali persone. [https://www.treccani.it/enciclopedia/mascherata_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/mascherata_(Enciclopedia-Italiana)/) ultimo accesso 19/03/2026

nell'esplorazione dello spazio e nel contatto con nuove civiltà. Attraverso episodi autoconclusivi, la serie combinava avventura, esplorazione e riflessione su temi sociali, politici ed etici contemporanei, come il conflitto tra culture, la guerra, i diritti civili e il progresso scientifico³³

Star Trek divenne particolarmente famoso negli Stati Uniti non tanto per il successo immediato alla prima messa in onda, quanto per il forte seguito sviluppato negli anni successivi grazie alle repliche televisive, che contribuirono alla nascita di una delle prime grandi comunità di fan organizzati. Il suo impatto fu legato alla capacità di proporre una visione innovativa e ottimistica del futuro, in cui l'umanità appariva unita e impegnata nella cooperazione pacifica con altre specie, oltre che alla presenza di un cast eterogeneo e di personaggi iconici che favorivano l'identificazione del pubblico³⁴. L'immaginario visivo della serie, dalle uniformi colorate ai simboli della Flotta Stellare, fino ai personaggi alieni, offrì ai fan modelli concreti da imitare, favorendo la diffusione del travestimento nelle convention.³⁵ Vennero organizzati incontri dedicati esclusivamente a *Star Trek*, in cui gli appassionati si riunivano per celebrare la serie, discutere episodi, scambiare teorie e, soprattutto, condividere il loro amore per l'universo creato da Gene Roddenberry. Questi incontri, noti come *Star Trek Conventions*, divennero una delle prime manifestazioni di fandom dedicato a una singola opera e contribuirono significativamente alla formazione della cultura fan moderna.³⁶

Negli anni successivi, il fenomeno continuò a crescere: i costumi divennero sempre più elaborati e i partecipanti iniziarono a curare anche l'interpretazione dei personaggi. In questo contesto si inserisce il successo cinematografico di *Star Wars*, celebre saga di fantascienza creata da George Lucas, ambientata in una galassia lontana e caratterizzata dal conflitto tra bene e male. A partire dal 1977, il suo impatto ampliò enormemente la portata del fenomeno. La saga colpì il pubblico globale grazie a una narrazione epica ma accessibile e a personaggi immediatamente riconoscibili, definiti anche da costumi fortemente distintivi. Figure come Darth Vader, il principale antagonista legato al lato oscuro, Luke Skywalker, giovane eroe in formazione, e Princess Leia, leader ribelle e simbolo di determinazione, divennero rapidamente icone visive, rendendo il travestimento non solo più diffuso, ma anche più identificativo.³⁷

³³ Geraghty, Lincoln. *Living with Star Trek: American Culture and the Star Trek Universe*. I.B. Tauris, 2007. Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge, 1992. Tulloch, John; Jenkins, Henry. *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. Routledge, 1995.
<https://www.britannica.com/topic/Star-Trek-series-1966-1969> https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek ultimo accesso 03/03/2026

³⁴ *Ibidem*

³⁵ *Ibidem*

³⁶ https://www.fancylopedia.org/Star_Trek_Conventions ultimo accesso 03/03/2026

³⁷ https://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_stellari ultimo accesso 03/03/2026

Tra il 1990 e il 2000 il costuming attraversò una fase di trasformazione decisiva, passando da pratica prevalentemente artigianale e teatrale a disciplina sempre più tecnica e competitiva. In questo decennio si consolidò una forte attenzione alla *recreation*, ovvero alla replica fedele dei costumi visti in film e serie TV, favorita dalla crescente disponibilità di riferimenti visivi e grazie anche alla diffusione dell'home video, sull'onda di quanto era stato avviato da Star Trek e Star Wars. Parallelamente, l'introduzione di materiali sintetici come resine epossidiche³⁸, schiume espanse³⁹ e termoplastiche⁴⁰ permise ai costumisti di ottenere risultati sempre più precisi e durevoli, elevando gli standard qualitativi delle repliche. La nascita delle prime comunità online a metà degli anni Novanta accelerò la circolazione di tecniche e modelli, creando una rete globale di apprendimento condiviso e rendendo le competizioni più strutturate, con criteri basati su accuratezza, costruzione e presentazione.

All'inizio degli anni 2000, questa evoluzione assunse proporzioni esponenziali: saghe cinematografiche come *Il Signore degli Anelli* e *Harry Potter* alzarono ulteriormente gli standard qualitativi, mentre eventi come il *San Diego Comic-Con* in California e il *Lucca Comics & Games* in Italia consacrarono il *cosplay* come elemento centrale delle convention. È in questo periodo che il termine *cosplay* (contrazione di "costume play") sostituì progressivamente quello di *costuming*, segnando una trasformazione culturale: non si trattava più solo di realizzare costumi fedeli, ma di incarnare attivamente i personaggi, integrando interpretazione, performance e condivisione online.

Con la diffusione di piattaforme digitali come YouTube, Instagram e TikTok, il cosplaying divenne anche contenuto performativo online, grazie a tutorial che resero accessibili tecniche avanzate come

³⁸ Le resine epossidiche sono polimeri termoindurenti bicomponenti che, miscelando una base (componente A) e un indurente (componente B), reticolano a freddo trasformandosi da liquido viscoso a solido rigido. Sono note per l'elevato potere adesivo, l'eccezionale resistenza chimica/meccanica e l'impermeabilità, ideali per rivestimenti, incollaggi e creazioni artistiche. (<https://www.plastmagazine.it/resina-epossidica-resine-epossidiche-caratteristiche-applicazioni-mercato/#:~:text=Le%20resine%20epossidiche%20sono%20polimeri%20termoindurenti%20che,allo%20s%20solido%20C%20come%20scaglie%20o%20polveri.>) ultimo accesso 30/03/2026

³⁹ La schiuma espansa, comunemente chiamata schiuma di poliuretano o schiuma PU, è un prodotto fondamentale e versatile, ampiamente utilizzato in molti settori dell'edilizia per una vasta gamma di applicazioni, come sigillature, isolamento termico e acustico, incollaggio e fissaggio. (<https://www.illbruck.com/it-it/prodotti-sistemi/gamme-di-prodotti/schiume-espansate/#:~:text=Cos%20la%20schiuma%20espansa,e%20acustico%20incollaggio%20e%20fissaggio.>) ultimo accesso 30/03/2026

⁴⁰ La schiuma termoplastica è un materiale plastico espanso (struttura cellulare) prodotto a partire da polimeri termoplastici, i quali hanno la proprietà di rammollire se riscaldati e indurire se raffreddati, permettendo di essere fusi e rimodellati più volte. A differenza delle schiume termoindurenti, quelle termoplastiche possono essere riciclate e riscaldate nuovamente (<https://www.resinpro.it/domande-frequenti/qual-la-differenza-tra-resine-termoplastiche-e-resine-termoindurenti/#:~:text=Le%20resine%20termoplastiche%20sono%20polimeri,senza%20subire%20alcun%20cambiamento%20chimico.>) Ultimo accesso 30/03/2026

la stampa 3D, l'uso dell'EVA foam [materiale termoplastico leggero ed elastico] e l'integrazione elettronica. Negli anni 2010 e 2020, il *cosplay* si è così affermato come disciplina artistica e professionale, con competizioni internazionali e riconoscimento globale, ampliando il proprio linguaggio verso reinterpretazioni creative, inclusività e sperimentazione estetica. Oggi si configura come un punto d'incontro dinamico tra artigianato, tecnologia e performance, in continua evoluzione grazie alla connessione globale tra appassionati.

1.3 USA o Giappone?

Il confronto tra Stati Uniti e Giappone nel campo della cultura popolare aiuta a capire in che modo diversi mezzi di comunicazione abbiano contribuito a diffondere il fenomeno del *cosplay* a livello globale. Negli Stati Uniti, cinema e serie televisive hanno favorito la nascita di grandi fenomeni di *fandom*, mentre in Giappone anime e manga hanno svolto un ruolo centrale nella costruzione di un immaginario condiviso.

Se nel paragrafo precedente si è parlato della nascita e della diffusione dei primi eventi legati alla fantascienza negli Stati Uniti, il paragrafo seguente analizzerà l'evoluzione e la diffusione delle forme espressive giapponesi, evidenziandone le caratteristiche distintive e il loro impatto culturale.. Attraverso autori e opere fondamentali, verrà messo in luce come *anime* e *manga* siano passati da prodotti nazionali a fenomeni globali, capaci di influenzare generazioni di spettatori e di ridefinire i confini della cultura pop contemporanea. L'analisi permetterà inoltre di chiarire se la nascita del fenomeno *cosplay* abbia radici principalmente negli Stati Uniti o in Giappone, collegando le origini storiche della pratica a differenti contesti culturali e mediatici.

Anime e manga, le due espressioni più rappresentative della cultura pop nipponica, sono stati una delle principali fonti di ispirazione per i giovani nella nascita del *costuming orientale* e, successivamente, del *cosplay*. Gli anime sono produzioni di animazione giapponese, sotto forma di film o serie televisive, caratterizzate da una grande varietà di generi e tematiche, mentre i manga sono fumetti con uno stile grafico e narrativo distintivo. Dal punto di vista del disegno, i manga presentano linee pulite e dinamiche, occhi spesso molto espressivi e un forte uso di linee cinetiche per enfatizzare il movimento e l'impatto emotivo. Un elemento caratteristico dei manga è l'uso di simboli grafici per emozioni, ossia segni visivi convenzionali che rappresentano stati d'animo o reazioni dei personaggi in modo immediato e facilmente comprensibile. Ad esempio, gocce di sudore sulla testa indicano

imbarazzo o nervosismo, linee verticali sul volto esprimono stress o frustrazione, e pupille a spirale o occhi a forma di X rappresentano shock o confusione. Questi simboli permettono di trasmettere rapidamente le emozioni dei personaggi, amplificando l'impatto narrativo e rendendo le scene più dinamiche ed espressive.

Le pagine dei manga sono generalmente in bianco e nero e si leggono da destra verso sinistra; i personaggi presentano tratti immediatamente riconoscibili e le narrazioni sono serializzate e ricche di dettagli emotivi, distinguendosi nettamente dai fumetti occidentali sia per forma sia per contenuto⁴¹.

Tra gli autori che hanno segnato la storia del manga e dell'animazione giapponese spiccano Osamu Tezuka e Hayao Miyazaki. Osamu Tezuka, noto come il "padre del manga", iniziò a creare storie già negli anni '40 e nel 1952 serializzò *Astro Boy (Tetsuwan Atom)*, opera che rivoluzionò il panorama del manga moderno e pose le basi per la narrativa serializzata giapponese. *Astro Boy* racconta le avventure di un robot bambino dotato di emozioni e capacità straordinarie, progettato per combattere l'ingiustizia e promuovere valori morali come la giustizia, l'altruismo e la convivenza pacifica tra esseri umani e robot.

Il suo successo fu dovuto a diversi fattori: innanzitutto, la combinazione di azione, fantascienza e tematiche etiche universali rese la serie accessibile e coinvolgente per un pubblico ampio, dai bambini agli adulti. In secondo luogo, la caratterizzazione emotiva del protagonista, capace di provare sentimenti come amore, dolore e curiosità, permise ai lettori di identificarsi con lui e di provare empatia. Infine, l'uso di una narrativa serializzata con cliffhanger, cioè una tecnica narrativa che interrompe bruscamente una storia nel momento di massima tensione o suspense, lasciando il finale in sospeso, e trame sviluppate nel tempo creò un legame duraturo tra i lettori e le storie, contribuendo a stabilire un modello narrativo che sarebbe diventato standard nei manga e negli anime successivi⁴².

Parallelamente, Hayao Miyazaki iniziò la sua carriera negli anni '60 come animatore e sceneggiatore, lavorando in studi come Toei Animation e dirigendo la serie *Lupin III – Il castello di Cagliostro* (1979), considerata un classico del cinema d'animazione. Il successo di *Lupin III* derivò dalla combinazione di avventura, humor e azione, unita a una forte caratterizzazione dei personaggi, come l'astuto ladro gentiluomo Lupin. La capacità di Miyazaki di unire suspense, comicità e una regia dinamica rese la storia accessibile e coinvolgente per un pubblico vasto, influenzando intere

⁴¹<https://mangatheculturalandhistoricalties.wordpress.com/author/mangatheculturalandhistoricalties/> ultimo accesso 19/03/2026

⁴² https://it.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy ultimo accesso 19/03/2026

generazioni di spettatori e creatori di anime. Il suo successo lo portò a fondare nel 1985 insieme ad altri fumettisti lo *Studio Ghibli*, uno dei più importanti studi di animazione al mondo.⁴³

Questi autori hanno avuto un impatto enorme sia in Giappone sia a livello internazionale, contribuendo a trasformare anime e manga in fenomeni culturali di portata globale e a diffondere la cultura pop giapponese in tutto il mondo. Grazie ai personaggi da loro creati, molti giovani iniziarono a travestirsi come gli eroi dei fumetti e dei film di animazione, favorendo la nascita, nel 1975, del *Comiket (Comic Market)* di Tokyo. Questo evento, tutt'oggi attivo e che si tiene due volte l'anno, ha offerto un ambiente fertile per la condivisione di creazioni artistiche, fan art e produzioni amatoriali, diventando un punto di riferimento centrale per gli appassionati di manga, anime e cultura pop giapponese. Il Comiket ha inoltre contribuito a consolidare la pratica del travestimento dei personaggi, ponendo le basi per la diffusione del *cosplay*, sebbene il termine sarebbe stato coniato solo una decina di anni più tardi, trasformando il fenomeno in una forma organizzata e riconosciuta che unisce artigianato, performance e partecipazione comunitaria.⁴⁴

A partire dagli anni Ottanta e Novanta, si assiste a una vera e propria diffusione del costuming, caratterizzato dall'uso di costumi elaborati, parrucche e trucco, che rafforzano la pratica di rappresentare i personaggi preferiti. In questo periodo nasce anche il termine *cosplay* coniato nel 1984 dal giornalista giapponese Nobuyuki Takahashi.⁴⁵ Dopo aver osservato fan mascherati alla Worldcon di Los Angeles dello stesso anno, Takahashi individuò e definì la pratica di travestirsi da personaggi di manga, anime o videogiochi e di interpretarli attraverso gesti, pose e comportamenti, trasformando una passione individuale in un fenomeno creativo, sociale e collettivo. Questa osservazione segnò una tappa fondamentale nello sviluppo del *cosplay* moderno, soprattutto in Giappone. Nel 1984, Takahashi organizzò inoltre, a Tokyo una delle prime convention di *cosplay* ufficiali, evento che rappresentò l'inizio di una vera e propria pratica per come la conosciamo oggi.⁴⁶

La sua influenza si estese anche all'aspetto imprenditoriale, in quanto contribuì alla nascita di negozi specializzati in costumi e accessori per *cosplay* e alla fondazione dello *Studio Hard*, agenzia editoriale e di produzione culturale giapponese che favorì la diffusione del fenomeno. Negli anni successivi, questo mercato registrò una crescita esponenziale, sostenendo lo sviluppo dell'industria dell'anime e del manga e trasformando questi universi narrativi in un linguaggio globale, apprezzato anche in Occidente.

⁴³ https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli ultimo accesso 19/03/2026

⁴⁴ <https://japantoday.com/>

⁴⁵ <https://www.animenewsnetwork.com/> ultimo accesso 19/03/2026

⁴⁶ <https://it.wikipedia.org/wiki/Cosplay> ultimo accesso 19/03/2026

Il lavoro di Takahashi ha avuto un impatto importante e duraturo sulle generazioni successive di *cosplayer*, che hanno continuato a evolvere la pratica, consolidando il *cosplay* come una forma di espressione artistica, identitaria e sociale riconosciuta a livello mondiale.⁴⁷

Successivamente, negli anni Novanta, la crescente diffusione della cultura pop giapponese favorì la nascita e la circolazione di riviste specializzate che, pur non essendo dedicate esclusivamente al *cosplay*, rappresentarono importanti veicoli di immagini, servizi fotografici e informazioni sulle tendenze della cultura *otaku* [termine giapponese utilizzato per indicare individui con una forte passione per anime, manga e videogiochi]. Queste pubblicazioni furono fondamentali anche per la diffusione dei travestimenti dei personaggi più amati. In Giappone, tra le riviste più significative del settore si segnalava *Newtype*⁴⁸, fondata a Tokyo nel 1985, che divenne un punto di riferimento per gli appassionati, includendo fotografie, illustrazioni e approfondimenti visivi sulle opere più popolari dell'epoca. Allo stesso modo, *AnimaniA*⁴⁹ rivista tedesca fondata nel 1994, si affermò come una delle prime pubblicazioni europee dedicate alla cultura giapponese, offrendo pagine di notizie, recensioni e materiali visivi. La rivista contribuì in modo significativo alla diffusione dell'estetica *cosplay* anche a livello internazionale, creando un punto di riferimento per gli appassionati e favorendo lo scambio di informazioni e tendenze tra fan europei. In Italia comparvero pubblicazioni come *Mangazine*⁵⁰ (aprile 1991) e *Kappa Magazine*⁵¹ (luglio 1992), dedicate all'approfondimento di serie e autori nipponici, offrendo contenuti che stimolavano l'interesse per i personaggi e gli universi narrativi da cui trarre ispirazione per i travestimenti. Allo stesso tempo nasceva negli Stati Uniti, *Animerica*⁵², che nel 1993, rappresentò un punto di riferimento per i lettori statunitensi interessati ai media giapponesi.

Sebbene queste riviste non fossero esclusivamente focalizzate sul *cosplay*, diffondevano immagini, poster, servizi fotografici e informazioni relative alle opere che ispiravano i travestimenti dei fan. In molti casi, includevano inserti visivi o fotografie dettagliate che favorivano la conoscenza di costumi, stili e design dei personaggi, contribuendo in modo indiretto alla crescita e alla diffusione della cultura *cosplay* negli anni Novanta.

In conclusione, il fenomeno del *cosplay* in Giappone va compreso all'interno del suo contesto culturale e sociale. Questa pratica, strettamente legata ad anime, manga e videogiochi, non è nata come semplice attività ludica, ma come forma di espressione creativa e partecipativa. A differenza di

⁴⁷ <https://www.tomshw.it/culturapop/cos-e-cosplay> ultimo accesso 19/03/2026

⁴⁸ https://it.wikipedia.org/wiki/Newtype_%28rivista%29 ultimo accesso 20/03/2026

⁴⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/AnimaniA_%28magazine%29 ultimo accesso 20/03/2026

⁵⁰ <https://it.wikipedia.org/wiki/Mangazine> ultimo accesso 20/03/2026

⁵¹ https://it.wikipedia.org/wiki/Kappa_Magazine ultimo accesso 20/03/2026

⁵² <https://it.wikipedia.org/wiki/Animerica> ultimo accesso 20/03/2026

molte società occidentali, dove le feste dedicate ai travestimenti hanno radici storiche consolidate, in Giappone indossare un costume assume un significato speciale: non si limita a imitare un personaggio, ma rappresenta un'occasione per condividere passioni, creare legami sociali e confrontarsi con altri appassionati in spazi dedicati. In questo modo, il *cosplay* giapponese dimostra come una passione individuale possa trasformarsi in un fenomeno culturale duraturo, capace di influenzare la società, consolidare comunità e diffondere la cultura pop giapponese nel mondo.

Per mostrare come l'interesse per la cultura nipponica si sia diffuso anche in Italia, riporto qui di seguito le parole di Cristina, che racconta il suo avvicinamento alla cultura asiatica e, in particolare, al Giappone.

“Sono sempre stata appassionata del Giappone e, più andavo avanti, più volevo conoscerlo sempre di più. Questo vale anche per altre culture, come Cina e Corea. Ci sono tante cose che spesso ignoriamo, ma le culture asiatiche sono molto affascinanti. In particolare, mi sono appassionata moltissimo alla cultura giapponese, che ha un mood molto particolare, anche filosofico. Ad esempio, il gioco *Silent Hill F*⁵³, uscito a ottobre, anche se di solito non gioco horror perché ho paura, l'ho voluto provare perché è ambientato in Giappone e ha un'atmosfera bellissima. È davvero ben fatto, rappresenta il Giappone anni '90 in modo classico”⁵⁴.



Figura 3 - Cristina cosplay di Yor Forger dall'anime *Spy X Family*, Lucca Comics & Games (foto Gabriele Gatto ottobre 2025)

⁵³ *Silent Hill f* è un videogioco survival horror sviluppato da NeoBards Entertainment e pubblicato da Konami Digital Entertainment. È l'ottavo gioco principale del franchise di *Silent Hill*, dopo *Silent Hill: Downpour* (2012). Annunciato nel 2022, viene pubblicato per PlayStation 5, Xbox Series X/S e Windows il 25 settembre 2025.

(https://it.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_%C6%92) ultimo accesso 20/03/2026

⁵⁴ Cristina, Lucca Comics & Games 01/11/2025

Come invece emerge dall'intervista di Dafne, queste esperienze possono persino spingere allo studio della lingua e della cultura, mostrando come la passione per manga, anime e videogiochi favorisca una curiosità più ampia verso altre culture e realtà, reali o immaginate.

“Attraverso il manga e il *cosplay* ho conosciuto il Giappone anche se in modo basilare. Mi si è aperto un mondo, tanto che poi ho deciso di studiare Giapponese all'università, non per gli anime in sé, ma perché mi sono innamorata di quella cultura. È stato un po' come aprire una porta su un mondo completamente lontano dal mio, e da lì ho capito che ci sono tantissime altre culture da scoprire. Inoltre, anime, videogiochi e serie TV raccontano mille storie diverse, alcune più realistiche, altre meno. Per esempio, avevo iniziato un format sulle location dei videogiochi, anime e serie TV nella vita reale, posti che pensavi fossero immaginari, ma esistono davvero!”⁵⁵.



Figura 4 - Dafne cosplay di Misa Amane dall'anime Death Note, Milan Games Week (foto Gabriele Gatto novembre 2025)

Per offrire una prospettiva personale e più varia sull'interesse verso il Giappone, Maria racconta come la sua passione giovanile si sia evoluta nel tempo, delineando anche un approccio più distaccato e realistico alla cultura giapponese.

“Non sono particolarmente appassionata alla cultura giapponese, magari una volta sì, quando ero più piccola. Da ragazzina il sogno era andare in Giappone perché, come nei cartoni o nelle anime, pensi: “Oh mio Dio, è tutto come nei miei anime preferiti!”. Ma

⁵⁵ Dafne, Milan Games week, 27/11/2025

adesso non è una priorità per me, se capita di andarci, ben venga, ma non è qualcosa che bramo particolarmente”⁵⁶.



Figura 5 - Maria cosplay di Sniper Wolf dal videogioco Metal Gear Solid, Milan Games Week (foto Gabriele Gatto novembre 2025)

Le tre interviste evidenziano modi diversi di rapportarsi al Giappone, riflettendo gusti personali e percezioni culturali in continua evoluzione. Cristina è attratta soprattutto dall'immagine del Giappone rappresentata nei media, Dafne mostra come manga e *cosplay* possano approfondire l'interesse fino allo studio della lingua e della cultura, mentre Maria racconta di un fascino adolescenziale per gli anime, che col tempo si è attenuato. Complessivamente, queste esperienze confermano che il *cosplay* nasce in contesti partecipativi e che non esiste un luogo unico universalmente riconosciuto come origine del fenomeno.

Per concludere questa parte, nata dal confronto tra Stati Uniti e Giappone, riprendo quanto osservato da Andrew Liptak, il quale sostiene che le origini del *cosplay* risalgono al Nord America degli anni Sessanta, legate alle convention di fantascienza e ai travestimenti ispirati a serie come *Star Trek*, anche se all'epoca il fenomeno non aveva ancora un nome preciso. Altri studiosi sostengono invece che il *cosplay* sia nato in Giappone, all'interno delle comunità di fan di anime e manga, per poi diffondersi in Nord America attraverso fan club ed eventi dedicati alla cultura pop giapponese. In ogni caso, queste diverse prospettive mostrano come il *cosplay* si sia sviluppato in contesti partecipativi e trasversali, diventando oggi un fenomeno globale capace di unire creatività, performance e senso di comunità.

⁵⁶ Maria, Milan Games Week, 28/11/2025

1.4 Il cosplay in Italia: nascita, diffusione e formazione delle community

In Italia, il *cosplay* ha iniziato a farsi conoscere a metà degli anni Novanta, ma le sue radici affondano in un contesto culturale più ampio, legato alla diffusione del fumetto, dell'animazione giapponese e della cultura pop internazionale. Già tra gli anni Settanta e Ottanta, infatti, la crescente circolazione di fumetti, insieme alle prime trasmissioni televisive di serie giapponesi, contribuì a formare una generazione di appassionati fortemente coinvolti nei mondi narrativi dei personaggi. In questo periodo, alcune forme spontanee di travestimento erano già presenti, anche se non ancora riconosciute come pratica strutturata o come fenomeno culturale autonomo.

Un ruolo fondamentale nella nascita del *cosplay* in Italia è stato svolto dalle fiere del fumetto, in particolare da Lucca, che sin dagli anni Sessanta rappresentava un punto di riferimento per gli appassionati. La scelta di Lucca non fu casuale: siti internet dedicati al settore, come quello ufficiale di Lucca Comics <https://www.luccacomicsandgames.com/>, sottolineano che la città, con il suo patrimonio storico e la presenza di istituzioni culturali attive, offriva un contesto ideale per ospitare eventi legati alle arti visive e narrative. Infatti, dopo la prima edizione del Salone Internazionale dei Comics, tenutasi nel 1965 a Bordighera, si ritenne più opportuno trasferire l'evento l'anno successivo a Lucca. Già nel 1966 la manifestazione trovò nella città toscana maggiore visibilità e una stabilità organizzativa duratura. Grazie anche al contributo di studiosi, editori e appassionati, Lucca divenne rapidamente il principale centro italiano dedicato al fumetto, consolidando nel tempo un'identità culturale fortemente legata a questo ambito.⁵⁷

Tuttavia, è solo negli anni Novanta, con la crescente influenza della cultura giapponese e statunitense, che il travestimento inizia a essere percepito come una pratica condivisa e riconoscibile. Le immagini provenienti dall'estero, diffuse attraverso le riviste specializzate menzionate nel paragrafo precedente, VHS, programmi televisivi e, successivamente, Internet, offrirono modelli a cui ispirarsi, contribuendo a trasformare un'attività sporadica in una forma espressiva sempre più consapevole. In questo contesto, la trasformazione del festival in *Lucca Comics* nel 1993 e l'introduzione della sezione *Games* nel 1995 segnarono un passaggio decisivo, ampliando il pubblico e includendo nuovi ambiti come i videogiochi e il gioco di ruolo. Questo ampliamento favorì l'incontro tra diverse sottoculture e creò le condizioni ideali per la nascita del *cosplay* come pratica visibile e condivisa. I primi *cosplayer* iniziarono a comparire proprio in questi spazi, portando in Italia un fenomeno già

⁵⁷ <https://fondazioneolitec.com/lucca-comics-games> ultimo accesso 03/03/2026

diffuso in Giappone e negli Stati Uniti, ma adattandolo a un contesto locale caratterizzato da forte creatività artigianale e spirito comunitario.

Con il passare del tempo, il successo della manifestazione divenne travolgente. La passione dei visitatori cresceva a ogni edizione e ben presto gli spazi originari non furono più sufficienti. Nel 2006, per accogliere la folla sempre più numerosa, il festival si spostò dal palazzetto dello sport al centro storico di Lucca, estendendosi tra piazze, chiese e mura rinascimentali. Da quel momento, per cinque giorni all'anno, Lucca si trasforma letteralmente in un universo parallelo, dove si può passare da una mostra di tavole originali dei maestri del fumetto a un gioco di ruolo di *Dungeons & Dragons*⁵⁸ o a una sfilata di *cosplay* ispirata al proprio anime preferito.⁵⁹

Oggi, Lucca Comics & Games si afferma come la più grande fiera del settore in Europa e la seconda al mondo, subito dopo il Comiket di Tokyo: un traguardo straordinario che testimonia la forza di una passione condivisa. Questo successo non è frutto del caso, ma il risultato dell'impegno costante di una moltitudine di persone che, anno dopo anno, continuano a crederci e a investire energie e creatività: artisti, editori, gamer, *cosplayer* e, soprattutto, una community coesa, animata da un profondo amore per l'immaginazione in tutte le sue forme.⁶⁰

Per approfondire ulteriormente questa evoluzione e coglierne le sfumature più vissute, ho raccolto la testimonianza di Sofia, 44 anni, appassionata di lunga data e frequentatrice assidua delle principali convention italiane. Sofia racconta le prime fiere di Lucca, descrivendo un ambiente ancora in formazione, in cui i primi *cosplayer* si muovevano spesso senza disporre di riferimenti chiari o di una vera rete di supporto. Proprio per questo, le sue memorie risultano preziose per comprendere come, a partire da piccoli gruppi e iniziative individuali, si sia progressivamente consolidata una community nazionale sempre più ampia, organizzata e consapevole della propria identità culturale.

Domanda: Sofia, cosa sai della storia del *cosplay* in Italia?

Sofia: “Ho letto e sentito dire che i primi *cosplayer* a Lucca iniziarono a farsi notare nel 1997, anche se già negli anni Ottanta alcuni fan si travestivano occasionalmente da

⁵⁸ *Dungeons & Dragons* è un gioco di ruolo da tavolo creato da Gary Gygax e Dave Arneson, in cui i giocatori collaborano per vivere avventure immaginarie interpretando personaggi fantastici, guidati da un narratore chiamato Dungeon Master. Non è un torneo né una competizione, ma un'esperienza condivisa basata su narrazione, strategia e uso dei dadi.

⁵⁹ *Ibidem*

⁶⁰ *Ibidem*

personaggi di fumetti, anime o serie TV. All'epoca si trattava di esperienze sporadiche e isolate, senza competizioni ufficiali o grandi raduni. Questi momenti, però, sono fondamentali perché rappresentano le prime tracce di quello che sarebbe diventato un fenomeno nazionale, mostrando come l'interesse per il travestimento non fosse solo un gioco, ma anche un modo per esprimere creatività e passione per i personaggi preferiti".

Domanda: Come pensi che il *cosplay* si sia diffuso così rapidamente in Italia?

Sofia: "Credo che la diffusione del fenomeno sia stata favorita anche dall'influenza straniera, grazie a media e riviste specializzate. Per esempio, *OK! Magazine* dedicava spazio al *cosplay*, raccontando eventi, costumi e storie dei fan. Questo ha permesso agli appassionati italiani di conoscere le tendenze internazionali e di sentirsi parte di una community più ampia. Inoltre, la possibilità di vedere foto, reportage e servizi sulle esperienze degli altri fan ha creato una sorta di modello da seguire, incoraggiando sempre più persone a partecipare alle convention con i propri costumi".

Domanda: Qual è, secondo te, il ruolo di Lucca Comics & Games in tutto questo?

Sofia: "Lucca è stata fondamentale perché ha offerto uno spazio fisico dove i *cosplayer* potevano incontrarsi, condividere le proprie creazioni e sentirsi parte di una comunità. Anche se le prime edizioni erano piccole e informali, hanno rappresentato un punto di aggregazione che ha permesso alla pratica del *cosplay* di crescere, svilupparsi e trasformarsi in un fenomeno strutturato, con contest [concorsi], sfilate e competizioni che oggi conosciamo. La città ha così contribuito a consolidare un modello di community inclusiva e creativa, molto diverso dallo spirito competitivo che caratterizza alcune manifestazioni moderne".⁶¹

Alcune delle persone che ho intervistato, in particolare le più adulte, ricordano con chiarezza come avvenivano i primi ingressi nelle community. Il mezzo principale era Internet, che ha rappresentato, e continua tuttora a rappresentare, un elemento fondamentale di connessione tra gli appassionati in Italia. Grazie alla rete, nacquero i primi siti e forum, spesso ispirati a modelli statunitensi e giapponesi, che permettevano agli utenti di conoscersi online, scambiarsi consigli e organizzarsi per incontrarsi dal vivo durante fiere ed eventi.

Attraverso questi strumenti, il fenomeno è passato progressivamente da un'attività condivisa da piccoli gruppi di appassionati a una vera e propria community nazionale. Tuttavia, nei primi anni Duemila le fiere del fumetto erano ancora realtà contenute, durante raduni e manifestazioni, il numero

⁶¹ Sofia, Lucca Comics & Games, 02/11/2025

di partecipanti era relativamente ridotto e molti si conoscevano tra loro, almeno di vista. Questo rendeva l'ambiente particolarmente accogliente e inclusivo, bastava partecipare anche a un solo evento per sentirsi parte del gruppo, senza barriere d'ingresso o dinamiche escludenti.

In quegli anni, inoltre, questa pratica non era caratterizzata da un forte spirito competitivo. Veniva vissuta in modo profondamente diverso rispetto a oggi, l'obiettivo principale non era vincere un concorso, ma realizzare un costume e una breve esibizione capaci di divertire, coinvolgere ed emozionare gli altri partecipanti. Si trattava, più che di una gara, di una forma di condivisione e di omaggio reciproco, un gesto creativo rivolto alla community e agli amici, in cui il valore risiedeva soprattutto nell'esperienza collettiva e nel piacere di stare insieme.

Nei raduni e nelle prime manifestazioni *cosplay*, il numero limitato di partecipanti e il clima di familiarità rappresentavano un esempio concreto di come la community potesse emergere in contesti culturali contemporanei legati al fandom e alla creatività collettiva. L'aspetto più importante era il divertimento e la possibilità di scattare numerose foto durante la fiera. Poiché i social network non esistevano ancora, le foto venivano poi caricate nei forum dedicati, che erano il principale luogo di incontro e riconoscimento tra i *cosplayer*. I costumi venivano quindi realizzati quasi sempre in modo artigianale, da soli o con l'aiuto di amici, utilizzando stoffe semplici e materiali di recupero o acquistati nei negozi di bricolage. Il livello tecnico era generalmente più basso rispetto a oggi, ma nonostante questo molti *cosplayer* riuscivano a ottenere buoni risultati. Anche le parrucche inizialmente erano di scarsa qualità, perciò era necessario trovare soluzioni creative per renderle più naturali, usando phon, lacca o altri accorgimenti.⁶²

Per approfondire il ruolo della creatività e della condivisione nella prima fase del *cosplay* italiano, ho intervistato Claudio, partecipante alla Milan Games Week, che racconta la costruzione artigianale dei costumi e l'uso dei forum come principale spazio di incontro prima dell'avvento dei social network.

Domanda: Claudio, come ricordi i primi raduni *cosplay* in Italia?

Claudio: “Negli anni in cui ho iniziato, prima che nascessero i social network, il *cosplay* era molto diverso da oggi. L'aspetto principale era il divertimento: il momento clou era scattare foto dei nostri costumi durante le fiere e poi condividerle nei forum dedicati.

⁶² @Tom's Hardware Italia, a cura di [Milena Vigo](#) Pubblicato il 28/10/2021 alle 09:00 - Aggiornato il 09/08/2022 alle 11:50, <https://www.tomshw.it/culturapop/cosplay-in-italia-come-e-cambiato-in-questi-ventanni> ultimo accesso 09/03/2026

Questi forum erano il luogo principale dove incontrare altri *cosplayer*, ricevere riconoscimento e scambiare consigli, perché non c'erano Instagram o Facebook”.

Domanda: Come venivano realizzati i costumi?

Claudio: “Quasi sempre in maniera artigianale. Si lavorava da soli o con amici, usando stoffe semplici, materiali di recupero. Il livello tecnico non era alto come oggi, ma la creatività compensava, si trovavano soluzioni ingegnose anche per parrucche di bassa qualità, usando phon, lacca o altri accorgimenti per renderle più naturali. Per noi era più importante divertirsi e condividere l'esperienza con gli altri, piuttosto che competere o vincere premi”.

Domanda: Pensi che questo approccio abbia influenzato la community italiana?

Claudio: “Assolutamente sì. Quella mentalità di collaborazione e di condivisione ha creato un senso di comunità molto forte, dove la relazione tra le persone era più importante della competizione. Ancora oggi, chi entra nel *cosplay* sente questa atmosfera, anche se il fenomeno è diventato molto più grande e strutturato”.⁶³

Con il tempo, grazie a nuovi materiali e tecnologie, il *cosplay* in Italia ha registrato un notevole miglioramento. Oggi è possibile realizzare costumi, accessori e armi con materiali di qualità superiore oppure affidarsi a professionisti che utilizzano strumenti speciali per lavorare pelle, legno, resina o produrre pezzi tramite stampa 3D. Questo aumento della cura e della complessità dei costumi ha portato a gare più grandi e competitive, riducendo un po' quella dimensione di competizione tra amici che caratterizzava i primi raduni. Le competizioni moderne sono più strutturate e impegnative, e con l'espansione dei partecipanti e l'arrivo dei social network, come Facebook e Instagram, i forum sono stati progressivamente abbandonati, facendo diminuire il senso di comunità ristretta che distingueva il *cosplay* italiano dei primi anni 2000.

Parallelamente, il fenomeno si è diffuso rapidamente in molte altre città italiane, creando una rete di eventi e comunità locali che hanno contribuito a consolidare la pratica su scala nazionale. Manifestazioni come il Comicon di Napoli (prima edizione 1998), il Romics di Roma (prima edizione 2001) e la Milan Games Week (prima edizione 2011) hanno permesso a nuovi appassionati di partecipare attivamente, rafforzando la dimensione sociale e collaborativa della cultura *cosplay*. Questa diffusione capillare ha favorito anche una maggiore diversificazione dei generi e degli stili,

⁶³ Claudio, Riminicomix, 18/07/2025

includendo anime, fumetti, videogiochi e film, rendendo la pratica accessibile a un pubblico sempre più ampio.

Poiché il *cosplay* non si limita a un'attività creativa individuale, ma si configura come un vero e proprio fenomeno sociale, le community ne rappresentano una delle dimensioni più significative. Questa pratica si sviluppa infatti all'interno di reti relazionali, ed è attraverso il confronto, lo scambio di competenze, il sostegno reciproco e il riconoscimento da parte degli altri membri che l'esperienza acquista valore e significato.

In questo senso, il gruppo non è semplicemente uno spazio di condivisione di interessi comuni, ma un contesto simbolico e relazionale in cui si costruiscono legami, si definiscono norme implicite e si consolidano criteri di appartenenza. Attraverso la partecipazione a eventi, incontri e iniziative condivise, i membri sviluppano progressivamente un solido senso di appartenenza e un forte processo di identificazione reciproca. Questo processo non si esaurisce nelle fiere o nelle occasioni pubbliche, ma prosegue nel tempo grazie a interazioni costanti, sia in presenza sia online creando in questo modo una importante dimensione comunitaria offrendo riconoscimento e accettazione a persone che, talvolta nella vita quotidiana, potrebbero sentirsi escluse o poco valorizzate.

Victor Turner⁶⁴ introduce il concetto di *liminalità* per descrivere i momenti in cui le strutture sociali ordinarie vengono sospese e gli individui si trovano al di fuori delle norme e delle gerarchie consuete. In questa fase liminale, le persone sperimentano una condizione di uguaglianza e comunione, che permette di creare legami più intensi e autentici rispetto a quelli della vita quotidiana. Turner definisce questo stato come un'esperienza di coesione spontanea e profonda tra i partecipanti, fondata sulla condivisione di valori, emozioni e simboli. A questo proposito, egli elabora anche il concetto di *communitas*, che rappresenta la forma più piena di questa esperienza: una modalità di relazione sociale orizzontale, ossia tra individui posti sullo stesso livello, e anti-strutturale, in cui le differenze di status e le gerarchie vengono temporaneamente annullate. La *communitas* si manifesta dunque come un senso di appartenenza immediato e condiviso, basato su una partecipazione autentica e diretta, che rafforza i legami tra gli individui e conferisce alla fase liminale un carattere profondamente trasformativo.

Le convention di *cosplay* possono essere viste come spazi liminali, in cui le regole sociali ordinarie, ruoli, status e gerarchie, vengono temporaneamente sospese. In questi eventi, i partecipanti non sono giudicati per età, professione o posizione sociale, ma sulla base della passione condivisa, delle

⁶⁴Turner V., *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna, 1986, pp 53-55.

competenze creative e dei riferimenti culturali ai personaggi e ai costumi. Questo clima di condivisione e partecipazione può essere interpretato attraverso la definizione di *communitas* elaborato da Turner. È interessante notare come questo concetto sia stato poi rielaborato e integrato nel vocabolario dei *cosplayer* sotto la voce di *community*, termine che, pur indicando una rete di appassionati e praticanti, conserva l'idea di condivisione, solidarietà e partecipazione attiva tipica della *communitas*.

Grazie alle *community* i *cosplayer* si possono organizzare per incontrarsi alle convention, confrontarsi, e scambiarsi consigli e partecipare insieme ai concorsi. La condivisione di fotografie e contenuti sui social network amplia ulteriormente queste reti, permettendo anche a chi è esterno di entrare in contatto con una *community* già esistente. Secondo Randall Collins (2004), questi momenti di interazione producono *energia emotiva*⁶⁵, intesa come una carica condivisa di entusiasmo, coinvolgimento e motivazione, capace di rafforzare il senso di appartenenza e rendere più durature le relazioni costruite durante l'evento. Grazie a internet e ai social network, come Facebook e Discord [piattaforma gratuita di messaggistica istantanea], i *cosplayer* si mantengono in contatto anche fuori dagli eventi, condividendo non solo fotografie, ma anche video, tutorial e fasi del processo creativo, rendendo visibile il lavoro che sta dietro ogni costume. Le *community* diventano così luoghi di apprendimento e supporto reciproco: ad esempio, un *cosplayer* alle prime armi può ricevere consigli su materiali, tecniche di cucito o costruzione di armature, oppure ottenere feedback utili per migliorare il proprio lavoro.

Inoltre, esistono numerosi esempi di collaborazione concreta: gruppi di *cosplayer* si organizzano per realizzare *cosplay di gruppo*, coordinando costumi, pose e interpretazioni di personaggi appartenenti allo stesso universo narrativo. Durante gli eventi, è frequente vedere team che mettono in scena vere e proprie performance collettive, con coreografie, combattimenti o ricostruzioni di scene tratte da anime, manga o film. Queste pratiche testimoniano come le *community* non siano solo spazi di aggregazione, ma anche ambienti di produzione culturale partecipativa, in linea con quanto sostenuto da Henry Jenkins⁶⁶, secondo cui i fan contribuiscono attivamente alla creazione e rielaborazione dei contenuti. In questo modo, lo spazio online e quello offline si intrecciano, dando vita a reti collaborative che sostengono i *cosplayer* sia sul piano tecnico sia su quello sociale e identitario.

Esistono però anche comunità che vivono esclusivamente online, dove gli appassionati condividono la stessa passione senza vedersi mai di persona. In definitiva il *cosplay* può essere sia un gruppo reale,

⁶⁵<http://siba-ese.unisalento.it/index.php/emozioni/article/view/22070/18641> ultimo consulto 10/01/2026

⁶⁶ Jenkins H., *Cultura convergente. Dove collidono i vecchi e i nuovi media* Milano, Apogeo, 2007, p. 32.

fatto di persone che collaborano e che si incontrano, sia una comunità virtuale in cui ci si sostiene dando spazio alla propria creatività e identità anche al di fuori dalle fiere.

Le testimonianze dei *cosplayer* mostrano chiaramente il ruolo centrale delle community nella motivazione e nella partecipazione agli eventi. Cristina racconta:

“Mi piace molto stare in gruppo perché mi diverto di più. Ultimamente vado alle fiere solo se ci sono le amiche, altrimenti mi annoiano un po’. Le fiere italiane spesso propongono sempre le stesse cose. Per esempio, al Romics decidiamo insieme se vale la pena partecipare o meno”.⁶⁷

Allo stesso modo, Florio evidenzia come il supporto della community influenzi direttamente l’impegno creativo:

“Se la community apprezza un personaggio, ti motiva a interpretarlo ancora meglio. Se porto un personaggio che conoscono in pochi o che piace solo a me, cerco comunque di farlo al meglio, ma il riscontro è limitato. Quando invece il personaggio ha successo nella community, ricevere feedback positivi ti sprona a portarlo più spesso, a fare qualche contest o a curarlo di più nei dettagli. Il supporto della community è un incentivo e ti fa sentire orgoglioso di quello che stai facendo”.⁶⁸

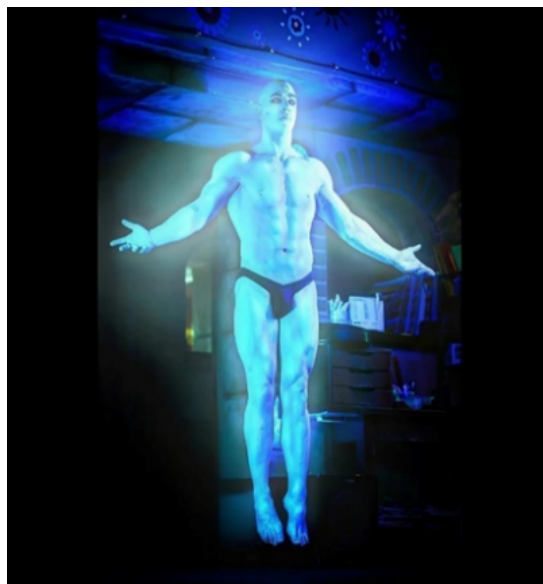


Figura 6 - Florio cosplay Dr. Manhattan dal fumetto Watchmen Lucca comics & Games (foto scattata da Gabriele Gatto a ottobre 2025)

⁶⁷ Cristina, Lucca Comics & Games 01/11/2025

⁶⁸ Florio, Lucca Comics & Games, 01/11/2025

Il cosplay in Italia è passato da fenomeno di nicchia a vera e propria espressione culturale nazionale, capace di stimolare creatività, innovazione e senso di appartenenza. Ha favorito la nascita di legami tra persone provenienti da regioni diverse e ha consolidato la community anche al di fuori delle fiere principali.

Nonostante il riconoscimento all'interno delle proprie comunità, il cosplay può essere soggetto a stigmatizzazione esterna. Per chi non fa parte di questa subcultura, travestirsi, interpretare ruoli alternativi o adottare caratteristiche di genere diverse dai canoni sociali può apparire strano, infantile o deviante. Questo dimostra come il fenomeno sia culturalmente mediato e, talvolta, marginalizzato.

All'interno delle fiere, delle convention e delle community online, invece, i cosplayer trovano spazi protetti dove l'immedesimazione è libera da giudizi. Qui è possibile sperimentare identità temporanee, nuove forme di espressione e costruzioni di sé diversificate. In questo contesto, la stigmatizzazione esterna rafforza il ruolo della community come luogo di libertà, accettazione e negoziazione identitaria: immedesimarsi in un personaggio diventa così non solo un gioco estetico, ma un vero esercizio di sperimentazione e costruzione del sé.

Oggi il cosplay italiano rappresenta molto più di un intrattenimento: è un tessuto culturale dinamico in cui identità, comunità e creatività si intrecciano. Questo quadro culturale e sociale apre la strada all'analisi dell'impatto economico delle fiere, a partire dal caso di Lucca Comics & Games.

1.5. Da fiera del fumetto a motore economico: Lucca Comics & Games come indotto per la regione Toscana

L'evoluzione di Lucca Comics & Games dimostra come un evento nato come fiera del fumetto possa superare la dimensione culturale e assumere un ruolo strategico anche dal punto di vista economico. Oggi la manifestazione non è più solo un evento culturale, ma si è trasformata in un vero e proprio motore economico per la città di Lucca, per la provincia e per l'intera regione Toscana. L'afflusso di centinaia di migliaia di visitatori, unito alla presenza di espositori nazionali e internazionali, genera ricadute significative nei settori del turismo, della ristorazione, degli alloggi e dei servizi, rendendo ogni anno la città un polo di consumo e un'attrazione economica capace di produrre effetti concreti su scala regionale.

Ogni anno, durante i giorni di manifestazione, la città toscana si trasforma in un centro di attrazione per centinaia di migliaia di visitatori, generando significative ricadute economiche nel settore

turistico, nella ristorazione, negli alloggi e nei servizi. Per l'edizione 2025, che si è svolta dal 29 ottobre al 2 novembre e ha registrato oltre 280.000⁶⁹ biglietti venduti, si stima un indotto complessivo molto rilevante, con cifre prudenziali che parlano di decine di milioni di euro derivanti da spese per pernottamenti, ristorazione, trasporti e consumi sul territorio un valore che supera ampiamente la spesa diretta dell'evento e testimonia l'importanza socioeconomica della manifestazione per la città e per l'intera area regionale.

Secondo le stime basate sulle fonti pubbliche più recenti⁷⁰, la manifestazione del 2025 ha venduto più biglietti rispetto all'edizione precedente del 2024. A questi si aggiungono decine di migliaia di visitatori non registrati, attratti dal ricco programma che ha coinvolto l'intera città, con oltre 1.500 eventi tra incontri, mostre, concerti e anteprime.

Il cuore economico dell'evento è rappresentato dal settore produttivo collegato a fumetto, gaming e audiovisivo. Nel 2025 sono stati presenti circa 730 espositori⁷¹, tra editori, case di produzione, software house, laboratori artigianali e operatori del merchandising. Accanto alle realtà indipendenti e alle start-up creative italiane, hanno confermato la loro presenza i grandi marchi internazionali dell'intrattenimento, come Netflix, Disney, Amazon Prime e Crunchyroll [principale piattaforma di streaming mondiale specializzata in anime (animazione giapponese), manga e drama asiatici]. Queste aziende contribuiscono a rafforzare la dimensione globale dell'evento e la sua capacità di attrarre investimenti, turisti e attenzione mediatica da tutto il mondo.

Le stime indicano un budget complessivo di spesa tra i 12 e i 14 milioni di euro, in linea con l'edizione precedente. Come negli anni passati, la marginalità rimane contenuta, con utili che raramente superano i 200.000 euro, a fronte di costi elevati legati a logistica, sicurezza e allestimenti nel centro storico.⁷²

Oltre al bilancio diretto della fiera, l'impatto economico sul territorio toscano è considerevole. I calcoli effettuati parlano di un indotto compreso tra i 60 e i 120 milioni di euro⁷³, derivante da spese per alloggi, ristorazione, trasporti, servizi e shopping. Più della metà dei visitatori che pernottano trascorre mediamente tre notti a Lucca o nei comuni limitrofi, saturando la capacità ricettiva e generando flussi anche verso Pisa, Pistoia, la Versilia e Firenze. Per gli operatori locali, il festival rappresenta uno dei momenti più importanti dell'anno in termini di turismo e consumi.

⁶⁹<https://www.gonews.it/2025/11/02/lucca-comics-games-2025-280mila-biglietti-e-17mila-professional> ultimo accesso 28/02/2026

⁷⁰*Ibidem*

⁷¹https://www.luccacomicsandgames.com/wp-content/uploads/2025/11/CS_02.11.2025_Lucca-Comics-Games-2025_-cresce-con-oltre-280mila-biglietti-.docx.pdf ultimo accesso 28/02/2026

⁷²<https://toscana.italiaeconomy.it/lucca-comics-games-2025-unedizione-da-record> ultimo accesso 28/02/2026

⁷³*Ibidem*

Sul piano sociale, la manifestazione conferma il suo ruolo di punto di riferimento per le comunità creative e giovanili. Si stima la partecipazione di oltre 30.000 *cosplayer* e circa 17.000 professionisti accreditati, a dimostrazione della funzione di Lucca Comics & Games come ecosistema culturale e professionale, oltre che evento di intrattenimento⁷⁴. Come sottolineano gli organizzatori, l'obiettivo resta quello di “mantenere la manifestazione radicata nella città e nel territorio toscano, continuando a generare valore per la comunità e per le imprese che vi partecipano.”⁷⁵

La fiera di Lucca attira un pubblico vastissimo e internazionale e ospita autori provenienti da tutto il mondo. A differenza di Tokyo o San Diego, dove la presenza di ospiti stranieri è più limitata, Lucca riesce a riunire artisti giapponesi, europei e americani nello stesso evento.

Un esempio importante è stata la presenza, nel 2019, di Hirohiko Araki, autore di *JoJo's Bizarre Adventure*⁷⁶, per l'occasione arrivarono fan da tutta Europa, poiché Araki partecipa raramente a eventi pubblici. Anche nell'edizione più recente, nel 2025, il pubblico ha reagito con grande entusiasmo, per la presenza di Hideo Kojima, creatore della saga videoludica di *Metal Gear Solid*⁷⁷ e di *Death Stranding*⁷⁸.

Per alcuni giorni la città cambia volto e le persone possono esprimere liberamente la propria passione, entrando in un mondo che unisce realtà e fantasia. Una caratteristica speciale di Lucca Comics & Games è che non si svolge in un unico edificio, ma coinvolge tutta la città, strade, piazze e mura storiche diventano parte integrante del festival, offrendo un'esperienza immersiva unica.

A conferma della sua importanza internazionale, Lucca Comics & Games ha partecipato *all'Expo di Osaka 2025*⁷⁹, organizzando quattro eventi durante la settimana dedicata alla Regione Toscana, intitolata *Toscana. Rinascimento senza fine*. In questa occasione, il festival ha svolto un ruolo di ponte culturale tra l'Italia e il Giappone.

⁷⁴<https://www.luccacomicsandgames.com/lc-and-g25-la-capitale-mondiale-della-creativita-e-della-cultura-dell-immaginazione> ultimo accesso 28/02/2026

⁷⁵Fonte: Giulia Chittaro 5/11/2025 Toscanaconomy (<https://toscana.italiaeconomy.it/lucca-comics-games-2025-unedizione-da-record/>) ultimo accesso 3/12/2025

⁷⁶JoJo's Bizarre Adventure, Manga, 1987, Shūeisha, Tokyo

⁷⁷Metal Gear Solid, videogioco, 1998, Konami, Tokyo

⁷⁸Death Stranding, videogioco, 2019, Kojima Productions, Shinagawa

⁷⁹<https://www.luccacomicsandgames.com/lcg-allexpo-osaka-2025/>

**LUCCA
COMICS
& GAMES**



ITALIA
2025 年大阪・関西万博
EXPO 2025 OSAKA

Partner of Italy at Expo 2025 Osaka

Figura 7 - locandina Lucca Comics & Games, all'EXPO di Osaka 2025 (<https://www.lospaziobianco.it/lucca-comics-and-games-allexpo-di-osaka/>)



Figura 8 - foto panoramica della piazza durante l'edizione 2025 del Lucca Comics & Games (<https://toystorebiz.it/news/lucca-comics-2026-date-anniversario/>)

Capitolo 2 - I luoghi e i simboli della cultura cosplay

Il presente capitolo si propone di analizzare l'importanza dell'abbigliamento all'interno della pratica *cosplay*, ponendo particolare attenzione alla loro funzione come strumenti di espressione simbolica e performativa. Una parte centrale dell'analisi sarà dedicata ai concorsi e alla loro dimensione rituale, evidenziando come la preparazione e la partecipazione a tali competizioni non costituiscano semplici momenti tecnici, ma veri e propri riti in cui si intrecciano creatività, capacità interpretativa e dinamiche sociali. In questi contesti il costume assume quindi la funzione di strumento comunicativo, attraverso cui non solo si dà forma al personaggio, ma si manifestano interessi, creatività e aspetti della propria personalità.

2.1 *Cosplay*: la pratica sociale collettiva di una subcultura

Le fiere del fumetto e dell'animazione si configurano come spazi privilegiati per gli appassionati, ovvero per coloro che condividono un interesse verso fumetti, animazione e immaginari ad essi connessi. Oltre a consentire la fruizione di tali interessi, le convention svolgono anche una funzione sociale, poiché favoriscono come ho già menzionato, l'incontro tra persone con passioni comuni. In questo senso, come sottolinea Vanzella, il fandom inteso come una comunità di appassionati che condividono interessi, pratiche e linguaggi legati a specifici prodotti culturali, può essere interpretato come una *subcultura*.

Negli anni Trenta e Quaranta del secolo scorso, la Scuola di Chicago usava la parola *sub* per dire che queste culture sono spesso marginali, cioè considerate poco importanti rispetto alla società principale. A volte, queste culture vengono viste come *devianti*, cioè diverse dalle regole comuni⁸⁰. Per *subcultura*, Albert Cohen, intende un gruppo di persone che condivide interessi, gusti o valori diversi da quelli della società in generale. Questo gruppo non rifiuta necessariamente la società, ma segue regole e abitudini proprie. Secondo Cohen, non si può far parte di una subcultura da soli, per entrare in un gruppo bisogna stare con chi ne fa già parte, partecipare alle attività e imparare le sue regole, i comportamenti e i simboli.

I ricercatori dei Cultural Studies dell'Università di Birmingham hanno studiato le subculture giovanili in Inghilterra, mostrando il legame con la classe sociale e il rapporto tra la cultura della famiglia e

⁸⁰Cohen, Albert K. 1998. *I ragazzi delinquenti. La cultura della banda*. Torino: Einaudi.

quella dei media. Da allora, si è capito che la società, è composta da subculture diverse, ognuna con i propri stili e simboli.⁸¹

Negli anni Cinquanta, con lo sviluppo dell'industria e della produzione di massa, la cultura popolare si trasforma progressivamente, venendo prodotta su larga scala e destinata a un pubblico ampio e diversificato. In questa prospettiva, essa viene spesso considerata inferiore rispetto alla cosiddetta cultura alta. Per cultura alta si intende quel tipo di produzione culturale tradizionalmente associato alle élite sociali e intellettuali, caratterizzata da complessità, richieste interpretative elevate e conoscenze specifiche. La fruizione della cultura alta richiede un certo bagaglio di competenze, e non punta solo al piacere immediato, tipico della cultura di massa, ma alla riflessione e all'analisi dei significati, in questo senso, la cultura alta funge anche da strumento di distinzione sociale, segnalando appartenenza a determinati gruppi e consolidando il prestigio delle élite. A questo proposito il sociologo Pierre Bourdieu⁸², nel suo lavoro *la distinzione* (1983) analizza come il gusto culturale sia profondamente legato alla posizione sociale degli individui. Secondo Bourdieu, il gusto non è una scelta puramente individuale o naturale, ma è il risultato di un processo sociale e culturale, che egli definisce attraverso il concetto di *habitus*: un insieme di disposizioni interiorizzate che guidano le preferenze e i comportamenti. In questo senso egli afferma che “il gusto classifica e classifica colui che classifica”⁸³, sottolineando come le scelte culturali non solo riflettano, ma contribuiscano a mantenere le differenze fra le classi sociali. La cultura alta, quindi, non è la *migliore*, ma funziona come un capitale simbolico che permette all'élite di distinguersi e legittimare la propria posizione.

Riprendendo il pensiero di Bourdieu, nella società il *cosplay* è spesso percepito come un passatempo di scarso valore, probabilmente non incluso nella sfera della cultura alta. Per questo motivo, viene giudicato da molti come infantile o inutile. Non si tratta, però, di un giudizio espresso da una singola persona o gruppo *ufficiale*: piuttosto, è un'opinione stereotipata basata su pregiudizi verso hobby considerati nerd, ossia persone particolarmente appassionate di interessi legati ai fumetti, ai videogiochi e all'animazione, che dedicano tempo e competenze a sviluppare queste passioni, o appartenenti alla cultura pop, rispetto alle arti tradizionali o alla cultura accademica.

All'interno della comunità dei *cosplayer*, invece, la situazione è molto diversa. Ciò che all'esterno può essere sottovalutato o criticato, all'interno viene riconosciuto e valorizzato. Questa dinamica permette ai membri della comunità di sentirsi accettati, di difendersi dai giudizi negativi e di crescere sia come individui sia nelle loro relazioni sociali. In questo senso, il *cosplay* diventa non solo un

⁸¹Hebdige, Dick. 1980. *Subculture: Il significato dello stile*. Milano: Feltrinelli.

⁸²Bourdieu, Pierre. *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna, Il Mulino, edizione: 1983, cap.1, 2.

⁸³ *Ibidem* p. 6

hobby creativo, ma anche uno spazio di capitale simbolico, in cui competenze, dedizione e creatività vengono premiate e riconosciute.

Secondo Vanzella, le subculture in generale, e in particolare la subcultura cosplay, nascono spesso grazie agli incontri di persona. All'inizio, una persona appassionata può sentirsi sola, successivamente, incontrando altri fan e entrando in un gruppo, col tempo diventa parte di una comunità con regole e valori propri, che a volte possono anche andare contro quelli della società.

Personalmente, partecipando da diversi anni a numerosi eventi cosplay in varie città d'Italia, ho potuto osservare da vicino il funzionamento di questo mondo e le relazioni tra le persone che ne fanno parte, confermando come queste comunità offrano spazi di riconoscimento e sostegno reciproco, oltre a valorizzare competenze e creatività. All'interno di queste comunità esistono regole non scritte, valori condivisi e pratiche comuni, come la creazione dei costumi, la partecipazione alle fiere e la condivisione di foto e contenuti online. Questi elementi aiutano sia a far capire chi sei, sia a capire il tuo ruolo nella società.

Le esperienze dirette dei *cosplayer* permettono di comprendere meglio il ruolo delle community e l'impatto della partecipazione agli eventi sul piano personale e sociale. Di seguito, Dafne racconta il suo vissuto, evidenziando come il *cosplay* influenzi identità, relazioni e senso di appartenenza.

“All'inizio provavo molta emozione e ansia quando mi dovevo preparare per partecipare a un evento, ma adesso essere in *cosplay* in fiera mi fa sentire parte di un gruppo, condividere la passione con altri e tirare fuori chi sono veramente. La community mi sostiene, mi riconosce e mi permette di vivere un'esperienza gratificante, sia dal punto di vista creativo sia sociale”.⁸⁴

Fuori dalla community, il *cosplay* può essere visto come qualcosa di strano o estraneo alle abitudini sociali comuni, e per questo i *cosplayer* possono ricevere critiche o giudizi negativi. Queste valutazioni non sono legali o formali, ma giudizi sociali e stereotipi, spesso legati all'idea che travestirsi da personaggi di fantasia sia un'attività infantile, poco seria o “fuori luogo” nelle norme sociali ordinarie. Articoli e commenti pubblici mostrano come alcune persone tendano a considerare il *cosplay* una pratica marginale o addirittura antisociale, associandolo a etichette riduttive o stereotipi negativi sulle passioni dei giovani e sugli appassionati di anime e manga.⁸⁵

⁸⁴ Dafne, Milan Games week, 27/11/2025

⁸⁵ <https://www.tomshw.it/culturapop/5-luoghi-comuni-sul-cosplay> ultimo accesso 20/03/2026

Questi pregiudizi possono manifestarsi in insulti, battute o commenti denigratori sul fatto di vestirsi da cartoni o su aspetti personali come maturità e identità di genere. Ad esempio, un *cosplayer* intervistato racconta:

“Quando ho iniziato, molte persone fuori dal fandom mi dicevano che era una cosa da bambini o da persone immature, e mi facevano commenti su come “non fosse da adulti vestirsi così.” Mi ha colpito molto, soprattutto perché per me il *cosplay* è creatività e espressione, non una mancanza di serietà”.⁸⁶

Queste testimonianze e osservazioni mostrano come, al di fuori delle community di appassionati, il *cosplay* sia talvolta frainteso e soggetto a giudizi sociali basati su stereotipi, piuttosto che sulla comprensione del valore culturale, creativo e sociale della pratica stessa⁸⁷.

Per reagire a questa stigmatizzazione, vengono creati gruppi online, in cui è possibile parlare delle proprie passioni, mostrare il proprio lavoro e condividere esperienze senza il timore di essere giudicati.

Secondo Cohen⁸⁸, le sottoculture aiutano i giovani a affrontare in modo creativo i conflitti legati alla classe sociale. Spesso essi percepiscono una tensione tra la cultura della propria famiglia e le nuove regole o situazioni della società. Le sottoculture offrono una sorta di “soluzione magica”, permettendo di giocare con simboli, stili e comportamenti come abbigliamento, musica e linguaggio nella speranza di influenzare anche la realtà circostante. In questo senso, il *cosplay* emerge come una forma di sottocultura che genera gruppi sociali funzionanti con un forte senso di appartenenza. Questi gruppi consentono agli individui di sentirsi parte di qualcosa, di valorizzare le proprie passioni e di costruire relazioni basate su interessi condivisi, dimostrando come pratiche culturali creative possano diventare strumenti di espressione, riconoscimento e trasformazione sociale. Pertanto, è possibile analizzare più nel dettaglio gli strumenti materiali che rendono possibile questa trasformazione, come i costumi, le parrucche, gli accessori e le armi che compongono il personaggio.

⁸⁶ Alice, Lucca Comics & Games, 30/10/2025

⁸⁷ <https://www.tomshw.it/culturapop/5-luoghi-comuni-sul-cosplay> ultimo accesso 20/03/2026

⁸⁸ Cohen, Albert K. 1998. *I ragazzi delinquenti. La cultura della banda*. Torino: Einaudi.

2.2 Costumi e simboli: parrucche, accessori e armi nella costruzione del personaggio

Un tratto distintivo della sottocultura *cosplay* è il costume, che va oltre la semplice estetica per diventare uno strumento di espressione identitaria e appartenenza al gruppo. Per comprendere appieno il suo ruolo, è utile partire da una riflessione più ampia sul significato dell'abbigliamento nella vita sociale e su come esso possa comunicare valori, ruoli e affiliazioni culturali. Nella società contemporanea, spesso gli individui comunicano chi sono e quale posizione occupano nel contesto sociale non solo attraverso il linguaggio verbale o le pratiche culturali, ma anche tramite segni visivi e simbolici. Tra questi, l'abbigliamento, riveste un ruolo centrale poiché costituisce uno dei mezzi più immediati e visibili attraverso cui trasmettere informazioni sulle proprie preferenze estetiche, sui riferimenti culturali e sullo status sociale che si desidera esprimere o rivendicare. I vestiti non sono semplici strumenti funzionali destinati a proteggere il corpo o a soddisfare esigenze pratiche, ma diventano veri e propri strumenti di comunicazione sociale.⁸⁹

Nel corso della storia, l'abito ha sempre avuto una funzione simbolica nella rappresentazione delle differenze sociali: distinzioni di classe, professione, età o genere sono state spesso segnalate attraverso codici precisi, che permettevano di identificare rapidamente il ruolo e la posizione di un individuo all'interno della comunità. Anche nelle società contemporanee, apparentemente più fluide, il modo di vestirsi continua a svolgere una funzione comunicativa rilevante. La scelta di specifici capi, colori, accessori o stili permette agli individui di esprimere appartenenze culturali, interessi personali e identificazioni con gruppi o sottoculture. Come osserva Ronald Barthes, alcuni capi seguono codici rigidi, come uniformi o abbigliamento formale, mentre altri risultano più flessibili e soggetti a interpretazione personale, distinguendo anche momenti della vita quotidiana, come il lavoro e il tempo libero. Un esempio paradigmatico sono i jeans, nati come abiti da lavoro negli Stati Uniti, si sono trasformati in simbolo di giovinezza, libertà e appartenenza culturale, adottati da giovani e controculture per comunicare valori, gusti e identità. Durante l'adolescenza, in particolare, l'abbigliamento diventa uno strumento sia di distinzione individuale sia di appartenenza a un gruppo di riferimento.

Questa funzione simbolica emerge in modo particolarmente evidente nel contesto del *cosplay*. In questo ambito, il costume non rappresenta semplicemente una scelta estetica, ma diventa un mezzo attraverso cui i partecipanti esprimono i propri interessi, valori condivisi e il legame con una comunità

⁸⁹ Barthes R., *Sistema della moda. La moda nei giornali femminili*, Einaudi, Torino, 1972

di appassionati. Costumi, accessori e dettagli visivi costituiscono strumenti attraverso cui il *cosplayer* rende immediatamente riconoscibile il personaggio scelto e manifesta il proprio rapporto con la storia o l'universo immaginario di riferimento.

A differenza dell'abbigliamento quotidiano, nel *cosplay* ci si veste per rendere riconoscibile il personaggio scelto. È il partecipante a determinare quale figura rappresentare, come presentarsi agli altri e quali aspetti di sé mettere in evidenza in quel momento. In tale contesto, il costume diventa uno strumento di trasformazione, in cui immaginazione, creatività e presenza fisica si combinano per dare vita al personaggio e portare temporaneamente nella realtà il mondo narrativo da cui esso proviene. Il corpo, così, diventa un veicolo attraverso cui interagire con storie, emozioni e universi alternativi, generando un'esperienza di identità fluida e performativa. Come osserva Gn Joel,⁹⁰ il costume è al centro della messa in scena, consente di comunicare senza parole, di sperimentare ruoli differenti e di esprimere aspetti della propria personalità, anche se solo per un giorno. La realizzazione del costume assume, pertanto, un ruolo fondamentale, poiché rappresenta lo strumento principale per rendere credibile il personaggio e dare pieno significato alla partecipazione a fiere e convention.

Dalle interviste e dall'esperienza personale a Lucca Comics, emerge chiaramente l'importanza di questa fase creativa. Il punto di partenza è sempre la scelta del personaggio, che può riflettere tratti del carattere del *cosplayer* oppure offrire l'opportunità di sperimentare modalità espressive differenti. Questa decisione iniziale orienta tutte le scelte successive, dallo stile e dai materiali del costume agli accessori, fino ai comportamenti e alle pose da adottare durante la performance, trasformando l'intero processo creativo in un vero e proprio percorso rituale che culmina nell'esibizione.

Le interviste riportate di seguito evidenziano come, ogni costume sia uno strumento complesso attraverso cui i partecipanti comunicano valori, sperimentano modi diversi di essere e interagiscono con la comunità di appassionati.

Domanda: Come scegli il personaggio da interpretare?

Alice: “Di solito scelgo personaggi che mi piacciono davvero o con cui mi sento in qualche modo connessa. A volte rispecchiano parti di me, altre volte sono completamente diversi, e mi danno la possibilità di provare nuovi modi di essere. La

⁹⁰ Gn, Joel, *Simulazione queer: la pratica, la performance e il piacere del cosplay*. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies* 25 (4), 2011, pp. 583–593.

scelta del personaggio è fondamentale, perché da lì dipendono tutti gli altri dettagli del costume e del trucco”.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Alice: “Il processo creativo è molto lungo. Prima studio il personaggio, poi passo alla progettazione vera e propria. Disegno gli elementi del costume, scelgo i materiali e pianifico la costruzione.

Negli anni ho imparato diverse tecniche: lavorazione del foam, cucito, pittura, invecchiamento dei materiali. Alcuni elementi li realizzo completamente da sola, altri li faccio realizzare da professionisti specializzati.

Il punto però non è avere un costume perfetto: è costruire qualcosa che abbia coerenza e che racconti una storia”.

Domanda: Quanto tempo dedichi alla preparazione del costume?

Alice: “Dipende dal personaggio. Per quelli più complessi posso impiegare mesi. Ogni dettaglio conta: stoffe, accessori, scarpe, trucco... Tutto contribuisce a rendere il personaggio realistico e a immedesimarmi nel ruolo”.⁹¹

Anche Marco racconta la sua esperienza e il suo approccio creativo:

Domanda: Puoi descrivere il processo creativo dietro un costume?

Marco: “Per me il *cosplay* è prima di tutto creatività. Inizio studiando il personaggio, poi passo al design del costume: scelta dei tessuti, accessori, dettagli. Ogni elemento deve essere funzionale e fedele al personaggio. Il trucco e i gesti completano il tutto”.

Domanda: Quanto conta la sperimentazione del personaggio?

Marco: “Molto. Alcuni personaggi scelti non mi assomigliano, ma mi permettono di esplorare aspetti diversi della mia personalità. Indossare il costume è un po’ come entrare in un mondo alternativo: il corpo, il trucco, gli accessori, tutto lavora insieme per raccontare la storia del personaggio”.

Domanda: Qual è la parte più gratificante di partecipare a Lucca Comics?

Marco: “Vedere le reazioni degli altri *cosplayer* e del pubblico. Quando un costume

⁹¹ Alice, Lucca Comics & Games, 30/10/2025

funziona, la gente lo riconosce subito e ti restituisce energia. È un momento di condivisione e riconoscimento che non ha paragoni”.⁹²

Dalle interviste emerge come il *cosplay* sia una pratica complessa e multidimensionale, in cui la scelta del personaggio e la cura di accessori e dettagli non servono solo a riprodurre l’aspetto estetico, ma diventano strumenti per sperimentare ruoli alternativi. Questo permette ai *cosplayer* di comunicare senza parole, suscitare riconoscimento sociale e vivere esperienze collettive di condivisione, immedesimazione e partecipazione attiva alla comunità degli appassionati.

Una volta scelto il personaggio, inizia la fase di realizzazione costume, che può prevedere la modifica di capi già pronti o la costruzione ex novo utilizzando materiali come stoffa, gomma, plastica o resina. Ogni dettaglio viene curato con precisione: cinture, bottoni, armi finte, scarpe e armature devono replicare fedelmente l’originale, mentre parrucche e trucco contribuiscono a rendere la performance più credibile e a distinguere chiaramente chi viene interpretato.

La creazione del personaggio non si limita al costume. Accessori, armi finte e parrucche svolgono un ruolo altrettanto centrale. Questi elementi non sono semplici ornamenti, ma strumenti che rendono la rappresentazione immediatamente riconoscibile e coerente con il personaggio, richiamando al contempo l’universo narrativo e culturale da cui esso proviene.



Figura 9 - Parrucca del personaggio "Power" dall'anime/manga "Chainsaw Man" (<https://www.amazon.com/Soyusunny-Power-Chainsaw-Cosplay-Costume/dp/B098TS1984?th=1>)

⁹² Marco, Milan Games Week, 29/11/2025



Figura 10 - Abito di "Neo", protagonista del film "Matrix" (<https://www.ebay.it/itm/235229587577>)



Figura 11 - Pip Boy dal videogioco "Fallout" (<https://www.etsy.com/it/listing/614421624/pip-boy-mk-iv-pip-boy-3000-mk-iv>)



Figura 12 - Spada dell'eroe dal videogioco "The legend Of Zelda" (<https://www.etsy.com/it/listing/1638110304/legend-of-zelda-master-sword-a-grandezza>)

Uno degli aspetti più significativi del costume riguarda il valore simbolico dei suoi elementi costitutivi. Alcuni componenti, come un'arma particolare, un distintivo o una specifica acconciatura, assumono un ruolo centrale, richiamando immediatamente le caratteristiche e la storia del personaggio agli occhi del pubblico.

Tra gli elementi più rilevanti vi è la parrucca, poiché molti personaggi risultano immediatamente riconoscibili dal colore e dallo stile dei capelli. La sua scelta e la sistemazione richiedono grande attenzione, spesso viene tagliata, o modificata per replicare fedelmente l'acconciatura del personaggio. Una realizzazione accurata contribuisce a migliorare l'aspetto complessivo del costume e a rendere più credibile la trasformazione del partecipante.

Anche in questi casi, l'aspetto estetico riveste un'importanza primaria: forma, proporzioni e dettagli decorativi sono studiati per rendere il personaggio immediatamente riconoscibile e per rendere l'interpretazione più verosimile e completa.

Parrucche, armi e altri oggetti di scena non hanno dunque il solo scopo di completare il costume, ma stabiliscono un legame simbolico tra il *cosplayer* e l'universo immaginario di riferimento.

L'intervista che segue esplora proprio questo aspetto, evidenziando come vengano scelti, realizzati o adattati accessori fondamentali per rendere il personaggio riconoscibile e completare la performance.

Domanda: Martina, dove acquisti di solito gli oggetti per il tuo *cosplay*, come parrucche, spade o accessori?

Martina: “Di solito compro online, perché ci sono molti negozi specializzati in *cosplay* e si trova davvero di tutto. Però qui a Novegro è diverso: molti venditori hanno stand con parrucche, spade e accessori pronti, e puoi vedere subito la qualità e scegliere quello che ti serve senza aspettare la spedizione”.

Domanda: Ti capita di realizzare personalmente qualche oggetto?

Martina: “Sì, soprattutto gli accessori più particolari o le armi complesse. Anche se compro la base della spada o della bacchetta, poi aggiungo dettagli con materiali leggeri come schiuma o cartone per renderla più fedele al personaggio”.

Domanda: Quanto è importante per te la scelta di questi oggetti?

Martina: “Per me è fondamentale. Gli accessori completano il costume e aiutano davvero a immedesimarsi nel personaggio. Senza una parrucca o una spada giusta, anche il miglior costume perde un po' di efficacia”.

Domanda: Cosa pensi di Novegro come fiera per *cosplayer*?

Martina: “È uno dei posti migliori per trovare oggetti e ispirazione. Ci sono tanti stand, puoi confrontarti con altri *cosplayer*, provare prodotti e scoprire nuovi materiali. Inoltre, l'atmosfera della fiera ti mette subito in modalità “performance”, è molto stimolante”.⁹³

Per garantire un'interpretazione fedele, oltre alla cura dell'abito, del trucco e della parrucca, viene dedicata particolare attenzione anche ai comportamenti e alle movenze del personaggio, con l'obiettivo di riprodurre gesti e atteggiamenti in modo realistico e coinvolgente, sia per chi osserva sia per il *cosplayer* stesso. La preparazione include anche una dimensione sociale: attraverso i social ci si contatta per affinare pose, movimenti e interazioni. In questo modo, la fase creativa assume una valenza collaborativa, trasformandosi in un'occasione di condivisione e rafforzando legami e amicizie all'interno della comunità di appassionati.

⁹³ Martina, Milan Games Week, 28/11/2025

Nel paragrafo seguente, verrà approfondita la *performance* sul palco, analizzando come il lavoro preparatorio si trasforma in una vera e propria esibizione, in cui il costume, le movenze e la gestualità interagiscono per creare un'esperienza performativa completa e riconoscibile dal pubblico.

2.3 Il cosplay come performance

Durante le gare *cosplay*, il palco si trasforma in un vero e proprio spazio teatrale: luci, musica e scenografie contribuiscono a creare un'atmosfera immersiva in cui i *cosplayer* non si limitano a mostrare i propri costumi, ma danno vita ai personaggi che interpretano, grazie allo studio dei movimenti, espressioni e gestualità che rendono le esibizioni credibili e coinvolgenti.

In questo contesto, il *cosplay* si eleva da semplice hobby a forma di spettacolo performativo: una sintesi di recitazione, artigianato e passione. Ogni performance racconta una storia, trasformando pochi minuti sul palco in un'esperienza emozionante per il pubblico. Il giudizio della giuria non si basa solo sulla qualità del costume, ma anche sulla capacità interpretativa, sulla presenza scenica e sull'originalità della messa in scena, rendendo ogni gara un vero e proprio evento artistico. Queste esibizioni sono preparate con grande attenzione dai *cosplayer* già prima del concorso, quasi come fossero parte di un vero e proprio rituale, grazie anche ai canali social che consentono loro di entrare in contatto con la community e di confrontarsi sul modo più efficace di interpretare il personaggio indossato.

Tra performance teatrale e *cosplay* emerge un confine sempre più sottile, soprattutto grazie alla crescente cura dei dettagli nelle esibizioni *cosplay*, che diventa via via più raffinata e consapevole. Oltre all'aspetto estetico legato al costume, la somiglianza tra le due pratiche risiede nella costruzione dell'identità del personaggio, da portare in scena e offrire a un pubblico: nel teatro questa identità può essere guidata o imposta da un regista, mentre nel *cosplay* è scelta liberamente dal performer.

La performance teatrale si distingue nettamente dai ruoli quotidiani che la società ci impone. Sul palcoscenico, l'attore decide consapevolmente come interpretare un personaggio, mentre nella vita di tutti i giorni spesso recitiamo ruoli prestabiliti, modellati dalle norme sociali, senza poter scegliere davvero chi essere. Come osserva Turner in *Dal rito al teatro* (1986), sia la performance quotidiana sia quella teatrale comportano la messa in scena di ruoli e comportamenti, ma differiscono per contesto, scopo e grado di consapevolezza: la performance teatrale segue regole precise e si svolge in uno spazio separato dalla quotidianità, dove i ruoli abituali vengono temporaneamente sospesi; quella quotidiana riguarda invece le azioni e i ruoli che le persone assumono nella vita di tutti i giorni,

al lavoro, in famiglia o tra amici, conformandosi a norme spesso implicite. Attraverso il linguaggio, i gesti, i movimenti, l'abbigliamento e le interazioni, ciascun individuo costruisce e trasmette un'immagine di sé che, pur apparendo naturale, è profondamente modellata dal contesto sociale. In questo senso, anche nella vita ordinaria esistono veri e propri rituali che guidano il comportamento.

Erving Goffman, in *La vita quotidiana come rappresentazione* (1969), descrive la vita sociale attraverso la metafora teatrale: gli individui si comportano come attori che mettono in scena i propri ruoli davanti a un pubblico, seguendo le aspettative del contesto sociale. La performance teatrale, al contrario, si caratterizza per il suo intento consapevole e la struttura definita: si svolge in uno spazio dedicato, come il palcoscenico, davanti a un pubblico consapevole di assistere a un evento artistico. In questo contesto, gesti, movimenti e parole sono pianificati secondo una precisa drammaturgia, e gli attori interpretano personaggi che non necessariamente coincidono con la loro identità personale. La dimensione performativa diventa così evidente: ciò che nella vita quotidiana resta implicito viene qui reso visibile attraverso il linguaggio scenico.

Il cosplay può essere visto come una forma contemporanea di performance che unisce elementi teatrali, creatività e la libertà tipica dei fenomeni liminoidi, cioè attività volontarie e giocose, simili ai rituali ma non obbligatorie né prescritte dalla comunità, studiati da Turner. A differenza dei rituali tradizionali, i fenomeni liminoidi permettono agli individui di sperimentare ruoli, identità e comportamenti al di fuori della vita quotidiana, creando spazi di espressione e trasformazione personale.

Durante concorsi ed esibizioni pubbliche, ogni gesto e scelta estetica contribuisce a costruire l'impressione del pubblico, richiamando il concetto di *fronte di scena* di Goffman. Questo termine indica l'insieme dei segnali visibili, abbigliamento, gesti, postura e modi di parlare, attraverso i quali un individuo comunica il ruolo che sta interpretando. In altre parole, il fronte di scena è la *facciata* che permette di trasmettere un'immagine coerente e credibile, guidando la percezione del pubblico e consolidando la performance. Rispetto al teatro tradizionale, dove regia e drammaturgia guidano le azioni degli attori, il *cosplay* si distingue per una maggiore autonomia interpretativa: l'interpretazione nasce dalla sensibilità e dalla percezione personale del *cosplayer*, con il corpo come strumento principale attraverso cui il personaggio prende vita.

Un altro punto di vista è offerto da Alfonso Amendola e Mario Tirino,⁹⁴ attraverso i concetti di *self-concept*, capitale culturale e sottoculturale, e fiducia reciproca, per mostrare come la performance sia il risultato dell'interazione tra identità personale, competenze acquisite e relazioni sociali.

Il *self-concept* riguarda l'immagine che ciascun individuo, come un cosplayer, ha di sé e delle proprie emozioni, influenzando gesti, espressioni e comportamenti durante la performance. Il capitale culturale e sottoculturale include le conoscenze e le abilità necessarie per realizzare costumi accurati, padroneggiare movimenti e gesti del personaggio, e orientarsi all'interno della comunità rispettando norme condivise. La fiducia reciproca, infine, nasce dal riconoscimento delle competenze e dell'impegno dei partecipanti, rafforzando legami sociali e sicurezza personale.

Questo approccio parte dalla convinzione che la performance non si limiti alla sola apparenza: ciò che l'individuo interiormente sente e porta nella propria interpretazione determina il significato e la qualità dell'esperienza performativa. In questo senso, la performance diventa uno spazio dinamico e complesso, in cui espressione personale e riconoscimento sociale si influenzano reciprocamente, consentendo all'individuo di esplorare sé stesso e alla comunità di consolidare legami e norme condivise.

Il *cosplay* condivide con il teatro l'attenzione al corpo, ai gesti e alle espressioni, ma offre maggiore libertà interpretativa e flessibilità: l'interpretazione può oscillare dal semplice indossare il costume all'entrare pienamente nel personaggio durante gare, esibizioni o interazioni con il pubblico. In questi contesti, foto, sguardi e commenti diventano parte integrante dell'esperienza, fornendo riconoscimento e senso di appartenenza alla comunità, trasformando fiere ed eventi in spazi in cui le regole quotidiane possono essere sospese e i ruoli sociali sperimentati⁹⁵.

Sia nel teatro sia nel *cosplay*, l'esperienza umana si manifesta attraverso rappresentazione e interazione, seppur con una differenza sottile: nel teatro, gli attori mostrano emozioni e ruoli davanti a un pubblico, mentre nel *cosplay* l'esibizione prende forma attraverso il contatto diretto con altri partecipanti. Entrambe le pratiche offrono spazi di espressione e sperimentazione dell'identità, facendo del *cosplay* un teatro contemporaneo, più libero e personale⁹⁶. Secondo Susan Napier⁹⁷,

⁹⁴ Amendola A. & Tirino M., *Il cosplay e le culture giovanili: interazione sociale, emozioni mediatiche e performance identitarie*. Culture e Studi del Sociale, 3(1), 2018, pp. 57-71 (<http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>) ultimo accesso 12/02/2026

⁹⁵ Vanzella L., *Cosplay culture*, Tunuè, Latina, 2005 p. 87.

⁹⁶ Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Milano, Il Saggiatore, 1969, pp. 29-40.

⁹⁷ Napier S., citato in *Il cosplay e le culture giovanili: interazione sociale, emozioni mediatiche e performance identitarie* di Alfonso Amendola e Mario Tirino, pubblicato su [Culture e Studi del Sociale-CuSSoc](#) 2018, 3(1), p. 60

esperta di cultura popolare e media giapponesi, non si può considerare il cosplay come una forma di teatro temporaneo in senso stretto, evidenziando le differenze rispetto alle strutture teatrali convenzionali. Nel cosplay, infatti, i partecipanti non si limitano a recitare un ruolo sul palco: sono coinvolti attivamente in tutto il processo creativo, dalla progettazione e realizzazione del costume alla definizione di gesti, movimenti e comportamenti che caratterizzano l'esibizione. In questo modo, il cosplay unisce la dimensione scenica a quella produttiva e collaborativa, rendendo l'esperienza più complessa e partecipativa rispetto a una rappresentazione teatrale tradizionale.

Ogni dettaglio, dagli accessori agli elementi estetici, riflette le scelte, le abilità e la sensibilità del cosplayer. Interpretare un personaggio immaginario permette di esplorare ruoli e comportamenti che nella vita quotidiana spesso non trovano spazio, facendo emergere aspirazioni, emozioni e aspetti della propria identità. La performance diventa così uno strumento di autoriflessione e scoperta personale, in cui gioco, creatività ed espressione individuale si intrecciano. Indossare un costume e interpretare un personaggio non significa soltanto esibirsi davanti a un pubblico, ma partecipare a una forma di arte performativa in cui creatività, appartenenza e scoperta di sé si fondono in un'esperienza unica.

Per approfondire questi aspetti, ho raccolto alcune testimonianze dirette. Le parole degli intervistati mostrano come indossare un costume non sia solo un'esibizione, ma un'occasione per esprimere creatività, vivere il personaggio e scoprire nuove dimensioni di sé.

“Quando indosso un costume mi sento sia me stessa, sia un po' qualcun altro. È una commistione delle due cose: rimango sempre io, ma in vesti diverse. Secondo me, questo è ciò che distingue il *cosplay* dal teatro. Nel teatro l'attore segue ruoli definiti, mentre nel *cosplay* la scelta del personaggio e il modo di interpretarlo nascono dalla mia sensibilità e dal mio desiderio personale. Durante le ore in cui indosso il *cosplay* in fiera, mi sento davvero il personaggio che interpreto. Per me lo scopo del *cosplay* è realizzare un sogno d'infanzia, vivere per un momento come il personaggio che ammiro e che vorrei essere. In questo senso, mentre il teatro è più strutturato e pianificato, il *cosplay* è libero, creativo e mi permette di esprimere me stessa attraverso l'esperienza del personaggio”.⁹⁸

⁹⁸ Sonia, Festival del Fumetto di Novegro, 18/05/2025



Figura 13 - Sonia cosplay di Lady Maria dal videogioco Bloodborne, Festival del Fumetto di Novegro (foto Gabriele Gatto Maggio 2025)

La testimonianza successiva evidenzia come il *cosplay* offra l'opportunità di esplorare diverse sfaccettature della propria personalità, mostrando come i *cosplayer* oscillino tra l'identità personale e quella del personaggio. Gestualità, atteggiamenti e comportamenti vengono adattati per rendere la performance credibile e coinvolgente, permettendo di vivere pienamente l'esperienza interpretativa. Come racconta l'intervistato:

“Quando mi metto in *cosplay*, mi sento assolutamente quel personaggio e cerco di interpretarlo al meglio. Ovviamente rimane sempre una piccola briciola del mio carattere, soprattutto se il personaggio è simile al mio modo di essere. In alcuni casi, però, devo cambiare completamente, ad esempio, quando faccio Gaston⁹⁹ devo essere totalmente nel personaggio, senza lasciare tracce del mio carattere. La stessa cosa vale quando interpreto Negan¹⁰⁰. È divertente perché puoi esplorare lati del tuo carattere che normalmente non emergono”.¹⁰¹

Pamela sottolinea come questa pratica non rappresenti solo performance e divertimento, ma anche uno strumento per sviluppare sicurezza, superare la timidezza e favorire l'introspezione, grazie

⁹⁹ Gaston di “La bella e la bestia”, film d'animazione, Walt Disney, 1991.

¹⁰⁰ Negan Smith è un personaggio immaginario, uno degli antagonisti principali del fumetto U.S.A. *The Walking Dead* e della serie TV omonima, ideatore Frank Darabont, 2010.

¹⁰¹ Florio, Lucca Comics & Games, 01/11/2025

all'intero processo creativo, dalla progettazione del costume alla sua interpretazione in fiera. Come racconta:

[...] “per la sicurezza in me stessa e per superare alcune timidezze. Parlare con tante persone in fiera aiuta molto. Se sei nel tuo *habitat*, cioè a tuo agio con un costume, tutto il resto diventa più facile. Mi ha aiutato a sviluppare confidenza, a conoscermi meglio e a fare introspezione. Non solo l'interpretazione, ma tutto il processo creativo dall'ideazione alla realizzazione mi ha aiutato molto”.¹⁰²



Figura 14 - Pamela cosplay di Kim Possible dalla serie animata Kim Possible, Festival del Fumetto di Novegro (foto Gabriele Gatto Maggio 2025)

Vediamo a questo punto che il *cosplay* assume significati diversi per chi vi partecipa: può rappresentare un modo per esprimere desideri e aspirazioni, un'occasione per sperimentare ruoli differenti e scoprire lati del proprio carattere poco visibili nella vita quotidiana, o ancora uno strumento di crescita personale che favorisce sicurezza, socializzazione e introspezione. In generale, questa pratica si configura come un'esperienza che unisce riflessione su sé stessi, creatività e interazione all'interno di uno spazio condiviso.

Qui di seguito vediamo come la pratica, nonostante si avvicini alla recitazione possa presentare caratteristiche uniche legate alla libertà interpretativa e alla motivazione personale. Cristina osserva

¹⁰² Pamela, Festival del Fumetto di Novegro, 18/05/2025

come il teatro richieda un copione, ruoli e regole precise, mentre l'attività con i costumi permette di immedesimarsi in un personaggio senza seguire un testo scritto, lasciando spazio alla spontaneità e all'espressione personale:

“In realtà, secondo me, teatro e questa pratica sono due cose molto diverse. Il teatro segue regole precise, copione, monologhi e movimenti già definiti, con una preparazione strutturata. Qui, invece, interpreti un personaggio che ti piace, per un giorno o pochi giorni, senza copione. Non c'è un testo da recitare, è più una questione di sentirsi quel personaggio, magari per divertimento o passione. Se partecipi a una gara o a un'esibizione, allora devi convincere il pubblico, ma senza recitare un copione. Devi essere te stesso nel ruolo, e saper posare nelle foto. L'azione e il movimento ci sono, ma non è come recitare su un palco. È diverso, ma entrambi sono modi per esprimersi e divertirsi”.¹⁰³

Dafne sottolinea invece come la scelta del personaggio sia personale e legata alla passione:

“Secondo me, teatro e recitazione sono diverse. Questa pratica nasce dalla passione per un personaggio, unita ad altre abilità come cucito, make-up e styling. Inizialmente scegli un personaggio che ti piace e che senti vicino a te. Poi, durante fiere o set fotografici, puoi interpretarlo liberamente: nessuno ti obbliga a recitare, puoi anche solo indossare il costume. È divertente vedere le reazioni degli altri, per esempio se reciti alcune frasi iconiche. C'è una somiglianza con il teatro per tutto ciò che sta dietro le quinte, ma la differenza principale è il motivo per cui scegli il personaggio”.¹⁰⁴

Dafne e Cristina sottolineano che il teatro è una pratica strutturata, con ruoli e copione da seguire, mentre il *cosplay* offre maggiore libertà: non ci sono sceneggiature rigide e l'interpretazione può andare dal semplice indossare il costume all'entrare nel personaggio durante gare o interazioni con il pubblico.

Analizzare questa pratica attraverso la lente della rappresentazione permette di comprenderla non come semplice gioco o intrattenimento, ma come uno spazio in cui creatività, espressione personale e interazione sociale si intrecciano. L'attività con i costumi può essere vista come una forma contemporanea di espressione artistica, che combina elementi teatrali, cura dei dettagli e relazione con il pubblico. Anche senza un palcoscenico tradizionale, fiere ed eventi diventano contesti in cui

¹⁰³ Cristina, Novegro, 17/05/2025

¹⁰⁴ Dafne, Milan Games Week, 28/11/2025

ruoli, gesti, costumi e fotografie costruiscono una rappresentazione viva e partecipata, consentendo all'individuo di esplorare sé stesso e di interagire con la comunità di appassionati. In questo senso, il *cosplay* si configura come una performance completa, in cui l'esperienza personale, la sperimentazione dei ruoli e il riconoscimento sociale si fondono in un atto creativo e collettivo, trasformando la pratica in un vero spazio di espressione e partecipazione condivisa. Nel paragrafo successivo, analizzerò come la preparazione ai concorsi di *cosplay* assuma una valenza rituale, integrando lo studio del costume, dei gesti e dell'interpretazione del personaggio.

2.4 Concorsi cosplay: tra preparazione, rituali e competizione

La partecipazione ai concorsi *cosplay* rappresenta un momento centrale all'interno delle fiere dedicate al fumetto e alla cultura pop, caratterizzandosi per l'intreccio tra impegno creativo, abilità tecnica e dimensione performativa. Ogni fase della preparazione, dalla progettazione alla realizzazione del costume, dalle prove di posa alla cura dei dettagli, assume una valenza rituale: costituisce un processo significativo in cui il *cosplayer* investe tempo, dedizione e attenzione. Questa ritualità conferisce alla performance una coerenza e un'autenticità che vanno oltre l'estetica del costume, trasformando la competizione in un'occasione per dimostrare impegno, confrontarsi con altri partecipanti e vivere pienamente la comunità di appassionati. In tal senso, il concorso non si limita a una semplice sfilata, ma si configura come un'esperienza collettiva in cui creatività, tecnica e interazione sociale si combinano per dare forma a un evento significativo e condiviso.

Nonostante la loro denominazione, queste manifestazioni non sono esclusive del fumetto, ma offrono un programma molto vario, accanto a manga e anime, si trovano spesso giochi di ruolo, libri horror, serie TV di fantascienza, videogiochi, CD di musica giapponese. Gli espositori possono essere molto diversi tra loro, ma in generale rientrano in due grandi categorie. Da una parte ci sono i professionisti: editori, case di produzione, negozianti, scuole di fumetto, artisti, critici e, in generale, tutte quelle realtà che lavorano nel settore e partecipano per presentare le proprie attività o per vendere i loro prodotti. Dall'altra ci sono i non professionali, come associazioni culturali e fan che cercano un po' di visibilità per i loro progetti amatoriali, o che mettono in vendita collezioni personali e autoproduzioni. A volte partecipano anche realtà che non appartengono direttamente al mondo del fumetto, come aziende di giochi o marchi di merchandising, per desiderano raggiungere un nuovo pubblico e farsi conoscere tramite la manifestazione. All'interno di una fiera si possono distinguere diversi tipi di visitatori. Al centro della fiera ci sono gli appassionati più coinvolti, spesso membri di associazioni e espositori, per i quali la manifestazione è soprattutto un'occasione per incontrare altri

fan, mentre la maggioranza dei visitatori partecipa per acquistare oggetti rari, incontrare autori, scoprire novità o visitare mostre, interessandosi a materiali difficili da reperire altrove o alle ultime uscite.

Negli ultimi anni, l'elemento che cattura maggiormente l'attenzione nelle fiere è indiscutibilmente il *concorso cosplay*, in cui i partecipanti si esibiscono davanti a pubblico e giuria. L'esibizione richiede non solo precisione e cura nella realizzazione del costume, ma anche capacità interpretative e performative, per dare vita al personaggio in modo credibile e coinvolgente.

La preparazione ai concorsi di *cosplay* può essere vissuta come un vero e proprio rituale: ogni fase, dalla progettazione alla realizzazione del costume, dalle prove di posa alla cura dei dettagli, rappresenta un momento significativo in cui il *cosplayer* investe tempo, passione e attenzione. In questo senso, il *Dizionario di antropologia e etnologia* (Bonte, Izard e Aime, 2009) definisce il rituale come un insieme di pratiche sociali codificate e ripetitive, caratterizzate da gesti e comportamenti simbolici che assumono significato a più livelli. Secondo Bonte, i rituali svolgono una funzione sociale, rafforzando la coesione del gruppo e le norme condivise; Izard ne evidenzia l'aspetto emotivo, mostrando come favoriscano il senso di appartenenza e la regolazione delle emozioni collettive; Aime, infine, sottolinea la dimensione simbolica e culturale, interpretandoli come strumenti di comunicazione capaci di trasmettere valori, norme e significati condivisi.

In questa prospettiva, i rituali non sono semplici azioni ripetute, ma pratiche complesse che intrecciano dinamiche sociali, emotive e simboliche, generando riconoscimento, appartenenza e trasmissione culturale all'interno della comunità. Applicando questa definizione ai concorsi *cosplay*, la preparazione, con la sua attenzione ai dettagli, la sperimentazione dei ruoli e l'interazione con gli altri partecipanti, assume così una valenza rituale, un momento simbolico in cui creatività, impegno personale e dimensione collettiva si incontrano, rendendo ogni performance non solo un'esibizione, ma un vero atto di partecipazione e condivisione culturale. Ogni fase, dalla progettazione e realizzazione del costume, alla scelta degli accessori, fino alle prove di posa e alla performance sul palco, assume un valore simbolico e condiviso, rafforzando la coesione tra i partecipanti. La competizione, pertanto, non si configura come una semplice sfilata, ma come un'occasione significativa per dimostrare dedizione, confrontarsi con altri appassionati e vivere appieno la comunità del *cosplay*.

Una chiave analitica particolarmente utile è fornita da Randall Collins.¹⁰⁵, che secondo lui quando le persone si incontrano nello stesso luogo, concentrano l'attenzione su un simbolo o una pratica condivisa e vivono emozioni simili, si forma un rituale di interazione: attraverso gesti, linguaggi simbolici e reciprocità emotiva si crea una *energia sociale* che rafforza i legami tra i partecipanti. Nel caso dei concorsi *cosplay*, questo processo si attiva perché i *cosplayer* non condividono solo l'interesse per personaggi e universi narrativi, ma anche performance, scambi di feedback e riconoscimenti simbolici come applausi, premi o commenti.

Questa energia sociale produce un effetto duraturo, definito da Collins *energia emotiva*, una carica di fiducia, motivazione e connessione che i partecipanti portano con sé anche dopo la conclusione dell'evento. Luca Bifulco, nella sua introduzione italiana al pensiero di Collins, amplia il concetto evidenziando che i momenti rituali non restano isolati, ma si concatenano tra loro in *catene rituali*: ogni esperienza di condivisione emotiva si riflette e si rafforza nella successiva, accumulando legami, significati e relazioni stabili.

Questa prospettiva mostra come fiere, convention e spazi digitali non siano semplici occasioni di intrattenimento, ma la preparazione ai concorsi, le performance sul palco e le interazioni con altri appassionati creano emozioni condivise di entusiasmo, cooperazione e riconoscimento reciproco, generando energia emotiva che persiste oltre la durata dell'evento. Il fatto che queste esperienze si ripetano nel tempo, attraverso fiere annuali, eventi periodici e relazioni online, costituisce una vera e propria catena di occasioni rituali, in cui i rapporti tra i partecipanti si rafforzano, i legami si consolidano e si costruisce una memoria collettiva. In questo modo, la partecipazione al *cosplay* contribuisce alla formazione di un senso di appartenenza duraturo, trasformando l'esperienza individuale in un'identità sociale condivisa che va oltre l'evento stesso.

Il culmine del percorso arriva nel giorno della gara, quando mesi di preparazione e cura dei dettagli prendono forma davanti a pubblico e giuria. Tutto ciò che precede la competizione, dalla progettazione del costume alle prove di posa, dalla definizione dei particolari fino alla messa a punto del personaggio, costituiscono tappe fondamentali che preparano emotivamente e socialmente i partecipanti. Sul palco, ogni gesto, movimento ed espressione diventa parte di un rituale performativo, in cui l'attenzione concentrata, l'interpretazione del personaggio e la risposta del pubblico generano un'intensa energia emotiva condivisa.

¹⁰⁵ Bifulco L., *Rituale dell'interazione e conflitto. Un'introduzione alla sociologia di Randall Collins*, Ipermedium Libri, Sant Maria C.V. Caserta, 2010 pp. 40-60; 60-75

In questa fase, la teoria dei rituali di interazione di Collins diventa evidente: la concentrazione sull'azione condivisa, la reciprocità emotiva tra performer e pubblico e i segnali simbolici di riconoscimento, applausi, premi, commenti, rafforzano coesione, entusiasmo e senso di appartenenza.

Inoltre, come osserva Bifulco, questi rituali sul palco si inseriscono in catene più ampie: ogni gara rafforza i legami sociali già consolidati nelle fasi preparatorie, accumula energia emotiva e costruisce memoria collettiva, consolidando il senso di appartenenza alla comunità del *cosplay* e creando un effetto duraturo che va oltre la singola manifestazione.

Dalle interviste è emerso che la preparazione ai concorsi viene eseguita attraverso un percorso attento e meticoloso che coinvolge ricerca, creatività e tecnica. I *cosplayer* descrivono ogni fase come un momento significativo, in cui ogni dettaglio contribuisce a rendere l'interpretazione più autentica. Quando arriva il giorno della competizione, la performance diventa un'occasione speciale di condivisione, in cui il loro impegno viene finalmente riconosciuto e apprezzato dal pubblico.

A questo proposito, Florio racconta:

“Quando mi preparo per una manifestazione, dipende anche da quanto è importante quell'evento per me o per il gruppo con cui vado [...] non parlerei proprio di rituale, perché dopo anni, mentre all'inizio era molto più rituale, adesso è diventato quasi automatico [...] preparo la valigia giorni prima, quest'anno l'ho sistemata addirittura un mese prima. Un giorno, mentre la stavo riorganizzando, mi è venuta l'idea di lasciare già tutto dentro, pronto. La valigia era pronta con tutto sistemato un mese prima. È una cosa da pazzi, ma io ogni tanto ricontrollo e aggiungo eventuali dettagli. In quei casi, davvero, è un vero e proprio rituale”.¹⁰⁶

Le parole di Florio mostrano che, anche se la preparazione al *cosplay* con il tempo diventa più automatica, il fatto di controllare più volte la valigia, sistemare i dettagli e preparare tutto con largo anticipo dimostra quanto questo momento rimanga importante. La preparazione non riguarda soltanto l'organizzazione pratica del costume, ma rappresenta anche una fase di attesa e di coinvolgimento emotivo che precede l'evento.

Durante una gara, l'esibizione, chiamata *skit*, è un momento centrale in cui il partecipante trasforma la preparazione in un vero e proprio atto scenico. La durata è generalmente breve, dai due ai cinque

¹⁰⁶ Florio, Lucca comics & Games, 01/11/2025

minuti, e l'obiettivo non è solo mostrare il costume, ma comunicare l'essenza del personaggio attraverso una combinazione di recitazione, gesti, movimenti, danza, combattimenti simulati e talvolta effetti sonori o musiche di sottofondo. Ogni azione sul palco è calibrata: il *cosplayer* deve sfruttare lo spazio a disposizione, modulare la voce e il corpo, sincronizzarsi con eventuali compagni di scena o accessori e guidare l'attenzione del pubblico sui momenti chiave della rappresentazione.

La valutazione è affidata ad una giuria, composta da cinque o sei membri. Ne fanno parte: uno o più *cosplayer* storici, spesso considerati *pro-cosplayer*, ovvero *cosplayer* professionisti, redattori di fanzine o membri attivi del fandom, oltre a figure appartenenti alla filiera produttiva di manga e animazione, come giornalisti, editori, distributori e negozianti. Quando presenti, vengono inclusi anche eventuali ospiti giapponesi della fiera, come artisti o editori.

La giuria viene quindi scelta in modo da rappresentare tutte le realtà legate alla fiera, cercando di dare un'impressione di oggettività grazie alla varietà di competenze dei suoi membri. Questa diversità serve a bilanciare le aspettative del fandom con quelle del pubblico più generale. Ad esempio, spesso è presente un redattore di una rivista di videogiochi, per riconoscere correttamente i personaggi di quell'ambito, mentre i partecipanti più esperti possono valutare quanto sia difficile realizzare i costumi.

La gara include anche la risposta del pubblico, che contribuisce in modo significativo all'esperienza complessiva. Mentre la giuria segue criteri tecnici e artistici definiti, il pubblico valuta l'efficacia emotiva e il coinvolgimento della performance attraverso applausi, urla, entusiasmo o interazioni dirette, come cori e fotografie durante o dopo lo *skit*. Questa reazione diventa un indicatore immediato di quanto l'interpretazione sia riuscita a comunicare l'essenza del personaggio e a catturare l'attenzione degli spettatori. In molti casi, il riconoscimento del pubblico amplifica il valore simbolico della gara e accresce la visibilità dei partecipanti, creando un equilibrio tra il giudizio tecnico della giuria e l'apprezzamento collettivo che contribuisce a definire il successo complessivo della performance. Le fotografie scattate durante o subito dopo l'esibizione svolgono un ruolo altrettanto importante, documentano la performance, ne permettono la condivisione con la comunità e favoriscono la visibilità online, soprattutto sui social network, dove altri appassionati e partecipanti possono riconoscere l'impegno e la qualità del lavoro. In questo modo, le immagini diventano uno strumento di valorizzazione e riconoscimento, rafforzando la presenza del partecipante nella comunità e contribuendo alla costruzione della propria "immagine" nel contesto digitale. Questo riconoscimento è fondamentale perché dà valore all'impegno e alla passione messi nella preparazione.

Secondo McVeigh¹⁰⁷ il riconoscimento pubblico all'interno degli eventi rafforza il senso di appartenenza e legittima il *cosplay* come pratica culturale condivisa. In questo modo la gara non è solo una competizione, ma un'occasione per rafforzare i legami sociali, sentirsi parte di un gruppo e confermare questa pratica come una vera forma di espressione culturale e sociale. Dopo che tutti i concorrenti hanno sfilato o presentato la loro esibizione, la giuria procede alla valutazione. Il metodo più diffuso è la *votazione strutturata*, in cui ciascun giudice assegna punteggi a diversi elementi, come qualità e accuratezza del costume, coerenza dell'interpretazione, creatività e impatto complessivo della presentazione sul palco. I punteggi vengono poi sommati per determinare la classifica finale, anche se la decisione può essere discussa in modo informale tra i membri della giuria. Nelle fiere più grandi si adottano criteri dettagliati di valutazione, mentre in quelle più piccole il risultato può essere influenzato anche dall'apprezzamento del pubblico, espresso ad esempio attraverso applausi.

Le giurie nei concorsi *cosplay* non sempre percepite come imparziali o pienamente rappresentative delle aspettative della comunità. Durante eventi, capita che vengono sollevate critiche riguardo alla trasparenza e alla coerenza delle valutazioni, alcuni appassionati lamentano che giudizi e risultati non riflettano sempre il gradimento del pubblico o l'impegno tecnico dei partecipanti, favorendo scelte che sembrano legate a dinamiche interne all'organizzazione o alla giuria stessa. In alcuni casi anche i social e i commenti su forum dedicati al *cosplay* mostrano discussioni critiche su come i membri della giuria siano selezionati o su come vengano applicati i criteri di giudizio, mettendo in discussione la competenza o la diversità di competenze all'interno di tali gruppi.¹⁰⁸ Un esempio concreto di critiche legate alla composizione o alla modalità di scelta della giuria nei contest *cosplay* circola da anni tra appassionati online e riguarda il modo in cui, in alcuni casi, gli organizzatori di eventi hanno selezionato i giurati tramite i "like" nei social network anziché attraverso criteri competenti e trasparenti. Questo ha suscitato reazioni critiche nella community italiana, con utenti che segnalavano indignazione nei commenti rivolti a un'organizzazione *cosplay* di *Novegro* dove, secondo post su Facebook, i giurati erano stati scelti o promossi in base ai "like" raccolti piuttosto che sulla base di esperienza consolidata nel settore *cosplay*.¹⁰⁹

La premiazione, che rappresenta la fase finale dell'evento prima del ritorno alla *normalità* della fiera, avviene solitamente davanti a un pubblico più ristretto. In questa fase non è prevista una vera e propria reinterpretazione del personaggio, se non nella posa per le fotografie. I premi consistono

¹⁰⁷McVeigh, B. J., *La cultura giapponese come mito*, Routledge, Milano, 2009

¹⁰⁸<https://www.tomshw.it/culturapop/cosplay-contest-intervista-alla-giuria>

¹⁰⁹<https://ilbosone.com/giurati-cosplay-scelti-coi-like-il-web-si-infuria> ultimo accesso 18/03/2026

generalmente in medaglie o coppe e, talvolta, in DVD, buoni acquisto o altri oggetti offerti dagli sponsor. Le categorie più comuni nei concorsi *cosplay* sono miglior *cosplay* maschile, miglior *cosplay* femminile e miglior gruppo, a cui si affiancano spesso premi per il miglior costume, la migliore interpretazione o riconoscimenti minori. Nel caso del *crossplay*, cioè quando un partecipante interpreta un personaggio di genere diverso dal proprio, l'inserimento nella categoria può variare a seconda delle regole dell'evento: alcuni concorsi lo collocano nella categoria corrispondente al genere del personaggio, altri nella categoria legata al genere biologico del *cosplayer*, mentre alcuni prevedono categorie specifiche o neutralità di genere. In ogni caso, ciò che prevale nella valutazione resta la cura del costume, la fedeltà del personaggio e la qualità dell'interpretazione, garantendo pari opportunità a tutti i partecipanti. Seppur non sia obbligatorio, il concorso, rimane una parte centrale dell'esperienza *cosplay*, perché scatena emozioni forti legate alla sfida, al giudizio della giuria e al riconoscimento da parte degli altri fan. Anche se si dice sempre che l'importante è divertirsi, vincere o perdere provoca comunque emozioni forti, perché il *cosplay* può diventare un'attività complessa e vissuta come un gioco molto coinvolgente.

L'antropologo Clifford Geertz chiama *gioco profondo* un gioco in cui la posta in palio è così importante da non avere solo un valore pratico, ma un significato simbolico e morale. Nel *cosplay*, ciò che conta davvero non è solo vincere una medaglia o una coppa, ma altri tipi di ricompense. Da un lato c'è il capitale sociale e sottoculturale, che aiuta a mantenere o migliorare la propria posizione nel mondo dei pro-*cosplayer*, creare e mantenere contatti con figure prestigiose, allargare la rete di simpatizzanti. Dall'altro c'è la possibilità di affermare una certa idea di *cosplay*, cioè come *dovrebbe* essere praticato, dando più importanza alla parte competitiva (*agon*) oppure a quello ludico (*ilinx*) (Vanzella 2005). Esiste un ampio consenso sul fatto che un buon *cosplayer* sia colui che riesce ad assomigliare il più possibile al personaggio interpretato. Questo porta a valorizzare i costumi di alta qualità sartoriale e molto fedeli al modello originale. Tuttavia, esiste un divario inevitabile tra l'originale e la copia, dovuto alla differenza ontologica tra una persona reale e un personaggio disegnato o immaginario, è impossibile essere davvero scambiati per qualcuno che non esiste. Questo divario deve quindi essere gestito attraverso l'interpretazione.

Una testimonianza significativa emerge dall'intervista a una giovane *cosplayer*, che descrive il percorso pre-concorso e la partecipazione alla gara come un rituale personale e condiviso. Per lei, ogni fase, dalla scelta del personaggio alla progettazione del costume, dalle prove di posa alla definizione dei dettagli, rappresenta un momento carico di attenzione e cura, in cui ogni gesto contribuisce a rendere l'interpretazione più autentica. Il giorno della competizione, invece, trasforma

questa preparazione in un'esibizione rituale davanti al pubblico e alla giuria, un'occasione speciale in cui il lavoro svolto viene riconosciuto, apprezzato e condiviso con la comunità dei fan.

“Non mi aspettavo tutta questa magia, tutta questa energia così bella.

Mi ha emozionata moltissimo anche il fatto di affidarmi a una make-up artist e a un parrucchiere, un vero e proprio team. Vedere il personaggio prendere forma attraverso il trucco e l'acconciatura è stato incredibile.

Per me è stato un vero rituale di preparazione. Mi sembrava di essere nel backstage di un film. È stato meraviglioso”.¹¹⁰



Figura 15 - Silvia cosplayer Lara Croft dal videogioco Tomb Raider¹¹¹, Lucca Comics & Games 2025 (foto Gabriele Gatto Luglio 2025)

Se mettiamo a confronto le due esperienze, vediamo come la preparazione alla gara unisca aspetti individuali e sociali: Silvia evidenzia la cura del dettaglio e l'interpretazione personale, mentre Florio valorizza la cooperazione, la condivisione e il legame con la comunità. In entrambi i casi, la preparazione e la gara non sono solo procedure tecniche, ma momenti carichi di significato che trasformano il concorso in un'esperienza rituale, in cui passione, dedizione e relazioni sociali si intrecciano.

In conclusione, questo capitolo ha mostrato come i concorsi *cosplay* non siano semplici momenti di competizione o spettacolo, ma veri e propri rituali in cui si intrecciano impegno personale, creatività

¹¹⁰ Silvia, Lucca Comics & Games, 02/11/2025

¹¹¹ Tomb raider, videogioco “Tomb Raider”, 1996, Core Design, Derby, UK

e dimensione sociale. La preparazione dei *cosplayer* comprende non solo la realizzazione del costume, ma anche la cura di parrucche, accessori e strumenti di scena, elementi fondamentali per rendere l'interpretazione del personaggio autentica e convincente. La performance sul palco, con le sue affinità con il teatro, richiede la gestione di tempi, gesti, espressioni e interazioni con il pubblico, trasformando l'esibizione in un rito collettivo in cui lavoro preparatorio, abilità tecnica e giudizio esterno si combinano per creare un'esperienza intensa di condivisione e riconoscimento sociale, capace di dare significato e valore al percorso creativo dei partecipanti.

2.5 Cosplay e lavoro: trasformare la passione in una opportunità economica

All'interno del fandom, il tempo e l'impegno dedicati alla creazione dei personaggi sono considerati un investimento. Per realizzare un buon lavoro servono studio, ricerca di immagini di riferimento e molta attenzione ai dettagli. Tutto questo permette di sviluppare capacità pratiche e creative che vengono riconosciute e apprezzate dagli altri membri della community. Prodotti culturali che la società vede solo come semplice intrattenimento come serie TV, fumetti o musica pop diventano invece oggetti di analisi e approfondimento, i fan ne parlano, li studiano e costruiscono conoscenze specifiche.

Così, ciò che per il mainstream può sembrare un passatempo poco serio diventa un'attività importante, che può anche offrire opportunità economiche. Conoscere bene un personaggio o una saga diventa una competenza che può aiutare chi vuole trasformare questa passione in un lavoro. Il percorso professionalizzante dà prestigio e credibilità all'interno della community.

Le community, inoltre, permettono di creare amicizie, collaborazioni e nuove opportunità, si organizzano gruppi di lavoro, workshop e servizi fotografici, e si può essere invitati come ospiti o giudici agli eventi. I social network aiutano a farsi conoscere e a entrare in contatto con altre persone. Chi è bravo, creativo e affidabile ottiene più riconoscimento. In questo modo, anche se nasce come hobby, il *cosplay* può diventare una vera attività professionale.

Qui a seguito vediamo alcuni esempi di professioni nate attraverso il *cosplay*:

- *Content creator* [creatore di contenuti online];
- *prop-maker* [creatore di oggetti di scena];
- *Wig-maker* [specialista nell'acconciatura parrucche];
- *make-up artist* [truccatore/truccatrice];

- fotografi specializzati nel settore

Inoltre, grazie a sponsorizzazioni, collaborazioni con *brand*, partecipazione come *special guest* alle fiere, vendite di commissioni e stampe fotografiche, i *cosplayer* più apprezzati possono trasformare la loro passione in una attività lavorativa a tempo pieno, permettendo di vivere della propria passione e delle competenze sviluppate. In questo processo, il gusto considerato illegittimo dalla cultura dominante può trasformarsi in capitale economico. Secondo i meccanismi descritti da Bourdieu nei capitoli precedenti di questa tesi, ciò che la società tende a svalutare può essere rielaborato dalla subcultura e diventare una risorsa produttiva. Questa trasformazione non resta solo simbolica, ma si traduce anche in effetti concreti sul piano economico.

Anche senza diventare esperti altamente qualificati nel settore, è possibile ottenere entrate economiche a livelli più contenuti. Questo aspetto è particolarmente rilevante se si considera che realizzare un *cosplay* dettagliato comporta spesso costi elevati: materiali, strumenti e attrezzature hanno un prezzo, sia che il costume venga realizzato autonomamente, sia che venga commissionato a un professionista. Proprio per sostenere queste spese, molti *cosplayer* hanno cercato di ottenere un ritorno economico, trasformando un'attività nata come principalmente ludica in una possibile fonte di reddito.

Uno dei modi principali per guadagnare riguarda la propria immagine. Somigliare al personaggio interpretato può aiutare molto, se un *cosplayer* viene notato da case produttrici di fumetti o videogiochi, può ottenere guadagni anche importanti. Molti *cosplayer*, italiani e non, sono diventati il volto ufficiale di personaggi famosi o sono stati chiamati a partecipare come figuranti in eventi legati al cinema, come le anteprime di film delle case produttrici americane Marvel o DC. Sfruttare la propria immagine non significa solo partecipare a eventi: si può guadagnare anche con ospitate in TV, presentazioni di libri o fumetti, o animando feste private. Queste esperienze permettono di farsi conoscere e di ottenere un guadagno che, pur non essendo sempre elevato, può comunque essere considerato una forma di lavoro.

Altri *cosplayer* sono apprezzati per la realizzazione di accessori o per la cura dei dettagli di costumi e parrucche. Alcuni lo fanno solo per passione, mentre altri trasformano le proprie capacità in un vero e proprio lavoro, aiutando altri membri della community. In questo contesto è importante considerare anche i costi degli strumenti macchine da cucire, colle, colori spray e altri materiali e il tempo necessario per completare ogni creazione.

In definitiva, si può affermare che il *cosplay* può rappresentare un trampolino di lancio verso lavori indipendenti o per il mondo dello spettacolo, consente di creare opportunità, costruire un futuro e trasformare una passione in un'attività gratificante. Tra le persone intervistate, molti sono riusciti a

farlo con successo. Ad esempio, Ivan è diventato il volto ufficiale di Nathan Drake,¹¹² personaggio del videogioco *Uncharted 4*¹¹³ per PlayStation Italia,¹¹⁴ riuscendo a trasformare il *cosplay* in un vero lavoro che gli garantisce un reddito mensile.

“Durante un evento, un talent scout mi ha notato mentre interpretavo Nathan Drake di *Uncharted 4*. È stato lui a propormi di collaborare con PlayStation Italia come volto ufficiale del personaggio. Da lì, tutto è cambiato: ho trasformato il *cosplay* in un vero lavoro. Oggi posso dire che quella passione è diventata una carriera concreta e gratificante”.¹¹⁵



Figura 16 - Ivan cosplay di Nathan Drake dal videogioco *Uncharted 4 a thief's end*, Lucca Comics & Games (foto Gabriele Gatto ottobre 2025)

In definitiva, il *cosplay* dimostra come una passione culturale possa trasformarsi in competenza riconosciuta e in opportunità economica concreta, creando percorsi professionali e consolidando il valore della subcultura nel mercato creativo.

¹¹² Nathan Drake, *Uncharted 4*, videogioco, 2016, Sony Interactive Entertainment, California.

¹¹³ *Uncharted 4: Fine di un ladro (Uncharted 4: A Thief's End)* è un videogioco action-adventure del 2016, sviluppato da Naughty Dog e pubblicato da Sony Interactive Entertainment come esclusiva per PlayStation 4. Si tratta del quarto e ultimo capitolo della celebre serie videoludica *Uncharted*.

(https://it.wikipedia.org/wiki/Uncharted_4:_Fine_di_un_ladro)

¹¹⁴ La PlayStation è una linea di console per videogiochi creata da Sony, che permette di giocare, guardare contenuti multimediali e accedere a servizi online. PlayStation Italia è la sede italiana che si occupa di promuovere, distribuire e supportare i prodotti PlayStation nel mercato italiano.

¹¹⁵ Ivan, Lucca Comics & Games, 31/10/2025

Il capitolo successivo si concentrerà sull'identità del *cosplayer* e sulla subcultura che si sviluppa tra gli appassionati, approfondendo come la partecipazione al *cosplay* vada ben oltre la singola performance e contribuisca alla costruzione del senso di sé. Saranno analizzati il ruolo del costume, la scelta del personaggio e la cura di parrucche e accessori, evidenziando come questi strumenti permettano ai *cosplayer* di esprimere aspetti della propria personalità, sperimentare identità multiple e inserirsi in una cultura condivisa. Fiere, forum e gruppi online contribuiscono inoltre alla consolidazione della subcultura, favorendo lo scambio di conoscenze, valori e pratiche comuni tra gli appassionati e rafforzando il senso di appartenenza a una comunità coesa.

Capitolo 3 - Cosplay come dispositivo di espressione e trasformazione identitaria

3.1 Il concetto di identità

Per comprendere la società contemporanea, le sue dinamiche, contraddizioni e conflitti, è indispensabile partire dal concetto di identità, poiché è attraverso di essa che ciascun individuo si colloca e si muove all'interno del tessuto sociale. A prima vista, l'identità può sembrare qualcosa di semplice e scontato, un termine di uso comune di cui tutti credono di conoscere il significato. In realtà, essa riguarda il modo in cui una persona percepisce sé stessa e si riconosce nel quotidiano, includendo ciò che la rende unica, la sua storia personale e le sue caratteristiche distintive. Allo stesso tempo, però, essa non riguarda soltanto la dimensione individuale ma implica anche l'appartenenza a un gruppo, il senso di legame con gli altri e la condivisione di abitudini, tradizioni, memoria e storia. In questo modo, contribuisce sia a definirci, sia a distinguerci dagli altri, mettendo in evidenza le differenze. L'identità non è un elemento fisso o dato una volta per tutte, ma un processo dinamico, che si sviluppa attraverso le relazioni, le esperienze e il contesto culturale e sociale in cui si è inseriti. Essa si forma infatti nel continuo confronto tra interiorità e mondo esterno, tra ciò che si percepisce di essere e ciò che gli altri riconoscono o attribuiscono.¹¹⁶

Il termine *identità* diventa di uso comune nelle scienze sociali solo a partire dagli anni Cinquanta del Novecento (Gleason, 1983), anche se le sue origini sono molto più antiche e legate alla riflessione filosofica. Fin dall'antichità, infatti, studiosi e pensatori si sono interrogati su temi come la continuità della persona nel tempo, nonostante i cambiamenti, e su ciò che rende ciascun individuo unico pur all'interno della diversità.

Con il tempo, questo concetto ha assunto un ruolo sempre più centrale, diventando un vero e proprio punto di incontro tra diverse discipline. Come osserva Claude Lévi-Strauss, esso si colloca a un *crocevia* che coinvolge numerosi ambiti di studio, tra cui l'antropologia, la sociologia, la filosofia, la psicologia e la critica letteraria (Lévi-Strauss, 1980).

¹¹⁶ Colombo, E. *Decostruire l'identità: Individuazione e identificazione in un mondo globale. Culture: Studi culturali e identità*, 2005-2006, 11-35. <https://www.club.it/culture/culture2005-2006/02culture.pdf>

Nella società in cui viviamo, il concetto di identità ha due aspetti principali. Da un lato, riguarda il modo in cui ciascuno di noi percepisce e costruisce se stesso come membro dei diversi gruppi sociali di appartenenza o riferimento (identità sociale) dall'etnia alla comunità locale, fino al gruppo di amici, conoscenti e familiari con cui viviamo, lavoriamo e interagiamo.

Dall'altro lato, l'identità comprende le norme, le abitudini e i comportamenti che ci permettono di conoscerci, orientarci e relazionarci sia con noi stessi sia con gli altri. Colombo scrive che nel processo di formazione identitaria si possono distinguere due componenti principali: il senso di appartenenza ai gruppi sociali e il modo in cui ci rapportiamo a noi stessi e agli altri attraverso regole e pratiche condivise.

La prima componente può essere definita di identificazione, la seconda di individuazione.

Con la componente di *identificazione*, l'individuo si riconosce nelle figure con cui condivide caratteristiche o valori, si sente simile a loro o pensa di avere qualcosa in comune. L'identificazione crea un senso di appartenenza: ci fa percepire di far parte di un *noi*, cioè di una comunità, di una famiglia o di un ambiente.

Con la componente di *individuazione*, invece, l'individuo si confronta con gli altri e si percepisce come diverso, distinguendosi grazie alle proprie caratteristiche fisiche, morali, alla propria storia e al proprio vissuto.

Le persone non sono entità astratte, ma costruiscono e modulano costantemente le loro relazioni con il mondo attraverso il corpo. La formazione dell'identità e l'interazione sociale si manifestano così concretamente nelle posture, nei gesti, nella voce e negli sguardi, richiamando quanto osservato nel paragrafo dedicato alle performance. Il corpo custodisce le esperienze vissute e partecipa ai rituali culturali, come cerimonie, matrimoni o lutti, che contribuiscono a definire chi siamo. Inoltre, attraverso il corpo l'individuo si confronta con la percezione degli altri, rendendo tangibile la propria identità e negoziando continuamente il modo in cui viene riconosciuto nella società¹¹⁷.

A differenza degli animali, l'uomo nasce culturalmente incompleto. Possiede solo in minima parte le informazioni genetiche necessarie alla sopravvivenza, quelle che negli animali permettono risposte automatiche agli stimoli dell'ambiente. In altre parole, la dimensione umana si completa solo attraverso l'acquisizione della cultura¹¹⁸. Questo processo inizia principalmente nell'infanzia e continua per tutta la vita, come un'opera sempre aperta.

¹¹⁷Callieri, B. (1999). *Corporeità*. In *Enciclopedia Treccani*. https://www.treccani.it/enciclopedia/corporeita_%28Universo-del-Corpo%29/

¹¹⁸ Geertz 1987, in Remotti F., *Contro l'identità*, Laterza, Bari-Roma, 2001, p.16

Secondo Remotti, l'individuo *modella sé* stesso attraverso il corpo e i rituali, come cerimonie di iniziazione, il raggiungimento della maggiore età, la laurea, il matrimonio o i lutti, definendo così la propria identità rispetto agli altri uomini, donne, bambini e anziani. In questo contesto va sottolineato che le differenze anatomiche tra maschio, femmina o persone che si collocano al di fuori di questa dicotomia rappresentano la principale base storica per classificare la differenziazione culturale e sociale. La separazione, l'esclusione e la distinzione tra i sessi sono pratiche antiche, realizzate attraverso simboli, ruoli e consuetudini, sia concreti che immaginari. Ciò che un tempo poteva essere funzionale alle esigenze della vita primitiva oggi risulta per lo più anacronistico. Nella società moderna, caratterizzata da crescente complessità e da ruoli sociali sempre più differenziati, tutti sviluppiamo progressivamente diverse dimensioni di sé, che costituiscono il nostro profilo socioculturale. Il concetto non è unitario, ma si manifesta in forme diverse. Da un lato, vi è il senso di appartenenza a gruppi sociali, culturali o etnici, che secondo Remotti è spesso legato a strutture stabili e a tradizioni consolidate, contribuendo a definire i confini tra *noi* e *gli altri*. Dall'altro lato, emerge la costruzione personale del sé, sviluppata attraverso l'interazione con gli altri, che consente di distinguersi pur restando inseriti in una rete di relazioni sociali.

Tuttavia, Remotti critica l'eccessivo legame tra identità collettive e stabilità: quando l'identità di un gruppo è percepita come immutabile, rischia di diventare rigida, ostacolando l'adattamento ai cambiamenti sociali e culturali. In questo senso, il senso di appartenenza può trasformarsi in esclusione, discriminazione o imposizione di ruoli stereotipati.

Le identità individuali, invece, riguardano la percezione e la costruzione di sé da parte dell'individuo. Secondo Remotti, l'identità personale non coincide semplicemente con ciò che una persona è, ma con ciò che sceglie di mostrare e rendere riconoscibile agli altri. L'identità individuale è quindi una costruzione selettiva, in cui alcuni aspetti vengono enfatizzati e altri messi da parte, generando una rappresentazione di sé in equilibrio tra dimensione interna e aspettative sociali. L'individuo cerca così di stabilizzare la propria realtà, che è costantemente soggetta a cambiamenti determinati sia da fattori interiori, desideri, esperienze, emozioni, sia dalle norme e dalle aspettative imposte dalla società.

Nel contesto contemporaneo, caratterizzato da rapidi mutamenti e complessità sociali, emerge però un rischio opposto rispetto alla rigidità identitaria: un'eccessiva fluidità dell'identità individuale, concetto introdotto da Zygmunt Bauman nella teoria della *modernità liquida*. Nella società postmoderna, le identità diventano sempre più instabili e temporanee, con confini sfumati e continui aggiustamenti. Questa condizione consente maggiore libertà e creatività nell'autodefinizione, ma genera anche incertezza: l'individuo fatica a collocarsi nella società, si confronta costantemente con gli altri e può provare ansia, confusione o perdita di punti di riferimento.

In questo quadro, la costruzione dell'identità diventa un equilibrio delicato tra stabilità e adattamento. Le identità collettive offrono radici e sicurezza, mentre le identità individuali permettono flessibilità e autonomia; entrambe, tuttavia, possono diventare problematiche se portate agli estremi: rigidità e chiusura da un lato, frammentazione e smarrimento dall'altro.

Secondo Bauman, la *fluidità dell'identità* descrive la progressiva perdita dei confini culturali, religiosi ed etnici nella società postmoderna. “Se il moderno problema dell'identità riguardava come costruirla e mantenerla stabile, il problema postmoderno riguarda invece come evitare la solidificazione e lasciare aperte le strade”, osserva lo studioso. Viviamo così in uno stato di incertezza: senza punti di riferimento fissi, è difficile comportarsi in modo coerente e ci confrontiamo costantemente con gli altri.¹¹⁹

A questo quadro si aggiunge la distinzione tra *identità soggettiva* e *oggettiva*. La prima comprende le caratteristiche percepite in noi stessi, che ci rendono unici ma possono essere influenzate da stereotipi. La seconda include tre dimensioni, fisica, sociale e psicologica, che possono variare rapidamente e spesso indipendentemente dalla nostra volontà. Pur diverse, le due forme di identità sono strettamente intrecciate, poiché il modo in cui ci vediamo dipende anche da come ci percepiscono gli altri.

Oggi l'identità è un fenomeno complesso, in bilico tra stabilità e cambiamento, radici collettive e autonomia individuale. Per Bauman, essa è un'invenzione moderna la cui coerenza dipende dai continui mutamenti sociali. Le nuove generazioni ne ridefiniscono il significato, trasformandola e lasciando eventualmente solo un ricordo del passato, rendendo l'identità un processo dinamico e fluido, in continua negoziazione con la società contemporanea.

Negli ultimi tempi, in particolare durante l'ultimo ventennio, stiamo assistendo ad un radicale passaggio dalle identità personali e sociali all'*identità social*. Come scrive lo psicologo Matteo Lancini¹²⁰ “il concetto di identità [...] permette di definirsi come un soggetto appartenente a un determinato contesto, con il quale si intrattengono relazioni e nel quale si ricoprono ruoli riconosciuti e relativamente stabili”. Nel caso dei social network l'individuo presenta sé stesso in una forma di identità desiderata e, per così dire, ideale piuttosto che per quella reale. A partire dalle foto, si ha la particolare tendenza a modificare una semplice foto di sé stessi con filtri, sfondi, frasi e musiche da accompagnare, quasi per sviare l'altro e farlo focalizzare su ciò che può attrarre piuttosto che su una foto naturale.

¹¹⁹ Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Bari, 2025, p. 84.

¹²⁰ Lancini M., *Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Franco Angeli, Milano, 2019, p. 71.

Ma riprendendo Lancini, l'identità non è un dato innato e statico ma qualcosa sempre in divenire, fatto di processi cognitivi e affettivi allo stesso tempo. Inoltre, “nel principio della vita psichica c'è la dipendenza dallo sguardo dell'altro adulto, la necessità di “essere visti”, che significa anche essere compresi [...]”.¹²¹ Stessa cosa accade attraverso i social. L'individuo necessita di essere visto, notato, apprezzato e riconosciuto. I social sono diventati *l'altro adulto* di cui abbiamo bisogno per interfacciarci.

Quando i social network sono diventati così rilevanti? Già nel 1985 Marc Prensky coniava il termine *millennials* per indicare le nuove generazioni di nativi digitali, nate e cresciute immerse nelle tecnologie emergenti. Erano gli anni dei primi PC con sistema operativo Windows, e con *millennials* si intendevano coloro che vivevano in totale simbiosi con la tecnologia, sentendosi a disagio senza di essa.

I social network si sono trasformati in vere e proprie reti emotive, basate su conoscenza, condivisione e contatto. In questo contesto, la rete assume un ruolo centrale nella costruzione dell'identità: presentarsi online significa scegliere cosa mostrare e come farlo, e attendersi riscontri che riflettano la propria immagine sociale. La quantità e la qualità di “like” e follower diventano indicatori della percezione che gli altri hanno di noi, mentre le interazioni digitali veicolano emozioni e influenzano le relazioni, sia affettive sia professionali.

Tuttavia, questa modalità di interazione genera anche incertezza: privi di punti di riferimento stabili, diventa difficile comportarsi in modo coerente e ci confrontiamo costantemente con gli altri, adattando la nostra presenza online alle loro risposte.

Zygmunt Bauman, nella teoria della modernità liquida, interpreta questo fenomeno rifacendosi al concetto di *disembedding* (sradicamento) di Giddens (1994): nell'era postmoderna, l'identità non è più stabile, ma un percorso aperto e in continua trasformazione. La coerenza del sé dipende dai mutamenti sociali, e saranno le nuove generazioni a ridefinirne il significato. In questo contesto, i social network diventano spazi privilegiati in cui sperimentare e negoziare costantemente la propria presenza sociale, tra visibilità, riconoscimento e incertezza.

In questo contesto, la costruzione identitaria online si configura come un processo fluido e dinamico, in cui la dimensione emotiva e relazionale dei social network gioca un ruolo cruciale. La percezione di sé si intreccia costantemente con il feedback degli altri, rendendo l'identità un fenomeno in continua negoziazione.

¹²¹ *Ibidem* p.72

Questa dinamica di rappresentazione e immedesimazione trova interessanti paralleli nelle pratiche del cosplay, dove il confine tra sé e l'altro si esplora attraverso il vestirsi e l'interpretazione di personaggi. Così come online moduliamo la nostra identità digitale in base alle interazioni e ai feedback ricevuti, nel cosplay l'esperienza di assumere un ruolo permette di sperimentare nuove dimensioni del sé, aprendo prospettive sul modo in cui ci relazioniamo con le identità virtuali e reali.

3.2 Cosplay e immedesimazione

Il cosplay rappresenta un caso emblematico di identità fluida. Attraverso l'atto di indossare un costume, l'individuo assume temporaneamente un'altra identità, sperimentando liberamente ruoli diversi, esprimendo aspetti di sé solitamente nascosti e avvicinandosi a ideali desiderati. Come avviene nei social network, anche nel cosplay l'identità diventa un processo dinamico e modulabile secondo lo stato d'animo, offrendo uno spazio di esplorazione, creatività e rielaborazione del sé. L'abito funge da strumento di espressione delle proprie aspirazioni, una maschera scelta volontariamente per un periodo limitato, a differenza dei ruoli spesso imposti nella vita quotidiana. La possibilità di assumere personaggi diversi consente di adattare la propria identità all'umore del momento, generando un processo dinamico, plurale e aperto alla sperimentazione.

Sebbene possa apparire come una fuga dalla realtà, questa trasformazione arricchisce l'esperienza: la consapevolezza della natura artificiale dell'identità costruita valorizza l'esperienza stessa. Proprio perché si tratta di una finzione dichiarata, il cosplay diventa uno spazio di libertà espressiva, dove sperimentare nuovi modi di essere senza le restrizioni imposte dalla vita quotidiana.

Michel Foucault, nel saggio *Della eterotopia* (1967), definisce le eterotopie come luoghi reali ma distinti dalla realtà ordinaria, che funzionano secondo regole proprie e spesso invertite rispetto alla società comune. Sono spazi *altri*, in cui è possibile esplorare possibilità alternative e relazioni differenti, normalmente impossibili o socialmente inaccettabili. Esempi classici sono giardini, cimiteri, musei o sale di spettacolo: luoghi delimitati e regolamentati che consentono esperienze simboliche, rituali o culturali separate dalla routine quotidiana. Applicando questo concetto al cosplay, fiere, convention e piattaforme virtuali diventano vere e proprie eterotopie, creando contesti in cui le persone possono sperimentare identità diverse dalla propria, mettere in scena un personaggio e interagire con altri secondo codici specifici. In questi spazi, il costume non è semplicemente un

travestimento, ma uno strumento per negoziare e vivere parti del sé che nella quotidianità resterebbero nascoste, offrendo un'esperienza di libertà, gioco e trasformazione personale.¹²²

Ogni cambio di costume rappresenta una nuova occasione per costruire e vivere un'identità temporanea. In questo senso, si conferma l'idea di Remotti secondo cui l'identità è sempre costruita e modificabile. Cambiare travestimento non significa nascondersi, ma sperimentare diversi modi di essere e approfondire la capacità di immedesimarsi in ruoli e personalità alternative. Questa pratica di esplorazione identitaria può diventare una competenza preziosa anche nella vita quotidiana, allenando la flessibilità emotiva e sociale.

Nell'era dei social, la valorizzazione di sé dipende in gran parte dal riconoscimento degli altri: sentirsi visti, accettati e apprezzati, anche durante le performance, è essenziale per costruire un'immagine positiva di sé. Identificarsi con un personaggio immaginario non significa fuggire dalla realtà, ma reinterpretare simbolicamente il proprio ruolo nella società, almeno in spazi eterotopici. Le relazioni e le amicizie nate all'interno della community, insieme ai complimenti e all'attenzione ricevuti per costumi, interpretazioni o capacità creative, contribuiscono a rafforzare l'autostima e a far sentire le persone valorizzate e riconosciute. Questo tipo di riconoscimento è particolarmente significativo per chi nella vita quotidiana si sente poco ascoltato o apprezzato.

3.3 Cross-play: trasformazioni di genere

Il *cosplay* non è solo un'attività legata al divertimento o alla passione per alcuni personaggi, ma è anche un importante spazio di espressione personale. Assumere le sembianze di una figura immaginaria permette alle persone di esplorare e mostrare aspetti della propria identità, mettendo in discussione idee tradizionali su genere, sessualità e autenticità. Sirpa Salenius¹²³, sostiene che interpretare un personaggio non è mai una scelta neutra, il modo in cui il *cosplayer* lo rappresenta è influenzato dalla sua personalità, dal suo corpo e dalle sue esperienze di vita. Di conseguenza, questa pratica diventa un processo creativo e sociale in cui i personaggi vengono reinterpretati, assumendo

¹²² Foucault M., conferenza *Des espaces autres* (titolo italiano: *Eterotopie*) tenuta nel 1967 al Cercle d'études architecturales, Parigi. Pubblicata nel 1984. In italiano si trova nel volume Archivio Foucault 3 (Feltrinelli) oppure in raccolte di saggi su spazio e potere. (<https://web.unica.it/unica/protected/417979/0/def/ref/MAT417974/>) ultimo accesso 8/02/2026.

¹²³Salenius S., *Gender in Japanese Popular Culture Rethinking Masculinities and Femininities*, Palgrave Macmillan, Londra, 2023, pp 241–274 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-12942-1_9 ultimo consulto 16/01/2025

nuovi significati e aprendo uno spazio di dialogo e riflessione su chi siamo e su come scegliamo di rappresentarci.

Il *cosplay* mostra come il genere non sia qualcosa di fisso o naturale, ma una costruzione che prende forma attraverso azioni, comportamenti e performance, offrendo così la possibilità di sperimentare ed esplorare identità e orientamenti sessuali che vanno oltre i modelli tradizionali. Tecniche come il *crossplay*¹²⁴, ovvero l'interpretazione di personaggi di un genere diverso dal proprio, e il *gender-bending*¹²⁵, che consiste nel modificarne il genere di un personaggio, insieme ad altre reinterpretazioni creative, permettono di mettere in discussione le convenzioni sociali e di ampliare le possibilità espressive. Poiché nel *cosplay* non esistono personaggi originariamente definiti come non binari, essi possono essere rielaborati attraverso la creatività individuale, assumendo caratteristiche diverse rispetto alla versione originale e aprendo a interpretazioni più fluide e non convenzionali. Queste pratiche creano uno spazio intermedio in cui le rigide divisioni tra maschile e femminile vengono temporaneamente superate o ridefinite, consentendo di esplorare identità diverse e di interrogare le norme che regolano l'aspetto e il comportamento dei corpi nella vita quotidiana. Secondo Salenius, si configura così un ambiente relativamente sicuro in cui sperimentare modalità di espressione che altrove potrebbero essere giudicate o limitate; tuttavia, tale libertà non è assoluta, poiché il timore del giudizio può influenzare le scelte individuali, orientando verso opzioni percepite come più accettabili. Ciò evidenzia come, anche in contesti creativi e inclusivi, persistano aspettative legate al genere e ad altre caratteristiche personali. In questo senso, il *cosplay* può diventare uno strumento per mettere in discussione l'idea che alcune identità siano più adatte di altre a interpretare determinati ruoli.

Qui di seguito riporto la testimonianza di Marco, che racconta il suo rapporto personale con il *cosplay* e con l'espressione della propria identità:

“All’inizio sceglievo soprattutto personaggi maschili, perché erano quelli con cui mi sentivo più a mio agio e più sicuro. Con il tempo, però, ho iniziato a capire meglio me stesso e anche cosa rappresenta davvero il *cosplay* per me. Essendo gay, ho scoperto che mi diverte molto giocare con i ruoli e con l’abbigliamento, senza sentirmi limitato da schemi fissi. Il *cosplay* per me è diventato uno spazio libero, dove posso esprimermi come voglio. Mi piace indossare sia abiti maschili che femminili, perché mi permettono di sperimentare e di mostrare parti diverse di me. Non lo vivo come qualcosa di strano, ma come un modo naturale di divertirmi e sentirmi me stesso. Oggi scelgo i personaggi

¹²⁴Crossplay esempio: sono donna e mi vesto da Tarzan.

¹²⁵Gender-bending esempio: sono donna e mi vesto da Tarzan, in questo modo rendo il personaggio al femminile.

soprattutto in base a quello che mi trasmettono. Se un personaggio mi colpisce, mi emoziona o mi fa sentire rappresentato, allora ho voglia di portarlo in *cosplay*, indipendentemente dal genere o dal tipo di abito. Per me il *cosplay* è libertà, gioco ed espressione personale”.¹²⁶

Nell’articolo di Yuchen Yang: *The Art Worlds of Gender Performance: Cosplay, Embodiment, and the Collective Accomplishment of Gender*¹²⁷, Il *cosplay* viene descritto come un vero e proprio mondo artistico, che consente di sperimentare e reinterpretare personaggi in modi creativi. Offre inoltre la possibilità di vestire i panni di un genere diverso dal proprio, senza che ciò implichi necessariamente identificarsi con esso, ma può essere solo un modo creativo e divertente di provare nuovi ruoli. In questo modo, chi fa *cosplay* può mettere in discussione le idee tradizionali su cosa significhi essere maschio o femmina, o appartenere a un certo ruolo di genere, e può trasformarsi in qualcun altro anche solo per un giorno.

Dal punto di vista psicologico, questa pratica può essere interpretata come uno spazio in cui diverse parti del sé entrano in contatto. Secondo la *teoria del sé dialogico* di Hubert Hermans¹²⁸, l’identità non è unitaria, ma composta da molteplici voci dell’Io. Nel *cosplay*, queste diverse parti possono emergere e diventare visibili attraverso il corpo e il costume: interpretare un personaggio significa dare spazio a una parte di sé, rendendola concreta grazie alla performance corporea e all’abbigliamento.

Tra le persone che ho conosciuto, alcuni di essi, attraverso la scelta dei personaggi, hanno trovato un incentivo per fare *coming out*, scoprendo in questa pratica uno spazio sicuro e creativo in cui mostrarsi autenticamente e affermare la propria identità di fronte agli altri. In questo senso, il *cosplay* va oltre il semplice divertimento o la dimensione artistica, può diventare uno strumento potente per conoscere meglio sé stessi, per affermare la propria identità e per liberarsi dall’ansia del giudizio degli altri.

Elena racconta che il *cosplay* è stato fondamentale per comprendere ed esprimere la propria identità:

“All’inizio vedevo il *cosplay* solo come un hobby, ma col tempo è diventato molto di più.

Interpretando personaggi e giocando con l’estetica, ho iniziato a capire meglio anche la

¹²⁶ Marco, Milan Games Week 28/11/2025

¹²⁷Yang, Yuchen. 2022. “The Art Worlds of Gender Performance: Cosplay, Embodiment, and the Collective Accomplishment of Gender.” *The Journal of Chinese Sociology* 9 (July): Article 6. Beijing: Institute of Sociology, Chinese Academy of Social Sciences (<https://link.springer.com/article/10.1186/s40711-022-00168-z>) ultimo accesso 20/01/2026

¹²⁸<https://www.psicologia24.it/2019/04/che-cose-il-se-dialogico/> ultimo accesso 20/01/2026

mia identità e i miei sentimenti. È proprio attraverso questo spazio libero che sono riuscita a riconoscere e manifestare la mia omosessualità. Oggi il *cosplay* è per me un modo autentico per essere me stessa, senza paura del giudizio”.¹²⁹

"Grazie al *cosplay* posso esprimere liberamente la mia sessualità, senza sentirsi limitato dalle aspettative altrui. Mi fa sentire più autentico e in sintonia con chi sono davvero.”¹³⁰

Le interviste con Elena, Marco e Samuele mostrano come grazie a questa pratica, ciascuno di loro ha potuto esplorare e manifestare aspetti della propria identità e della propria sessualità in un contesto sicuro e accogliente, al di là delle rigidità sociali tradizionali. Il *cosplay* emerge così come un mezzo per rafforzare l'autostima, favorire l'inclusione e permettere una forma di auto-espressione creativa che integra gioco, performance e sperimentazione di sé”.

3.4 Identità nascoste e maschere: esprimere e proteggere il sé

*È meglio essere odiati per ciò che siamo,
che essere amati per la maschera che portiamo.*
Jim Morrison

L'identità nascosta rappresenta quella dimensione interiore dell'individuo che rimane spesso invisibile agli altri. È fatta di pensieri, emozioni e aspetti della personalità che, per timore del giudizio o per adattarsi alle aspettative sociali, vengono repressi o tenuti in secondo piano. Questa parte di sé non è meno importante di quella che mostriamo quotidianamente, ma trova difficoltà a emergere in contesti percepiti come poco sicuri. Analizzare l'identità nascosta significa quindi riflettere sul rapporto tra ciò che siamo interiormente e ciò che scegliamo di mostrare al mondo, mettendo in luce i meccanismi di protezione, conformismo e auto-controllo che influenzano la costruzione del sé. L'idea che una persona possa nascondere alcune passioni, desideri o modi di essere perché non sono accettati dalla società è presente in diverse teorie psicologiche.¹³¹

¹²⁹ Elena, Riminicomix, 19/07/2025.

¹³⁰ Samuele, Festival del Fumetto di Novegro, 18/05/2025

¹³¹ Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1969

Carl Jung, ad esempio, spiega questo concetto attraverso la psicologia sociale con il concetto di *persona* che identifica come maschera sociale, cioè rappresenta l'immagine che mostriamo agli altri per adattarci alle regole e alle situazioni della vita quotidiana. Accanto a questa maschera, Jung parla anche dell'*ombra*, che comprende tutte quelle parti di noi come: desideri, emozioni o tratti del carattere che non sono considerate accettabili e che quindi tendiamo a tenere nascoste. In questo senso, l'identità nascosta è una parte reale della personalità, è fatta di pensieri, emozioni e inclinazioni che non esprimiamo apertamente perché abbiamo paura del giudizio degli altri. Da qui emerge il concetto di *indossare una maschera*, affrontato da Goffman, Turner e Pirandello, che non significa mentire o nascondere sé stessi. Spesso implica invece scegliere quali aspetti della propria personalità mostrare e quali mantenere riservati, permettendo di esprimere con naturalezza emozioni, desideri e caratteristiche personali. Sia nel teatro sia nella vita simbolica, la maschera consente così di far emergere parti di noi che altrimenti rimarrebbero nascoste. Nel teatro, Goffman (Goffman, 1977, p. 22) sostiene che non è solo un oggetto, ma uno strumento per assumere ruoli diversi e mostrare lati della personalità che nella vita quotidiana non si esprimono. Anche Jung riprende il concetto di maschera sociale, uno strumento che ci permette di bilanciare il nostro io con il mondo esterno, presentando agli altri un'immagine accettabile. Nei contesti simbolici o artistici, la maschera può svelare parti profonde di noi, permettendo di esplorare emozioni, tratti della personalità e modi di essere che altrimenti resterebbero nascosti. Allo stesso tempo, la maschera ha una natura ambivalente: protegge dall'occhio giudicante degli altri, ma può anche limitare l'espressione completa del sé. Tuttavia, gli aspetti autentici della nostra identità continuano a esistere e cercano costantemente spazi in cui manifestarsi.¹³²

Sia le scienze umane sia la letteratura hanno ampiamente indagato il tema della doppia personalità, che attraversa in modo trasversale la cultura contemporanea: dalla narrativa ai fumetti, fino ai videogiochi, configurandosi come una potente chiave interpretativa dell'identità moderna. Già negli anni Sessanta, il mondo dei fumetti evidenziava questo aspetto, Peter Parker vive una quotidianità segnata da fragilità, responsabilità e difficoltà economiche, mentre nei panni di *Spider-Man*,¹³³ esprime coraggio e senso di giustizia. Analogamente, Paperino,¹³⁴ spesso rappresentato come goffo e sfortunato, trova in Paperinik¹³⁵ una forma di riscatto, la maschera gli consente di liberare tratti repressi della propria personalità, come determinazione, astuzia e spirito di iniziativa.

¹³²<https://centrostudipsicologiaeletteratura.org/2022/01/una-identita-in-maschera>. Ultimo accesso 18/01/2026.

¹³³Spider-man, fumetto, 1962, Marvel, Burbank California.

¹³⁴Paperino, fumetto, 1934, Walt Disney, Burbank California

¹³⁵Paperinik, fumetto, 1969, Walt Disney, Burbank California

Un caso più contemporaneo è quello di Joker nel videogioco *Persona 5*,¹³⁶ in cui si segue la vita di uno studente liceale, che vive una normale routine tra scuola, amicizie e attività quotidiane, e di notte, invece, entra in una realtà alternativa chiamata *Metaverso*, dove combatte contro le distorsioni mentali delle persone corrotte. Qui la doppia identità non è solo una strategia narrativa, ma diventa metafora esplicita del conflitto tra conformismo sociale e autenticità individuale. Le due dimensioni non sono separate: si influenzano reciprocamente, mostrando come l'identità sia un processo dinamico e negoziato.

Per approfondire l'esperienza del cosplay e il rapporto tra sé e il personaggio, riporto la testimonianza di Silvia che racconta come l'immedesimazione nei personaggi influisca sul suo vissuto emotivo e quotidiano.

“In realtà no, non mi sento *qualcun'altra*. Capisco cosa intendi, magari una persona molto timida che interpreta un personaggio estremamente sicuro di sé può sentire una distanza. Io invece questa distanza non l'ho mai percepita. Ovviamente so che quando sono in cosplay non sono letteralmente Silvia, sono Lara ma allo stesso tempo mi sento Silvia e Lara insieme. È come se coincidessero. un po' come nel teatro, indossi una maschera e sei qualcun altro, ma quella maschera tira fuori qualcosa che è già dentro di te. A volte un personaggio può accompagnarti anche psicologicamente, nelle giornate difficili, quando qualcosa non va al lavoro o nello studio, pensi a quel personaggio e trovi forza in lui o in lei. un po' come succede nelle religioni, dove ci sono figure che ispirano e danno forza. Io sono cresciuta con Lara Croft e per me è stata davvero un punto di riferimento. Mi ha aiutata a crescere, a tirare fuori parti di me che forse erano già lì, ma non sapevo ancora riconoscere”.¹³⁷

La testimonianza di Silvia mostra come il cosplay non produca una frattura tra identità, ma una loro integrazione, in cui personaggio e sé convivono e si rafforzano reciprocamente. Il personaggio diventa così uno strumento di espressione e crescita personale, capace di far emergere risorse interiori già presenti ma non ancora pienamente consapevoli.

Vorrei concludere questa parte sottolineando come la doppia identità non rappresenti una contraddizione, ma un dispositivo attraverso cui l'individuo negozia sé stesso nel rapporto con la società. In questa prospettiva, la “maschera”, così come elaborata da Goffman, Turner, Pirandello e

¹³⁶ Joker, videogioco *Persona 5*, 2016, Sega, Tokyo.

¹³⁷ Silvia, Lucca Comics & Games, 02/11/2025

Jung, diventa uno spazio intermedio in cui interiorità e norme sociali si incontrano: uno strumento attraverso cui l'individuo seleziona, esprime e rielabora parti della propria identità.

Nel cosplay questa dinamica si rende particolarmente visibile, anche se non tutti avvertono il bisogno di questo passaggio. Per alcuni, l'identità è percepita come trasparente, coerente e immediatamente esprimibile, senza necessità di mediazioni simboliche.

La maschera, quindi, non è un obbligo, ma una possibilità: uno strumento che può ampliare, ma non sostituire, l'espressione del sé. In questo senso, l'identità si configura come un processo fluido e mai definitivo, continuamente costruito attraverso le relazioni, le pratiche e le scelte individuali.

Conclusioni

Giunto al termine di questo percorso di ricerca, ritengo opportuno esporre alcune riflessioni conclusive maturate nel corso dell'analisi. Nel mio percorso di studio del *cosplay*, attività che pratico personalmente, ho progressivamente scoperto che esso non è stato solo un oggetto di indagine, ma un autentico spazio umano carico di significati, capace di intrecciare dimensioni creative, identitarie e relazionali. Il fatto di essere parte di questo contesto mi ha consentito di osservare il fenomeno da una prospettiva privilegiata, permettendomi di coglierne non solo gli aspetti più visibili, ma anche le dinamiche più profonde e meno immediate.

Le persone che ho incontrato e intervistato nel corso della ricerca si sono dimostrate fin da subito disponibili e collaborative, contribuendo in maniera significativa allo sviluppo del mio lavoro. Attraverso le loro testimonianze, è stato possibile raccogliere non soltanto dati utili all'analisi, ma anche esperienze personali, vissuti e punti di vista che hanno arricchito la comprensione del fenomeno. Allo stesso modo, il materiale fotografico raccolto ha svolto un ruolo importante nel documentare e restituire visivamente alcuni aspetti della pratica, permettendo di integrare la riflessione teorica con una dimensione più concreta e osservabile. Questo insieme di contributi ha reso possibile una lettura più articolata del *cosplay*, evidenziandone la complessità e confermandone il valore non solo come pratica creativa, ma come esperienza significativa per coloro che vi partecipano.

L'esperienza acquisita e il confronto con gli intervistati, mi ha mostrato come il *cosplay* non si limiti a impersonare un personaggio, ma rappresenti un vero e proprio spazio di espressione e scoperta personale, in cui le persone trovano modalità alternative per esprimersi, spesso diverse da quelle che riescono a mettere in atto nella vita quotidiana.

Ciò che emerge con maggiore evidenza, è la capacità di questa pratica di offrire un canale espressivo a coloro che incontrano difficoltà nel comunicare liberamente il proprio essere. Nella quotidianità, talvolta, gli individui si percepiscono come osservati, giudicati, fuori posto o non pienamente compresi. In questo contesto, si assume una funzione che va ben oltre il semplice intrattenimento, ma diventa uno spazio in cui le aspettative sociali e i giudizi altrui perdono forza, permettendo agli individui di esplorare nuove modalità di comportamento e di espressione, e di consolidare una percezione di sé più autentica e libera. La società contemporanea tende spesso a proporre modelli di comportamento, di genere e di identità relativamente rigidi, entro i quali le persone sono chiamate a riconoscersi. Chi si discosta da tali modelli può essere soggetto a giudizio, esclusione o

incomprensione. Il *cosplay* offre uno spazio alternativo in cui tali vincoli possono essere sospesi o rinegoziati, ampliando i confini di ciò che viene considerato *normale* e *accettabile*. Indossare un costume, scegliere di rappresentare un determinato personaggio o reinterpretarlo in chiave personale significa, in molti casi, affermare il diritto di esistere ed esprimersi al di fuori delle aspettative sociali. In particolare, esso può rappresentare un'opportunità significativa per le persone più introversive o insicure, configurandosi come un ponte tra la dimensione interiore e quella esteriore. Il costume non agisce come una maschera che cela l'identità, bensì diventa uno strumento che, pur offrendo una forma di protezione, consente al contempo di rivelarsi. Un esempio evidente si trova nel racconto di Robert Louis Stevenson, *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* (1886), in cui il Dr. Jekyll sperimenta una trasformazione radicale, assumendo l'identità di Mr. Hyde per dare libero sfogo agli aspetti *oscuri* e repressi della propria personalità, dove però per *oscuri* intendo aspetti diversi da quelli imposti dalle regole quotidiane.

Fondamentale risulta inoltre la dimensione comunitaria. Le *community cosplay*, pur non essendo esenti da criticità, si configurano frequentemente come contesti inclusivi, in cui anche la diversità viene accolta e valorizzata. A differenza di quanto accade in molti ambiti della vita quotidiana, dove la differenza può tradursi in esclusione, in questi spazi essa diventa occasione di incontro e condivisione. Il riconoscimento reciproco, la possibilità di creare legami e di confrontarsi con altri individui contribuiscono a rafforzare il senso di appartenenza e ad accrescere l'autostima personale, incidendo positivamente sia sulle capacità individuali sia sulla percezione di sé. Questa pratica non si esaurisce nella dimensione individuale, ma si rafforza all'interno di quella collettiva. Le *community cosplay*, infatti, rappresentano contesti in cui queste sperimentazioni vengono riconosciute, condivise e legittimate, favorendo la creazione di legami tra individui che condividono la stessa passione. Esse diventano spazi in cui è possibile sperimentare, commettere errori, evolvere e trasformarsi senza essere immediatamente ricondotti a etichette o giudizi.

È proprio questa possibilità di sospensione del giudizio, unita alla libertà espressiva e alla dimensione comunitaria, a rendere questo mondo particolarmente significativo nel contesto contemporaneo.

In conclusione, il *cosplay* può essere interpretato come un luogo di possibilità, uno spazio in cui non ci si limita a interpretare un personaggio, ma si costruisce progressivamente un modo più libero e consapevole di esprimere sé stessi e di riconoscere il proprio ambiente di appartenenza. Per molti individui, e anche per me, esso rappresenta non solo un'attività, ma un'esperienza di crescita personale, di confronto e di autentico riconoscimento. Attraverso questa passione, infatti, ho avuto modo di scoprire un lato di me stesso che non conoscevo, ampliando la mia capacità di espressione e

il mio modo di relazionarmi con gli altri. Uno degli obiettivi che mi ha guidato nella scelta di questo argomento di ricerca è stato quello di far conoscere questo mondo anche a chi non ne è familiare; mi auguro di essere riuscito a trasmetterne il valore e la complessità.

Bibliografia

Barthes R., *Sistema della moda. La moda nei giornali femminili*, Einaudi, Torino, 1972

Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Bari, 2025

Bifulco L., *Rituale dell'interazione e conflitto. Un'introduzione alla sociologia di Randall Collins*, Ipermedium Libri, Sant Maria C.V. Caserta, 2010

Bourdieu, Pierre. *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna, Il Mulino, edizione: 1983

Callieri, B. (1999). *Corporeità*. In *Enciclopedia*

Cohen, Albert K. 1998. *I ragazzi delinquenti. La cultura della banda*. Torino: Einaudi

Castoriadis C., *L'istituzione immaginaria della società*, Torino, Bollati Boringhieri, 1995.

Fabietti U., *Elementi di antropologia culturale*. Bologna: Il Mulino, 2016

Geertz C., in Tessari R. *Teatro e Antropologia*, Carocci editore Roma, 2004

Geertz C. 1987, in Remotti F., *Contro l'identità*, Laterza, Bari-Roma, 2001

Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Milano, Il Saggiatore, 1969

Goffman E. *La ritualizzazione della femminilità*. Bologna: Il Mulino, 1977

Hebdige, Dick. 1980. *Subculture: Il significato dello stile*. Milano: Feltrinelli.

Jenkins H., *Cultura convergente. Dove collidono i vecchi e i nuovi media* Milano, Apogeo, 2007

Lancini M., *Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Franco Angeli, Milano, 2019

Liptak A., *Cosplay: A History: the Builders, Fans, and Makers Who Bring Your Favorite Stories to Life*, ed. Blackstone Publishing, Ashland, U.S.A., 2022

Maurizio Bettini (a cura di), *La maschera, il doppio e il ritratto: strategie dell'identità*, Laterza, Roma, 1991

McVeigh, B. J., *La cultura giapponese come mito*, Routledge, Milano, 2009

Pirandello L., *Uno, nessuno, centomila*, Feltrinelli, Milano, 2013.

Strauss L., *La via delle maschere*, Il Saggiatore, Milano, 2016.

Turner V., *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna, 1986.

Vanzella L., *Cosplay culture*, Tunuè, Latina, 2005

Wilson E., *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Virago Press, London, 1985

Sitografia

Amendola A. & Tirino M., *Il cosplay e le culture giovanili: interazione sociale, emozioni me-diali e performance identitarie*. *Culture e Studi del Sociale*, 3(1), 2018, pp. 57-71
<http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>, ultimo accesso 12/02/2026

<https://www.animenewsnetwork.com/> ultimo accesso 19/03/2026

Campbell John W. Campbell, 1910-1971, https://it.wikipedia.org/wiki/John_W._Campbell, ultimo accesso 10/10/2025.

Cartoon Club Festival Internazionale del cinema d'animazione, del fumetto e dei games RiminiComix, https://it.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Club, ultimo accesso 30/09/2025.

<https://centrostudipsicologiaeletteratura.org/2022/01/una-identita-in-maschera>, ultimo accesso 23/01/2026

Chittaro G. 5/11/2025 Toscanaeconomy (<https://toscana.italiaeconomy.it/lucca-comics-games-2025-unedizione-da-record/>) ultimo accesso 3/12/2025

Ciappelli G., *Il Carnevale dalla tradizione arcaica alla traduzione colta del Rinascimento* Archivio Storico Italiano Vol. 148, No. 1 (543) (gennaio-marzo 1990), pp. 147-161 Published By: Casa Editrice Leo S. Olschki (<https://www.jstor.org/stable/26215797>) ultimo accesso 19/03/2026

Clark Ashton Smith 1893-1961, https://it.wikipedia.org/wiki/Clark_Ashton_Smith, ultimo accesso 10/10/2025.

Colombo, E. *Decostruire l'identità: Individuazione e identificazione in un mondo globale. Culture: Studi culturali e identità*, 2005-2006, 11-35. <https://www.club.it/culture/culture2005-2006/02culture.pdf>

Devil May Cry 3: Dante's Awakening デビルメイクライ3, Debiru Mei Kurai, https://it.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry_3:_Dante%27s_Awakening, ultimo accesso 30/09/2025.

https://fancyclopedia.org/wiki/Convention_Costuming_History ultimo accesso 19/03/2026

https://www.fancyclopedia.org/Star_Trek_Conventions ultimo accesso 03/03/2026

<https://fondazioneolitec.com/lucca-comics-games> ultimo accesso 03/03/2026

Foucault M., conferenza *Des espaces autres* (titolo italiano: *Eterotopie*), <https://web.unica.it/unica/protected/417979/0/def/ref/MAT417974/>, ultimo accesso 8/02/2026.

Geraghty, Lincoln. *Living with Star Trek: American Culture and the Star Trek Universe*. I.B. Tauris, 2007. Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge, 1992. Tulloch, John; Jenkins, Henry. *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. Routledge, 1995. <https://www.britannica.com/topic/Star-Trek-series-1966-1969>
https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek ultimo accesso 03/03/2026

Gn Joel, *Simulazione queer: la pratica, la performance e il piacere del cosplay*. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies* 25 (4), 2011
https://www.academia.edu/789392/Queer_simulation_The_practice_performance_and_pleasure_of_cosplay ultimo accesso 08/02/2026

Gn Joel, "Queer Simulation: The Practice, Performance and Pleasure of Cosplay." *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 29, no. 6, 2015
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/symb.533> ultimo accesso 08/02/2026

<https://www.gonews.it/2025/11/02/lucca-comics-games-2025-280mila-biglietti-e-17mila-professional> ultimo accesso 28/02/2026

Grand Theft Auto: Vice City, https://it.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_Vice_City, ultimo accesso 30/09/2025.

H.P. Lovecraft (Howard Phillips Lovecraft, 1890-1937)
https://it.wikipedia.org/wiki/H.P._Lovecraft, ultimo accesso 10/10/2025

<https://ilbosone.com/giurati-cosplay-scelti-coi-like-il-web-si-infuria> ultimo accesso 18/03/2026

<https://japantoday.com/>

<https://www.luccacomicsandgames.com/lcg-allexpo-osaka-2025/>

https://www.luccacomicsandgames.com/wp-content/uploads/2025/11/CS_02.11.2025_Lucca-Comics-Games-2025_-cresce-con-oltre-280mila-biglietti-.docx.pdf ultimo accesso 28/02/2026

<https://www.luccacomicsandgames.com/lc-and-g25-la-capitale-mondiale-della-creativita-e-della-cultura-dell-immaginazione> ultimo accesso 28/02/2026

<https://mangatheculturalandhistoricalties.wordpress.com/author/mangatheculturalandhistoricalties/>
ultimo accesso 19/03/2026

Mantova Comics & Games, è stato un festival dedicato al mondo del fumetto, del fantasy, e dei giochi di ruolo, https://it.wikipedia.org/wiki/Mantova_Comics_%26_Games, ultimo accesso 30/09/2025.

Masks in History – Second Face – <https://www.maskmuseum.org/masks-in-history/>, ultimo accesso 18/03/2026

Napier S., citato in *Il cosplay e le culture giovanili: interazione sociale, emozioni mediali e performance identitarie* di Alfonso Amendola e Mario Tirino, pubblicato su *Culture e Studi del Sociale-CuSSoc* 2018, 3(1) <https://www.cussoc.it/journal/article/view/58> ultimo accesso 12/02/2026

<https://www.plastmagazine.it/resina-epossidica-resine-epossidiche-caratteristiche-applicazioni-mercato/#:~:text=Le%20resine%20epossidiche%20sono%20polimeri%20termoindurenti%20che,all%20stato%20solido%2C%20come%20scaglie%20o%20polveri>, ultimo accesso 30/03/2026

<https://www.psicologia24.it/2019/04/che-cose-il-se-dialogico/> ultimo accesso 20/01/2026

<https://www.resinpro.it/domande-frequenti/qual-la-differenza-tra-resine-termoplastiche-e-resine-termoindurenti/#:~:text=Le%20resine%20termoplastiche%20sono%20polimeri,senza%20subire%20alcun%20cambiamento%20chimico>, ultimo accesso 30/03/2026

Salenius S., *Gender in Japanese Popular Culture Rethinking Masculinities and Femininities*, Palgrave Macmillan, Londra, 2023, pp 241–274 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-12942-1_9 ultimo consulto 16/01/2025

Sam Moskowitz, *The Immortal Storm*, 1954, p. 243, citato in Helen Merrick, *The Secret Feminist Cabal*, p. 78. <https://aqueductpress.com/books/SecretFeministCabal-ch2-3.pdf> ultimo accesso 19/03/2026

<http://siba-ese.unisalento.it/index.php/emozioni/article/view/22070/18641> ultimo consulto 10/01/2026

Silent Hill f https://it.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_%C6%92, ultimo accesso 20/03/2026

<https://www.tomshw.it/culturapop/5-luoghi-comuni-sul-cosplay> ultimo accesso 20/03/2026

@Tom's Hardware Italia, a cura di [Milena Vigo](#) Pubblicato il 28/10/2021 alle 09:00 - Aggiornato il 09/08/2022 alle 11:50, <https://www.tomshw.it/culturapop/cosplay-in-italia-come-e-cambiato-in-questi-ventanni> ultimo accesso 09/03/2026

<https://www.tomshw.it/culturapop/5-luoghi-comuni-sul-cosplay> ultimo accesso 20/03/2026

<https://toscana.italiaeconomy.it/lucca-comics-games-2025-unedizione-da-record> ultimo accesso 28/02/2026

Uncharted 4: Fine di un ladro (Uncharted 4: A Thief's End).
https://it.wikipedia.org/wiki/Uncharted_4:_Fine_di_un_ladro, ultimo accesso 20/03/2026

Yang, Yuchen. 2022. “The Art Worlds of Gender Performance: Cosplay, Embodiment, and the Collective Accomplishment of Gender.” *The Journal of Chinese Sociology* 9 (July): Article 6. Beijing: Institute of Sociology, Chinese Academy of Social Sciences
(<https://link.springer.com/article/10.1186/s40711-022-00168-z>) ultimo accesso 20/01/2026

<https://www.treccani.it/>, ultimo accesso 18/03/2026

https://en.wikipedia.org/wiki/AnimaniA_%28magazine%29 ultimo accesso 20/03/2026

<https://it.wikipedia.org/wiki/Animerica> ultimo accesso 20/03/2026

https://it.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy ultimo accesso 19/03/2026

<https://it.wikipedia.org/wiki/Cosplay> ultimo accesso 19/03/2026

https://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_stellari ultimo accesso 03/03/2026

https://it.wikipedia.org/wiki/Kappa_Magazine ultimo accesso 20/03/2026

https://it.wikipedia.org/wiki/Newtype_%28rivista%29 ultimo accesso 20/03/2026

https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli ultimo accesso 19/03/2026

Appendice A:

FESTIVAL DEL FUMETTO DI NOVEGRO 2025

Federica, luogo di provenienza Campagnola Emilia (Reggio Emilia), età 16

Io: OK, direi che possiamo cominciare l'intervista. Intanto, come ti chiami? Piacere, sono Gabriele, e tu?

Federica: Federica.

Io: Bene, piacere! Partiamo subito con la prima domanda: da quanto tempo fai cosplay?

Federica: Tipo 5 anni, non lo so, circa cinque anni.
hai scoperto questa passione?

Io: OK, come

Federica: Perché quando ero più piccola guardavo tanti cartoni animati, magari anche anime, e quindi dopo ho voluto replicarli anch'io.

Io: Che cartoni animati o

anime guardavi? Ti ricordi quali?

Federica: Il primo anime che ho seguito è stato *My Hero Academia*. Il primo cosplay che ho fatto, invece, è stato di *The Promised Neverland* o Sailor Moon.

Io: OK, e ricordi

quale personaggio era?

Federica: Emma, la protagonista.

Io: Poi hai

detto anche Sailor Moon, quindi hai fatto questi due personaggi, giusto?

Federica: Sì.

Io: Come

scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Federica: Dipende. Scelgo quello che mi piace di più e magari cerco di farne uno non troppo comune.

Io: Quindi

preferisci personaggi di nicchia, non quelli che vediamo sempre, tipo Jinx o Caitlyn di *Arcane*?

Federica: Sì, esatto, cerco qualcosa di diverso dagli altri.

Io: Quanto

contano per te fumetti, anime e manga nella vita quotidiana?

Federica: Non leggo molto, in realtà.

Io: E guardi anime e cartoni animati, quanto contano per te?

Federica: Un po', perché nel mio tempo libero è qualcosa che faccio, insieme allo sport.

Io: Quindi non è qualcosa di fondamentale?

Federica: No, non troppo.

Io: OK,

raccontami della prima volta che hai fatto cosplay. Quale personaggio era e perché lo hai scelto?

Federica: Il primo cosplay l'ho fatto alle elementari per una festa. Non ricordo se fosse Sailor Moon o Cleopatra.

Io: Proprio Cleopatra?

Federica: Sì, Sailor Moon perché era uno dei miei cartoni preferiti, e Cleopatra perché mi piaceva molto. Inoltre, a quell'epoca somigliava anche un po' a me, quindi stava bene.

Io: Quindi ti sentivi vicina

a quel personaggio e ti immedesimavi in lei?

Federica: Sì, esatto.

Io: Come ti

organizzi per creare i tuoi vestiti e accessori? Hai un piano preciso?

Federica: Non faccio molto a mano. Di solito compro i vestiti e gli accessori sui siti, poi mi arrangio con il trucco e modifico un po' le parrucche per renderle più simili al personaggio.

Io: OK, quindi quando ti prepari

per la manifestazione lo vivi come un rituale?

Federica: Sì, mi sento molto contenta quando vedo il risultato di tutto quello che ho pianificato e preparato.

Io: Questo

risultato rappresenta qualcosa di speciale per te?

Federica: Sì, è un successo nella riuscita del costume.

Io: Che legame

vedi tra il cosplay e la recitazione teatrale?

Federica: Vedo che alcune persone si comportano proprio come il personaggio che stanno replicando, e questo secondo me fa molta più scena.

Io: Tu pensi che ci sia un

legame con il teatro?

Federica: Sì, perché anche nel teatro bisogna saper replicare bene il personaggio, proprio come nel cosplay.

Io: Pensi che il

cosplay sia più una performance, un'espressione personale o entrambe le cose?

Federica: Penso che il cosplay sia entrambe le cose, sia una performance che un'espressione personale. Da una parte, è come se stessi facendo uno spettacolo, perché quando ti metti il costume e ti fai vedere, la gente ti guarda e ti fa tante domande o ti chiede foto. È come se fossi su un palcoscenico, ma invece di cantare o recitare, stai mostrando il tuo personaggio, e tutti ti notano per quello che hai indossato. Ma dall'altra parte, è anche qualcosa di personale, perché scegli tu il personaggio che vuoi essere. Magari ti piace tanto quel personaggio, o ti senti simile a lui/lei, e quando lo indossi, stai mostrando una parte di te. È come dire: "Ehi, questo è qualcosa che mi piace tanto e voglio che anche gli altri lo vedano!" Quindi, anche se la gente ti guarda, alla fine è qualcosa che fai per te stessa, perché ti fa sentire bene. Quindi sono entrambe le cose, perché da un lato è divertente e ti fa sentire speciale quando gli altri ti guardano, ma dall'altro è anche una cosa che fai per te, perché ti piace.

Io: E quando interpreti un personaggio come Emma di *The Promised Neverland*, cosa rappresenta per te?

Federica: Anche se la sua vita è molto diversa dalla mia, è stato bello replicarla e immedesimarmi in lei.

Io: La tua

identità di genere influisce sulla scelta dei personaggi?

Federica: Sì, scelgo sempre personaggi femminili come me.

Io: Quando sei

in cosplay, ti senti te stessa o qualcun altro?

Federica: Mi sento qualcun altro, perché cerco di comportarmi come il personaggio, anche se nella vita di tutti i giorni sono diversa.

Io: Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Federica: Quando non sono in cosplay, mi sento un po' invisibile, tipo come tutte le altre persone. Nessuno mi guarda più di tanto, sono solo io, con la mia vita normale. Non è che la gente mi faccia tante domande o mi fermi per strada. È una routine tranquilla,

senza troppo fronzoli. Se devo essere onesta, mi piacciono entrambe le cose, ma per motivi diversi. La mia vita normale è tranquilla, posso essere me stessa senza troppe pressioni. Non c'è nessuna aspettativa e posso vivere le cose a modo mio. Poi, c'è anche quella parte che mi fa sentire a casa, tipo quando sto con gli amici o faccio cose che mi piacciono senza pensare troppo a come gli altri mi vedono. Ma il cosplay è diverso. Mi piace sentirsi speciale per un po', e quando la gente ti ferma o ti fa complimenti, ti dà una carica che non provi nella vita quotidiana. Mi fa sentire come se stessi facendo qualcosa di unico, che gli altri apprezzano. Però, alla fine, credo che la mia vita normale sia più comoda, perché non devo "performare" o fare qualcosa per essere notata. È più genuina e senza tante aspettative. Quindi, in realtà, preferisco un po' di tutto. Mi piace la tranquillità della vita normale, ma ogni tanto il cosplay mi dà quella sensazione di essere qualcosa di più. Entrambe hanno il loro fascino! Ma quando metto il cosplay, tutto cambia. È come se diventassi un'altra persona, tipo un personaggio che la gente riconosce e apprezza. Mi fermano, mi fanno foto, mi chiedono cose. E quella sensazione di essere riconosciuta, di essere vista, è davvero bella. Mi sembra di avere un legame speciale con chi mi guarda, come se fossimo tutti nella stessa "community" che ama quella cosa, ed è figo sentirsi parte di qualcosa che ti rende speciale, anche solo per un momento.

Io: I tuoi familiari e chi ti circonda comprendono questa passione?

Federica: Sì, i miei genitori mi supportano molto. Mia mamma mi ha aiutato con i cosplay di Sailor Moon, Cleopatra ed Emma, dandomi consigli su vestiti, parrucche e accessori.

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi?

Federica: No, mai. La gente mi ferma e fa commenti positivi. Qualche volta mi facevano battute sul personaggio, ma erano simpatiche e legate alla storia, niente di serio.

Io: Questa passione ti ha spinto ad aprirti a nuove culture?

Federica: Sì, soprattutto verso il Giappone e la Corea, perché molti anime e manga provengono da lì, e mi è venuta voglia di conoscere meglio quei posti.

Io: Il supporto della community influenza il modo in cui interpreti il personaggio?

Federica: Sì, i complimenti degli altri mi fanno capire che sto interpretando bene il personaggio e mi aiutano a migliorare.

Io: Hai mai fatto parte di gruppi cosplay o community online?

Federica: No, parlo solo con qualche amica per consigli, ma non con gruppi veri e propri.

Io: Hai un consiglio da dare a chi vuole iniziare a fare cosplay?

Federica: Il consiglio migliore è fare cosplay per se stessi, senza vergognarsi e senza pensare troppo alle critiche. Divertitevi, sperimentate e godetevi questa passione.

Io: OK, grazie mille per l'intervista, è stato un piacere! Ti auguro buona fiera.

Federica: Grazie a te, ci vediamo!

Luca Martino, luogo di provenienza Milano, età 26 anni

Io: Ciao!! Come ti chiami?

Luca: Ciao, mi chiamo Luca Martino.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Luca: Faccio cosplay da circa 2014, quindi sono passati più di 10 anni ormai. ricordi quale fu il tuo primo cosplay?

Io: Ti

Luca: Sì, il mio primo

cosplay è stato Zoro di One Piece. All'inizio non volevo fare qualcosa di troppo complicato perché non avevo mai provato prima e non sapevo se ci sarei riuscito. Però Zoro mi piaceva tantissimo: mi piaceva il suo carattere forte, il modo in cui combatteva e anche il suo stile con le tre spade. Quindi ho deciso che era il personaggio giusto per me. Ho fatto quasi tutto da solo, passo dopo passo. Ho cucito il vestito, che non era perfetto, ma almeno somigliava a quello del personaggio. Ho costruito anche le spade, cercando di farle abbastanza leggere per poterle portare tutto il giorno in fiera senza stancarmi troppo. E poi c'era la bandana verde da legare sulla testa, che era importante per il look di Zoro. Non era perfetta, alcune cose erano un po' storte o grezze, ma questo faceva parte del divertimento. Ricordo che mentre mi preparavo per la fiera ero emozionato e un po' nervoso. Non vedevo l'ora di mettermi il costume e sentirmi un po' come il personaggio. Era la prima volta che provavo a trasformarmi così e sentivo che stavo entrando in un mondo diverso, dove potevo essere qualcuno di speciale per un po'. Anche se il costume non era perfetto, vedere le persone riconoscere Zoro e farmi i complimenti mi ha fatto capire quanto fosse bello poter creare qualcosa con le mie mani e vivere quel personaggio per un giorno intero. Quella esperienza mi ha insegnato che il cosplay non è solo indossare un vestito, ma è un modo per divertirsi, imparare cose nuove, mettersi alla prova e condividere la passione con gli altri. Anche se era il mio primo cosplay e non era perfetto, mi ha dato tanta soddisfazione e mi ha fatto capire che volevo continuare a farlo anche negli anni successivi.

Io: ah ok, si conosco anche io one piece e non immagini quanti ce ne sono alla fiera di cosplay di one piece, quindi, come hai scoperto il mondo del cosplay?

Luca: Già da quando ero

molto piccolo sentivo parlare di cosplay, soprattutto alla televisione o quando i miei genitori ne parlavano tra loro. Ogni volta che lo sentivo nominare mi incuriosiva tantissimo, ma i miei genitori non volevano portarmi a vedere le fiere, dicevano sempre che non era il momento o che era una cosa da ragazzi più grandi. Io però non riuscivo a smettere di pensarci e continuavo a rompere le scatole, chiedendo e insistendo ogni volta che potevo. Finalmente, all'età di sedici anni, dopo tanto insistere, i miei genitori hanno accettato e mi hanno portato alla mia prima fiera cosplay a Milano. Non avevo idea di cosa aspettarmi veramente, ma appena sono entrato e ho visto tutte quelle persone vestite come i loro personaggi preferiti, i costumi colorati, le pose, gli accessori, mi si è aperto un mondo nuovo. È stato un momento incredibile, non riuscivo a smettere di guardare tutto, fotografare, ammirare i dettagli dei vestiti e delle armi finte, e soprattutto vedere quanta passione mettevano tutti in quello che facevano. Ogni fiera che facevo mi dava più motivazione e più voglia di imparare. Ancora oggi, dopo tutti questi anni, continuo a partecipare, a creare costumi.

Io: si comprendo benissimo così come per me quando andai per la prima volta al Mantova comics del 2016. All'inizio mi sentivo un po' fuori posto, ma poi quando ho visto tutti i cosplay, è stata una vera e propria rivelazione. Comunque, a proposito di passioni, quanto contano per te i fumetti, gli anime e i videogiochi nella tua vita?

Luca: Beh, direi che sono parte integrante della mia vita. Fin da piccolo leggevo tantissimi fumetti, tipo Tex Willer che rubavo a mio padre, Spider-Man, e mi appassionavo ai supereroi. Poi, con gli anni, gli anime sono diventati sempre più presenti. Ho iniziato a guardare "Naruto" e "Dragon Ball" da adolescente e da lì non mi sono più fermato. I videogiochi sono un altro pezzo importante. Ho sempre amato i giochi di ruolo tipo "final fantasy" e quelli di avventura come "the legend of

Zelda”

davvero interessi, siamo più o meno sulla stessa barca. Passiamo alla prossima domanda, come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Io: Ah però!! Hai

Luca: Allora, negli eventi dal vivo cerco sempre di trovare un equilibrio. Sicuramente deve essere un personaggio che mi piaccia e che sento mio in quel periodo, però oggi tengo molto conto anche della praticità. All’inizio sceglievo solo in base all’entusiasmo, senza pensare troppo alle conseguenze, anche se poi magari facevo fatica a fine giornata. Adesso invece valuto meglio: stare in fiera tutto il giorno, magari per più giorni di fila, richiede un minimo di comodità, soprattutto se devi muoverti spesso e non restare fermo in un punto.

Io: Sì, ma assolutamente. Quindi alla fine, cioè ognuno, come dico sempre, deve sentirsi libero di fare quel che vuole, può anche chiedere Consiglio. E però dico, cioè il personaggio lo scegli tu, lo fai tu, quindi chiedi consiglio, puoi chiedere aiuto, qualcuno ti dà una mano, però lo fai come ti senti a più agio, OK? E allora su questa domanda hai già detto che prima volta che hai fatto cosplay, che personaggio era e perché hai scelto quel personaggio? È legato a chi sei? Chi vorresti essere o a qualcosa di completamente diverso? Perfetto.

Luca: Allora, il mio primo cosplay l’ho fatto quando avevo più o meno 16 anni. Ho scelto Zoro di One Piece perché in quel periodo ero davvero preso dall’anime e dal manga, li seguivo tantissimo e mi sentivo molto legato ai personaggi. Zoro mi piaceva moltissimo perché era un personaggio molto forte, coraggioso e determinato. Mi piaceva il modo in cui affrontava le sfide senza mai arrendersi, sempre pronto a combattere per i suoi amici e per quello in cui credeva. Aveva anche un lato serio e un po’ freddo, ma allo stesso tempo ogni tanto faceva battute o mostrava un po’ di ironia, e questo mi divertiva. A 16 anni, quando l’ho fatto, mi piaceva sentirmi forte come lui. Nella vita di tutti i giorni ero un po’ timido e insicuro, quindi vestirsi come Zoro e provare a muovermi e comportarmi un po’ come lui mi faceva sentire sicuro, coraggioso e potente, anche solo per un giorno. Non mi rispecchiavo in tutto del suo carattere, certo, ma alcuni aspetti, come la sua forza e il suo coraggio, li ammiravo tantissimo e mi piaceva provare a sentirli dentro di me mentre ero in cosplay.

Io: Quindi mi puoi dire qual è la tua differenza quotidiana e quando sei in cosplay? Ti senti Zoro anche nella tua vita quotidiana e vorresti essere come lui?

Luca: Quando avevo 16 anni, Zoro era il mio personaggio di riferimento e mi piaceva tantissimo. Nei giorni in cui facevo cosplay volevo sentirmi un po’ come lui: forte, coraggioso e sicuro di me. Mi piaceva pensare che, anche solo per un po’, potevo essere come lui, e questo mi dava una sensazione di forza che nella vita quotidiana a quell’età non avevo. Crescendo, però, le cose sono cambiate. Adesso non voglio più essere come Zoro e nessun’altro. Ho capito che ho la mia identità, i miei gusti e il mio modo di essere, e va bene così. Il cosplay per me oggi è solo un gioco, un modo per divertirsi e per trasformarsi per qualche ora, senza confondere la mia vita reale con quella dei personaggi che interpreto.

Io: Mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Luca: Di solito parto sempre da tante reference. Mi guardo immagini ufficiali, fan art, screenshot e cerco di capire quali sono gli elementi davvero fondamentali del personaggio. Poi faccio una sorta di scaletta mentale, cosa posso comprare già fatto, cosa posso adattare e cosa invece devo costruire da zero. Gli accessori sono quasi sempre la parte più lunga, perché richiedono più prove. Per il costume cerco di essere pratico, cioè se posso modificare vestiti esistenti lo faccio, altrimenti mi affido a commissioni o a lavori fatti a mano. Mi organizzo a step, senza fare tutto insieme, così non diventa stressante.

Io: Sì ma dipende come vuoi fare il tuo personaggio, io agli inizi mi sono sempre affidato ai consigli degli altri ma ho sempre preferito costruirmi io gli accessori e le armi piuttosto che richiedere delle commissioni. Che legame vedi tra il Cosplay e la recitazione teatrale?

Luca: Secondo me, il cosplay ha molto a che vedere con la recitazione teatrale, anche se è un po’ diverso. Nel teatro le persone recitano, interpretano un ruolo, cercano di diventare un personaggio davanti al pubblico. Nel cosplay succede qualcosa di simile: quando ti metti il costume e inizi a muoverti come il personaggio, a parlare come lui o a fare le sue espressioni, stai facendo una piccola recitazione. Non è esattamente teatro perché di solito non c’è una scena scritta, non c’è un copione preciso, ma tu cerchi comunque di mostrare chi è quel personaggio agli altri. Per me il cosplay è come recitare, ma in modo più libero. Non devo imparare battute, ma devo capire il carattere del personaggio, come si muove, come reagirebbe in certe situazioni. Quando lo faccio, sento che dentro di me divento un po’ il personaggio, e allo stesso tempo gli altri mi vedono così. È come quando gli attori si preparano dietro le quinte: mettono i vestiti, si truccano, si concentrano e poi escono sul palco. Nel cosplay, il momento in cui mi preparo per andare in fiera è un po’ lo stesso, è un piccolo rituale dove mi metto nel personaggio. Anche se non è teatro vero e proprio, secondo me il cosplay aiuta a capire il mondo del teatro e della recitazione. Ti insegna a esprimere emozioni, a usare il corpo e il volto per raccontare chi sei in quel momento. Ti fa sentire più sicuro davanti agli altri, ti fa giocare con le emozioni e con la fantasia. Quindi, secondo me, il cosplay e la recitazione teatrale sono molto collegati, perché entrambi ti permettono di diventare qualcun altro, anche solo per un po’, e di far vedere agli altri chi è quel personaggio.

Io: Sì ma concordo anche io che ci sia una similitudine tra questi due aspetti e dato che ho fatto anche io recitazione posso dirti che sento anche io questa vicinanza quando porto i personaggi in fiera o quando dovevo recitare a teatro. Ok, Pensi che il Cosplay sia più performance, un’espressione personale o entrambe le cose?

Luca: Per me è entrambe le cose. Da un lato è una performance, perché stai mettendo in scena qualcosa davanti agli altri, anche solo camminando in fiera. Dall’altro è un’espressione molto personale, perché il personaggio passa sempre attraverso la tua sensibilità. Anche se due persone fanno lo stesso cosplay, il risultato è completamente diverso. È proprio questo mix che rende il cosplay così interessante.

Io: Preferisci interpretare personaggi maschili o femminili, la scelta dell’abito è influenzata dalla tua identità di genere?

Luca: Sì, in parte sì. All’inizio tendevo a scegliere personaggi maschili con cui mi sentivo più a mio agio e che rispecchiavano un certo tipo di immaginario. Con il tempo, però, ho iniziato a vedere il cosplay come uno spazio più libero, dove l’identità di genere non è un limite ma una possibilità. Oggi scelgo un personaggio soprattutto per quello che mi comunica e per come mi fa sentire, indipendentemente dal genere. Se un personaggio mi ispira, mi piace l’idea di interpretarlo, senza farmi troppi problemi.

Io: I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa tua passione o sono contrari?

Luca: All’inizio, i miei genitori non capivano il cosplay e non lo vedevano di buon occhio. Dicevano che era una cosa strana, che vestire come i personaggi dei cartoni o dei videogiochi non era normale e che non era un hobby “serio”. Ogni volta che parlavo di fiere o di vestirmi da personaggio, mi guardavano un po’ preoccupati e mi dicevano di aspettare, che era meglio non andare. Io però ero curioso e volevo provare. Continuavo a parlarne, a mostrare loro video e foto delle fiere e delle persone che si divertivano. Alla fine, quando avevo 16 anni, hanno deciso di portarmi a una fiera a Milano. È stato un momento importante, perché finalmente hanno visto con i loro occhi come funzionava quel mondo. Hanno capito che non era pericoloso, che era un ambiente creativo, divertente e pieno di persone rispettose. Dopo quella esperienza, il loro giudizio è cambiato completamente. Hanno iniziato a sostenermi, a

interessarsi ai miei costumi e a capire quanto mi rendesse felice. Anche se prima erano scettici, oggi sono orgogliosi della mia passione e mi lasciano fare tutto con libertà. Questo sostegno è molto importante per me, perché mi fa sentire accettato e sicuro nel seguire quello che amo fare.

Io: Hai mai

subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Se sì, racconta un tuo episodio.

Luca: No, mai successo.

Io:

L'interpretazione dei personaggi ha aiutato a migliorare la tua vita personale?

Luca: Quando ero più piccolo, interpretare i personaggi mi ha aiutato tanto a sentirmi più sicuro di me stesso. Adesso, invece, il cosplay per me è soprattutto un hobby, un modo per divertirmi e stare bene con me stesso senza prenderlo troppo sul serio. Non lo uso più per cercare sicurezza, perché ormai ho capito chi sono e come voglio essere nella vita di tutti i giorni. Il cosplay rimane però un modo bellissimo per esprimere creatività e passione, senza che sia qualcosa di necessario per sentirmi forte o coraggioso.

Io: Questa passione ti ha trasmesso la voglia di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Luca: Assolutamente sì. Attraverso il cosplay mi sono avvicinato a culture diverse, soprattutto quella giapponese, ma anche ad altri immaginari. Ti viene naturale voler capire da dove nasce un personaggio, il contesto culturale, storico o artistico in cui è stato creato.

Io: Sentire il supporto della Community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Luca: Sì, il supporto della community fa tantissimo. Sapere di essere in un ambiente in cui le persone condividono la stessa passione ti fa sentire più libero e più sicuro. Ti viene voglia di curare di più i dettagli e di vivere il personaggio con più intensità, senza paura di essere giudicato.

Io: Ti senti di dare un consiglio in generale?

Luca: Il consiglio che darei è di fare cosplay per se stessi, prima di tutto. Non bisogna cercare la perfezione o l'approvazione a tutti i costi. È importante divertirsi, sperimentare e rispettare i propri tempi. Il cosplay deve essere uno spazio di libertà, non una fonte di ansia.

Io: grazie e ciao!!

Luca: grazie a te!!

Daniela, luogo di provenienza Milano, età 45

Io: Piacere, io sono Gabriele, tu sei...

Daniela: Daniela.

Io: da quanto tempo fai cosplay?

Daniela: Ma

guarda, circa 4 o 5 anni.

Io: Ok, ma hai cominciato

tardi'. E come hai scoperto questa passione?

Daniela: In realtà l'ho scoperta seguendo le

pubblicità del Lucca Comics, che è una città che mi piace molto. Così ho scoperto questo mondo che non conoscevo affatto.

Io: Quindi attraverso le pubblicità del festival. Ok!! ma leggevi e leggi fumetti e manga, quanto contano per te fumetti, anime e

manga, visto che fare cosplay implica rappresentare personaggi di quel mondo?

Daniela: Sono molto belli e

importanti. Ho notato che è un fenomeno in crescita, perché mi capita spesso di andare al Libraccio e trovare tanti libri o fumetti di manga che non conoscevo e che mi hanno davvero presa. Anche se a dire il vero è una passione che mi è venuta non molto tempo fa.

Io: Sì, ci sta. Anime e manga ormai sono molto diffusi, soprattutto tra ragazzi e ragazze.

Daniela: Esatto. Ci

sono anche librerie che dedicano interi spazi ai manga. Ad esempio, la Feltrinelli. E poi ci sono anche posti dove posso trovare vecchi fumetti a prezzi convenienti.

Io: Ok, capisco. Ti chiedo: come scegli il

personaggio da rappresentare alle manifestazioni? Hai un piano oppure scegli un po' istintivamente?

Daniela: Più che altro seguo l'istinto. Guardo se un personaggio mi ha colpito particolarmente in un fumetto e sento come mi sento in quel momento. Cerco di interpretarlo mettendomi in gioco, come se fosse un gioco, una realtà in cui posso immedesimarmi.

Io: Quindi segui molto l'istinto.

Daniela:

Esatto.

Io: E la prima volta

che hai fatto cosplay? Che personaggio hai scelto e perché?

Daniela: La prima volta che ho fatto

cosplay, ho deciso di vestirmi da strega. In quel periodo, mi sentivo un po' sopraffatta e arrabbiata, e cercavo un modo per esprimere quelle emozioni. Il cosplay mi è sembrato la soluzione perfetta. Ho scelto una strega perché, in quel momento, avevo bisogno di sentirmi potente, come se avessi il controllo su tutto. Le streghe sono persone che possono fare magie, che hanno una forza speciale, e io volevo sentire quella stessa forza. Quando mi sono messa il costume, mi sono sentita come se stessi diventando qualcun altro, ma allo stesso tempo, come se stessi mostrando una parte di me che avevo bisogno di far uscire. Immaginavo di avere dei poteri magici e, in quel momento, quei pensieri mi davano una sensazione di forza e di libertà. È stato come un modo per sfogare la rabbia e lo stress che provavo, ma in modo creativo e divertente. Da quel momento, ho capito quanto il cosplay fosse per me una via per esprimermi. Non era solo una questione di indossare un costume, ma di entrare in un personaggio che mi permetteva di esplorare emozioni che, magari, non avevo il coraggio di mostrare nella vita di tutti i giorni. Il cosplay mi ha insegnato che, a volte, travestirsi da qualcuno che è forte e sicuro può aiutarci a sentirci più sicuri anche nella realtà. È diventato qualcosa che mi ha fatto sentire meglio con me stessa e che mi ha spinto a continuare a fare cosplay.

Io: Quindi un personaggio originale o basato su qualcuno già esistente?

Daniela: Originale. Era un modo per divertirsi, provando qualcosa che nella vita reale non potevo fare.

Io: Questo cosplay aveva un legame con chi sei, chi vorresti essere o era qualcosa di completamente diverso?

Daniela: Era qualcosa di diverso. Di solito sono una persona "brava", ma con questo cosplay potevo interpretare un lato più ribelle o potente, che normalmente non mostro.

Io: Quindi ti piace sperimentare, diversificare, non fare qualcosa di comune.

Daniela: Esatto, è

un modo per esplorare realtà diverse e liberarmi un po'.

Io: Ok, molto bello. Mi racconti

come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Daniela: Guardo i personaggi e prendo spunto da loro. Per esempio, per la strega cercavo vestiti adatti e mi rivolgevo a negozi specializzati, anche a Milano, dove è possibile acquistare o affittare i costumi. Così ho una visione più ampia di quello che posso creare.

Io: Quindi cerchi sempre originalità, vuoi fare qualcosa di unico ma anche con connotati positivi.

Daniela: Esatto.

Io: E quanto tempo prima del festival ti prepari?

Daniela: Di solito

mi organizzo con largo anticipo, anche un anno prima, perché adoro il Lucca Comics. Trovo il festival bellissimo, sia per la città sia per l'atmosfera.

Io: Ok. Il momento in cui ti prepari per la

manifestazione lo vivi come un rituale? Che significato ha per te?

Daniela: Lo vedo più come un momento liberatorio. È un modo

per sfogarmi dai problemi quotidiani e alleggerirmi un po'.

Io: Quindi è un modo per staccare dalla realtà e sentirsi meglio.

Daniela: Esatto.

Io: Che legame vedi tra cosplay e recitazione teatrale?

Daniela: C'è un

legame abbastanza profondo. Entrambi sono espressioni di sé stessi, ma nel cosplay puoi scegliere liberamente chi essere, mentre nel teatro spesso ti viene assegnata una parte.

Io: Quindi il cosplay permette più libertà e

personalizzazione rispetto al teatro.

Daniela: Esatto.

Io: Secondo te, il cosplay è più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Daniela:

Entrambe. È una performance perché metti in gioco le tue abilità, anche tecniche, e un'espressione personale perché puoi

Io: Pensi che la tua

rappresentare qualcuno attraverso emozioni e atteggiamenti.

Daniela: Sì, assolutamente. Sono

identità di genere influenzi la scelta dei personaggi?

una donna e scelgo sempre personaggi femminili. Non mi sento di interpretare personaggi maschili, anche se forse

potrei.

Io: Ti senti te stessa o qualcun altro quando sei

in cosplay? Come descriveresti la differenza con la tua identità quotidiana?

Daniela: In cosplay sono più giocosa, spensierata e libera, mentre nella vita quotidiana sono più seria e impostata. Mi piace poter

Io: I tuoi familiari e

essere finalmente più leggera.

Daniela: Sì, è solo un gioco, non c'è

le persone intorno a te comprendono questa passione?

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi

niente di male.

Daniela: No, perché il cosplay lo pratico principalmente

negativi?

Io: L'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Daniela: Sì, mi

aiuta a prendere con più leggerezza situazioni stressanti, perché posso interpretare il personaggio senza dover essere sempre

Io: Questa passione ti ha

impostata.

Daniela: Sì, soprattutto la cultura

trasmesso la voglia di conoscere altre culture?

giapponese, che trovo affascinante e strutturata. Altre culture no, ma il Giappone mi ha sicuramente attratto.

Io: Il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il personaggio?

Daniela: a

dire il vero non conosco nessuno della community, comunque vabbè va bene così, vengo a Lucca ogni anno insieme ad una coppia

Io: Ultima domanda: vuoi

di amici e mio marito e ci stiamo per il week end

dare un consiglio a chi vuole iniziare a fare cosplay?

Daniela: Sicuramente di fare ciò che si vuole

senza vergognarsi, senza farsi spaventare dalle critiche. È un modo per divertirsi, liberarsi dalla quotidianità e prendere la vita un po'

più leggera.

Io: Perfetto, grazie mille per l'intervista e ti auguro una buona fiera!

Daniela: Grazie a te!

Sonia, luogo di provenienza Udine

Io: Ciao!! Ti chiedo, come ti chiami?

Sonia: Allora,

io mi chiamo Sonia, in arte Nayru Cosplay.

Io: Da quanto tempo fai

cosplay?

Sonia: Allora, ufficialmente da circa un

anno. In modo serio, dal 2023, quando ho partecipato alla mia prima fiera con un cosplay molto semplice, praticamente tirato fuori

dall'armadio. Ho deciso di provarci con il mio primo cosplay, Misa Amane di *Death Note*, senza parrucca e con i miei capelli scuri,

quindi lontani dall'aspetto del personaggio. Da lì ho iniziato a comprare altri cosplay e a crearli. Penso che la mia "carriera" da

cosplayer sia iniziata veramente quando ho creato il mio primo cosplay, ovvero Lady Maria di *Bloodborne*, sempre un anno fa.

Io: Beh, dai, comunque si comincia sempre così. Alla fine, quando si fa cosplay, spesso si prende qualcosa dall'armadio. Io, per

esempio, ho fatto il mio primo cosplay di Tommy Versetti da *Grand Theft Auto: Vice City* nel 2018 proprio così. OK, come hai

Sonia: In realtà, l'ho scoperta direttamente

alla mia prima fiera del fumetto. Io e il mio ragazzo siamo andati insieme, senza sapere com'era strutturata, perché me l'aveva

consigliata un'amica che sapeva che ero fan di anime, manga e videogiochi. All'inizio pensavo che i cosplayer fossero figuranti

pagati per presenziare alle fiere e avevo un'idea completamente diversa. Così abbiamo deciso di vestirci in modo un po' alternativo,

diverso dal solito, per amalgamarci e incontrare altre persone. La giornata ci è piaciuta molto e da lì abbiamo continuato a

frequentare altre fiere più vicine, fino a quelle più grandi come Novegro o Sigurtà.

Io: Sì, anche io all'inizio ho scoperto il cosplay più indietro. Nel mio caso, attraverso video su YouTube di cosplayer che

presentavano videogiochi o anime. La mia prima fiera dal vivo è stata nel 2016, e vederli dal vivo era tutta un'altra cosa!

Sonia: Nel mio caso, devo dire che compio 24 anni quest'anno, quindi relativamente da pochi anni ho anche la possibilità di

spostarmi da sola nella regione, anche con la macchina. Prima, le fiere più grandi erano solo a Trieste, a un'ora di macchina, e poco

pubblicizzate. Solo negli ultimi anni le fiere sono diventate più conosciute e frequentate, e questo, unito alla disponibilità economica

per comprarsi i cosplay, ha fatto sì che potessi iniziare solo due anni fa.

Io: Già, alla fine è anche una questione di

disponibilità economica all'inizio, non solo di scelta personale. OK, quanto contano per te fumetti, videogiochi o anime/manga?

Sonia: Tantissimo. Li considero un vero e proprio hobby, una parte della mia vita. Io sono sempre stata più videogiocatrice che

appassionata di anime, perché gioco da sempre e ho preso questa passione da mio fratello maggiore. È un modo per passare il tempo,

rilassare la mente, imparare cose nuove e allenarla. Non sono d'accordo con chi dice che chi gioca ai videogiochi "sta solo davanti

allo schermo": entro certi limiti, fa esercizio mentale. Tutto ciò che riguarda il mondo nerd rappresenta una parte della mia

quotidianità.

Io: Giusto, purtroppo c'è sempre il pregiudizio di chi non ha mai

sperimentato certi hobby. È come nel calcio: ci sono persone che lo giudicano male senza capirlo. Ogni interesse va rispettato.

Personalmente, trovo che i videogiochi con una forte componente narrativa stimolino la mente, come leggere un libro o guardare un

film. OK, bene. Come scegli il personaggio da rappresentare alle fiere?

Sonia: Prima di tutto valuto quanto mi piace il personaggio a livello caratteriale e il ruolo che ha nella storia. Guardo se mi ci rivedo

un po' anche personalmente. Poi, tolta la parte emotiva, considero la fattibilità pratica: alcuni cosplay sono molto difficili o costosi

da realizzare, oppure complicati da portare in fiera, come armature o ali grandi. Queste sono le prime cose che valuto.

Io: Giusto, alla fine i primi fattori sono sempre il costo e la praticità. Devi valutare se puoi davvero portare il cosplay in fiera e se ti

senti a tuo agio.

Sonia: Adesso che ho più di una decina di cosplay pronti, valuto anche la stagione: tendo a preferire cosplay estivi, ma per il prossimo anno mi concentrerò su personaggi più adatti all'inverno, così da avere più varietà da poter portare alle fiere.

Io: Sì, assolutamente. Alla fine sono scelte personali, ognuno fa ciò che vuole e ne è responsabile. OK, la prima volta che hai fatto cosplay: che personaggio era e perché l'hai scelto? È legato a chi sei, chi vorresti essere o è qualcosa di completamente diverso?

Sonia: Allora, il primo cosplay non era legato a me, ma a una necessità puramente pratica. Il mio primo personaggio è stato Misa Amane di *Death Note*, scelto perché era la nostra prima fiera in cosplay e volevamo qualcosa di semplice da realizzare. Il mio ragazzo ha scelto Light Yagami, che alla fine ha solo camicia bianca e cravatta, mentre Misa ha un vestito nero e i codini, quindi era riconoscibile e facile da portare in fiera. Il mio primo cosplay "serio", invece, è stato Yor di *Spy x Family*, un personaggio che mi piaceva molto, sia a livello caratteriale che estetico. Il vestito era semplice, elegante e mi faceva sentire a mio agio, quindi l'ho scelto anche per questo.

Io: Sì, anche io ho visto *Spy x Family* e Yor è un personaggio molto bello, caratterialmente. Mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Sonia: Allora, io non mi concentro molto sul cucito, ma piuttosto sulla parte di accessori, armi e armature, usando materiali come il foam, dipingendo e creando props. Per i vestiti, quando il cosplay è complicato, cerco online una base simile da modificare. Per esempio, per Lady Maria di *Bloodborne*, ho comprato una giacca economica e l'ho modificata per assomigliare il più possibile all'originale. Poi mi concentro sui dettagli che rendono il personaggio riconoscibile. Non mi preoccupa se non è perfetto: finché si capisce chi è il personaggio e io sono soddisfatta, considero il cosplay pronto per la fiera. Di solito parto dalla parte più difficile da realizzare, perché se riesco con quella, il resto diventa più semplice. Per esempio, con Lady Maria era la giacca e il mantello; per Malenia, il braccio meccanico. Così scompongo il cosplay in parti e lavoro prima su quella più complessa, integrando dettagli comprati o fatti da me.

Io: Sì, alla fine ognuno ha i suoi metodi. Io, ironicamente, agli inizi avevo coniato due termini per distinguere i metodi nel cosplay: "Giovanni Muciaccia" e "Silvio Berlusconi". Con il primo costruisci e inventi risparmiando; con il secondo, se hai soldi ma non competenze sartoriali o manuali, acquisti online o fai commissionare. OK, che legame vedi tra il momento in cui ti prepari per la fiera e il concetto di rituale?

Sonia: Abbastanza, probabilmente perché sono una persona molto abitudinaria. Preparare tutto per la fiera, dalla borsa al costume, mi permette di non dimenticare nulla e di sentirmi pronta. Mi piace prendermi il tempo per il trucco, per assicurarmi che tutto sia perfetto. Se è la prima volta che porto un cosplay in fiera, ci metto più attenzione per essere sicura che sia tutto a posto e che mi senta a mio agio. Per i cosplay che porto spesso, il processo è più veloce e semplice.

Io: Esatto, alla fine il rituale è un po' come entrare in un nuovo mondo, un'esperienza da vivere appieno. Io, studiando antropologia, ho notato analogie con i rituali delle tribù, dove ci si prepara con abiti, simboli o danze per entrare in contatto con qualcosa di più grande. Nel cosplay, quando sei in fiera o in una community, senti un senso di appartenenza simile: il costume e il personaggio diventano il mezzo per entrare in un "rituale" sociale e condiviso.

Sonia: Sì, certo. Per me prepararmi per la fiera è anche un modo per entrare nel personaggio. Ad esempio, la musica mi aiuta molto, ascoltare le colonne sonore del personaggio mi fa entrare nel mood giusto.

Io: Sì, esatto. Quindi, per esempio, mentre interpreti Lady Maria, ascolti la sua colonna sonora, magari quella della boss fight, e questo ti aiuta a entrare nel personaggio, nel "mood", come si suol dire. OK, che legame vedi tra il cosplay e la recitazione teatrale?

Sonia: Secondo me c'è molto in comune, anche se all'inizio ero un po' spaventata, perché non mi sono mai avvicinata al mondo della recitazione o del teatro. Pensavo potesse essere un ostacolo per il cosplay. In realtà, tutto dipende dall'approccio e dall'importanza che si dà all'interpretazione. Se vuoi partecipare alle gare, recitare bene è fondamentale: non solo per i premi, ma anche perché aiuta a dare vita al personaggio, anche nella fotografia cosplay. Movimenti, espressioni facciali, gestualità... tutto contribuisce a rendere il personaggio credibile. Se invece approcci il cosplay più semplicemente, "mi vesto e vado in fiera", senza gare, senza set fotografici, allora l'interpretazione totale del personaggio diventa meno importante. Personalmente non partecipo spesso alle gare, ma mi piace recitare il personaggio nelle foto e cercare di rappresentarlo al meglio.

Io: Sì, esatto. Alla fine è come sentirsi un altro: non sei più te stesso, ma qualcun altro. È un po' come nel teatro: c'è un copione, bisogna provare, usare i costumi e creare una storia. Il cosplay può avere una funzione simile, anche se in maniera diversa. OK, pensi che il cosplay sia più una performance, un'espressione personale o entrambe le cose?

Sonia: Secondo me, soprattutto un'espressione personale. Negli ultimi anni il cosplay viene visto come un modo per esprimere sé stessi, per evadere dalla vita quotidiana. Paradossalmente, interpretando un altro personaggio, alcune persone si sentono più sé stesse. La recitazione teatrale è diversa: è più strutturata, mentre nel cosplay c'è più libertà.

Io: Sì, assolutamente. Può anche essere un modo per mettersi in gioco, come nell'arte: il teatro è un mezzo per mandare un messaggio, e il cosplay può avere una funzione simile. Ti rappresenti in un certo modo, vuoi trasmettere emozioni, magari ispirarti ai valori del personaggio. Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti? Se sì, come?

Sonia: Allora, non molto. L'unica volta che ho interpretato un personaggio di genere diverso dal mio è stato con un cosplay genderbend: Kaneki Ken di *Tokyo Ghoul*, reinterpretato in versione femminile. Ma in generale, non mi sentirei completamente a mio agio a interpretare personaggi del sesso opposto. Se trovassi un personaggio adatto, semplice esteticamente, potrei cambiare alcuni tratti per somigliargli, ma per me è abbastanza indifferente.

Io: Sì, certo. Quindi anche quando fai un genderbend o un crossplay, non senti necessariamente un'influenza diretta sui valori maschili o femminili: può essere più una scelta estetica o pratica. Ti senti più te stessa o qualcun altro quando sei in cosplay? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella quando interpreti un personaggio?

Sonia: In realtà mi sento sia me stessa, sia un po' qualcun altro. È una commistione delle due cose: rimango sempre io, ma in vesti diverse. Durante le ore in cui indosso il cosplay in fiera, secondo me ti senti anche il personaggio che interpreti. È un po' quello che penso sia lo scopo del cosplay per tutti: realizzare un sogno d'infanzia, interpretare un personaggio che ammiri e che vorresti essere. Da lì nasce l'amore per il mondo cosplay, sia a livello estetico, sia nella creazione dei vestiti e in tutto ciò che riguarda il cosplay.

Io: Quindi diresti un po' fifty-fifty, tra sentirsi se stessi e sentirsi qualcun altro. È un po' come la recitazione teatrale: entrambe le cose. Ti racconto un aneddoto: una volta ero travestito da Big Boss in *Metal Gear Solid 3* e tutti mi dicevano "Oddio, è Solid Snake!". Io, scherzosamente, ho puntato la pistola alla tempia e ho detto "No, that is not Solid Snake!", un meme di internet.

Sonia: Succede anche a me! Quando in fiera qualcuno ti riconosce per il personaggio che interpreti, ci si cala nella parte per quei pochi secondi. È la parte più bella secondo me delle fiere: quel momento di intesa con chi condivide la stessa passione.

Io: Sì, assolutamente. Anche nel cosplay, come nel teatro, c'è un po' di gioco.

Sonia: Esatto, non bisogna prenderlo troppo sul serio. Il cosplay rimane un hobby, un passatempo, qualcosa per divertirsi e passare una bella

giornata insieme ad altri.

un'ossessione che occupa il 100% del tempo.

generare ansia o pensieri negativi, secondo me è meglio fare un passo indietro. Ci possono essere insicurezze o delusioni se un progetto non viene come speravi, ma bisogna ricordarsi che il cosplay rimane un passatempo, un hobby. Anche la parola "play" in cosplay è importante: divertirsi è fondamentale. **Io:** Sì, conosco persone che lo fanno anche come lavoro, ad esempio come influencer o su piattaforme come TikTok, ma il divertimento resta centrale.

Sonia: Sì, ognuno gestisce la cosa a modo suo. Tra i miei amici noto differenze, chi è tranquillo nelle proprie scelte di cosplay, chi invece diventa ansioso perché un dettaglio non è perfetto o per insicurezze legate all'immagine del corpo. Se lo fai per lavoro, ovviamente diventa più serio, ma resta importante ricordare che nasce come passione.

Io: Esatto. Anche sui social media, molti possono trasformare la passione in lavoro, e va bene così. I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa tua passione o sono contrari?

Sonia: Nel mio caso, tutti la comprendono. La mia famiglia e i miei amici sono curiosi di capire come funziona il mondo cosplay. Mi fanno domande sui personaggi che interpreto, sulle fiere e sulle gare, e mi sostengono molto. All'inizio, ad esempio, mio padre non conosceva la parola "cosplay", ma una volta scoperto, mi ha sempre supportata. Certo, ci sono persone più chiuse che vedono il cosplay come una perdita di tempo o non lo comprendono, ma a me è capitato raramente. Sono comprensiva: capisco che non tutti possano interessarsene, finché il confronto resta rispettoso.

Io: Sì, spesso quando qualcosa di nuovo entra nella società, c'è paura o diffidenza. Avere il sostegno della famiglia è fondamentale per l'autostima. Mio padre all'inizio non sapeva nulla, ma poi è venuto con me a fiere come Lucca, Mantova o Modena, e mia sorella ha partecipato fin da piccola con cosplay come Emma di *The Promised Neverland* o Sailor Moon. È bello avere familiari che ti sostengono, che ti aiutano anche economicamente. Ad esempio mia zia mi ha aiutata con dei costi di sartoria.

Sonia: È bello quando anche i miei amici, anche quelli che non conoscono Harry Potter o non giocano ai videogiochi, manifestano interesse. Mi chiedono, per esempio: "Com'è andata la fiera? Che vestito porterai la prossima volta?" È bello vedere che, anche se non conoscono il mondo del cosplay, mostrano interesse per ciò che ti appassiona e per il tuo benessere come amica.

Io: Esatto. Non è necessario avere gli stessi interessi per essere amici. Ho amici che non conoscono fumetti o videogiochi, non hanno mai fatto cosplay, ma mi supportano e mi fanno domande: "Com'è andata la fiera? Che personaggio hai fatto?" Ti vedono e apprezzano il tuo lavoro. Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Raccontami un episodio.

Sonia: In realtà, no. Tra le persone che mi circondano, fuori dalle fiere, non mi è mai successo nulla di significativo. Qualcuno può avere un'opinione negativa, ma a me personalmente non riguarda: vivo la mia passione con serenità. In fiera non ho mai avuto episodi spiacevoli. Qualche commento sarcastico sull'utilità dell'hobby può capitare, tipo che non serve a nulla o è una perdita di soldi, ma niente di offensivo o diretto, sono sempre gestibili e non mi hanno mai toccata personalmente.

Io: Penso che sia positivo non aver subito giudizi negativi. Purtroppo, viviamo in un mondo dove, soprattutto sui social media, gli hater sono tanti. Ma l'odio esisteva anche prima: ora è solo amplificato dalla possibilità di scrivere dietro uno schermo connesso a internet. Nel mondo del cosplay può esserci invidia: per esempio, se un cosplay non ottiene successo mentre un altro sì, può nascere gelosia.

Sonia: Sì, anche a livello social media non mi è mai capitato nulla di negativo. Credo di essere stata fortunata. Come dici tu, chiunque può esprimersi liberamente sui social, se ti esponi, devi essere pronto a ricevere giudizi. Ovviamente, se sono civili e costruttivi, va bene; se diventano offensivi o denigratori, è un'altra questione.

Io: A volte capita che qualcuno spari insulti a caso, senza motivo. In questi casi, il miglior approccio è ignorare, vivere e lasciar vivere. Nel mio caso non ho mai subito giudizi negativi, solo critiche costruttive, tipo: "La maschera è un po' grande, sistemerei meglio la parrucca." Non è offensivo, ma utile per migliorare.

Sonia: Sì, le critiche costruttive funzionano meglio quando sono richieste. Ad esempio, se vengo da te e ti chiedo: "Ho fatto questo cosplay, cosa ne pensi?", la critica viene presa meglio. Invece, commenti disinteressati o negativi, come a volte capita ad altre persone, non sono piacevoli.

Io: Esatto. Le critiche vanno date in modo costruttivo: "Potresti usare questo strumento invece di quello, così viene meglio." Questo aiuta a migliorare senza offendere.

Io: L'interpretazione dei personaggi ha influito sulla tua vita personale?
Sonia: Sì, sicuramente. Il cosplay mi ha aiutata ad aprirmi con le persone, ad avere più sicurezza, anche nel parlare in pubblico. È una passione condivisa, frequentando le fiere ho conosciuto molte persone, ho migliorato il mio carattere e la mia tranquillità con chi non conoscevo.

Io: Fantastico. Direi che il cosplay può aiutare anche a sentirsi meglio come persona, sviluppando creatività e manualità. Io, ad esempio, da bambino amavo i Lego, disegnare e guardare *Art Attack*, il cosplay mi ha dato la possibilità di creare qualcosa di mio, usando diversi strumenti, e ha migliorato la mia manualità. Questa passione ti ha spinto anche a conoscere altre culture?

Sonia: Non è un pensiero che mi viene spontaneo in fiera, ma riflettendoci, sì. Mi piacerebbe partecipare a fiere all'estero per capire come funzionano e conoscere culture diverse. Il cosplay è molto sociale, condividi una passione con persone che vengono da realtà diverse, e questo crea un legame tra culture e individui.

Io: Vero. Il cosplay permette di conoscere persone e culture diverse: Stati Uniti, Giappone, Norvegia... Persone che condividono la stessa passione, anche se provengono da contesti differenti. Per esempio, personaggi come Malenia di *Elden Ring* mi hanno spinto a interessarmi anche a luoghi reali o culture legate al gioco. Il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Sonia: Sì, mi dà un po' più sicurezza nel continuare a interpretare il personaggio ed è bello ricevere feedback positivi. Ovviamente, l'interpretazione in sé non cambia molto: quando porto un cosplay per la prima volta in fiera, ho già un'idea precisa di come interpretarlo, di cosa rappresenta per me e di come è fatto in generale. Però è sempre piacevole ricevere riscontri positivi: fa sentire parte di una community più attiva. Anche se non parlo molto sui social, il contatto diretto con le persone alle fiere è molto gratificante: qualcuno che dice "Che bello, anche a me piace questo personaggio, è la prima volta che lo vedo così in fiera" è una soddisfazione enorme. Inoltre, incontrare più persone alle fiere aiuta a creare connessioni e a conoscere persone nuove.

Io: Sì, hai toccato un punto interessante sulla meritocrazia: nel cosplay non esiste una vera meritocrazia, nel senso che non sempre chi merita di più ottiene più riconoscimenti. Io non mi sono mai sentito "più meritevole" degli altri, ma ho notato atteggiamenti che non mi piacevano in alcune community, come modi poco accoglienti di relazionarsi con le persone. Per me, la community dovrebbe aiutarsi a vicenda, condividere consigli e informazioni, senza segreti, e sostenersi in modo costruttivo.

Io: Esatto, deve esserci responsabilità, ma anche la libertà di parlarne apertamente senza paura di sbagliare. Ultima domanda: vuoi dare un consiglio generale a chi vuole iniziare o a chi è già nel cosplay?

Sonia: Il mio consiglio

principale è vivere il cosplay serenamente e mantenere la passione iniziale. Ricordo la mia prima fiera: era come entrare in un'altra dimensione, circondata da persone che condividono la mia passione. Non perdere quella scintilla iniziale e non far diventare l'hobby monotono. È importante godersi il cosplay con leggerezza, senza prenderlo troppo sul serio: resta una passione e un interesse, non un lavoro. Se qualcosa non viene bene, si rifà senza problemi. A livello pratico, consiglio di scomporre il cosplay. A volte un costume può sembrare difficile da realizzare, ma dividendo il progetto in parti più gestibili si trovano soluzioni. Per esempio, se una maglia è difficile da trovare o costosa da commissionare, puoi cercare qualcosa di simile e aggiungere dettagli personali. Questo approccio permette di superare ostacoli e difficoltà senza frustrazione.

Io: È un consiglio molto bello e articolato: vivere il cosplay senza vederlo come unica ragione di vita, prenderlo con leggerezza e migliorare strada facendo. Io, per esempio, ho portato Big Boss/Naked Snake alla Games Week dell'anno scorso: non era completo, mancavano dettagli, ma l'ho comunque portato e alcune persone lo hanno apprezzato. **Sonia:** Esatto, migliorare strada facendo è naturale. La perfezione non è irraggiungibile, soprattutto considerando il budget: qualcuno spende 500 €, altri 50 €. È bello che il cosplay sia accessibile a tutti: anche un paio di orecchie da elfo e una coroncina possono trasformarti in un personaggio per un giorno.

Io: Il bello, come per il teatro, è spaziare, creare storie e divertirsi. Non si tratta di fare tutto in modo perfetto: il cosplay permette di liberare la mente e godersi il momento. Il mondo del cosplay è vario, e questa varietà è ciò che lo rende bello. Possiamo concludere qui. Ti ringrazio davvero per l'intervista e ti auguro una buona serata.

Alessandro Greco, luogo di provenienza Moglia (Mantova), età 33

Io: Ciao! Per cominciare, puoi dirci il tuo nome? chiamo Alessandro Greco.

Ciao! Mi

tempo fai cosplay e come hai scoperto questa passione?

Io: Da quanto

Alessandro: Ho iniziato a fare cosplay molto tardi rispetto agli altri ragazzi che conosco alle fiere, perché ho iniziato solamente 3 anni fa. Ho scoperto questa passione guardando tanti video e foto di fiere in Giappone e negli Stati Uniti. Mi colpiva vedere persone normali, come me, trasformarsi in eroi o in personaggi di anime, videogiochi e fumetti. Mi sembrava incredibile come potessero cambiare completamente il loro aspetto e anche il modo di muoversi per diventare qualcun altro per un giorno. Ho deciso di provare anch'io, anche se all'inizio ero un po' timido e non sapevo bene da dove cominciare. La prima volta che mi sono vestito da un personaggio è stata emozionante e mi sono sentito libero di fare cose che normalmente non farei. Col tempo, il cosplay è diventato molto più di un hobby: è diventato un modo per esprimere la mia creatività, per conoscere persone nuove e per sentirmi parte di una comunità che condivide le mie stesse passioni. Ogni volta che preparo un costume e partecipo a una fiera, mi sento felice e realizzato, e questa passione ha davvero cambiato il mio modo di vivere e di sentirmi con me stesso.

Io: Quindi hai notato una doppia identità della tua vita, cioè quella da cosplayer con quella della tua vita quotidiana?

Alessandro: Sì, ho notato molto questa doppia identità nella mia vita. Nella vita di tutti i giorni devo seguire tante regole e comportarmi in un certo modo, perché ci sono delle norme sociali che tutti devono rispettare. Non posso fare tutto quello che vorrei, devo essere tranquillo, educato, a volte nascondo quello che penso o quello che sento davvero. Dentro di me, però, ho un temperamento un po' trasgressivo, mi piace rompere un po' le regole, provare cose diverse, fare gesti o comportamenti fuori dal normale, ma nella quotidianità faccio fatica a mostrarlo. Quando faccio cosplay, invece, tutto cambia, perché essere in cosplay mi permette di liberare questa parte di me che normalmente devo tenere nascosta. Posso esprimere la mia fantasia, la mia energia, anche il lato più ribelle di me stesso, senza sentirmi giudicato. È come avere una valvola di sfogo, tutto quello che nella vita normale non posso fare, nel cosplay lo posso mostrare. Posso camminare, parlare e muovermi come voglio, fare battute, esagerare un po', essere creativo in modi che nella vita di tutti i giorni non sarebbero accettati. Questa doppia identità mi fa sentire vivo, perché sento che dentro di me ci sono cose che voglio mostrare e il cosplay mi dà la possibilità di farlo. Non è solo vestirmi come un personaggio, è diventare per un po' qualcuno che può fare ciò che vuole, provare emozioni più forti, essere più sicuro e anche un po' audace. Col tempo ho capito che il cosplay non è solo divertimento, ma anche un modo per conoscermi meglio. Mi aiuta a capire le mie emozioni, a liberarmi dalle tensioni della vita quotidiana e a sentirmi più leggero. Quando torno alla vita normale, sento che qualcosa è cambiato, sono più sicuro, più coraggioso, più aperto, perché ho potuto esprimere parti di me che normalmente devo tenere chiuse. Quindi sì, c'è una grande differenza tra la mia vita quotidiana e quella da cosplayer, ma allo stesso tempo sono collegate. Il cosplay mi permette di essere me stesso in modi che nella vita normale non sarebbero possibili, e questa libertà mi fa crescere come persona e mi rende più felice.

Io: Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Alessandro: Sono il cuore del cosplay per me. I videogiochi e i manga mi hanno accompagnato fin dall'infanzia, mentre fumetti e anime mi hanno aperto a nuove storie e stili. Mi danno spunti per i personaggi e per capire meglio il loro comportamento, che poi cerco di riprodurre.

rappresentare alle manifestazioni?

Io: Come scegli il personaggio da

equilibrio tra ciò che mi piace, ciò che sento praticabile e ciò che si adatta alla fiera. Alcuni personaggi sono troppo complessi per reggere ore in piedi o spostarsi continuamente, quindi la scelta dipende anche dalla praticità.

Alessandro: Non scelgo mai a caso. Cerco un

Io: La prima volta che hai fatto cosplay, chi era il personaggio e perché lo hai scelto?

Alessandro: Il

mio primo cosplay è stato Link da *The Legend of Zelda*. Ho scelto lui perché è il mio eroe d'infanzia: coraggioso, curioso e determinato. Era un modo per sentirsi dentro il mondo che amavo, e allo stesso tempo un modo per mettermi alla prova con un costume e una personalità molto definite.

creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Io: Mi racconti come ti organizzi per

quelli che definiscono il personaggio. Spade, guanti, gioielli o elmi sono il primo step. Poi passo al costume vero e proprio: scelgo i materiali, faccio prove di vestibilità e spesso cucio o modifico parti a mano. L'obiettivo è far sì che tutto sia comodo ma fedele al design originale, e che regga una giornata intera di fiera senza problemi.

Io: Il momento in cui ti prepari lo vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Alessandro: Sì,

completamente. È un momento di concentrazione e trasformazione. Mi aiuta a entrare nel personaggio e a staccare dalla vita di tutti i giorni. È come salire su un palcoscenico: prima di uscire, devi sentire di essere davvero il personaggio.

Io: Che legame vedi tra il Cosplay e la ricezione teatrale?

Alessandro: Il

cosplay è teatro. Ci sono movimenti, pose, espressioni, e spesso interagiamo con il pubblico. È teatro perché c'è performance, ma senza copione fisso: l'interazione con chi ti guarda è fondamentale e rende tutto più

dinamico.

Pensi che il Cosplay sia più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Io:

Alessandro: Entrambe.

È performance perché reciti e interpreti, ma è anche espressione personale perché puoi inserire aspetti di te nel personaggio e decidere come raccontarlo.

Io: La tua identità di genere influenza

la scelta dei personaggi?

Alessandro: In parte sì, ma non sempre. A volte scelgo

personaggi maschili con cui mi identifico, altre volte femminili o non convenzionali, solo per sperimentare e uscire dalla mia zona di comfort.

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Racconta un episodio.

Alessandro: Sì, purtroppo mi è capitato di ricevere prese in giro o commenti negativi sul mio cosplay, soprattutto all'inizio, quando ero ancora più insicuro e inesperto. Ho cominciato a fare cosplay in età un po' più adulta rispetto a molti altri, e questo a volte fa sentire più permalosi di fronte a critiche o battute. Quando si è giovani, alcune cose possono scivolare addosso più facilmente, mentre da adulti certe parole o giudizi ti colpiscono di più perché senti il peso dell'esperienza e delle aspettative sociali. Ricordo una volta, durante una fiera locale, che avevo deciso di interpretare un personaggio piuttosto famoso e complesso. Avevo lavorato giorni e giorni sul costume, sugli accessori e sul trucco, cercando di curare ogni dettaglio. Quando sono arrivato in fiera, però, alcune persone hanno fatto commenti poco gentili sul mio outfit, dicevano che era "troppo strano" o che non sembrava fedele al personaggio. All'inizio mi sono sentito davvero male, come se tutto il mio impegno non fosse stato apprezzato. Avevo la sensazione che tutti stessero giudicando non solo il cosplay, ma anche me personalmente. Col tempo ho imparato a gestire meglio questi momenti, ma devo ammettere che all'inizio erano davvero pesanti. Avere iniziato da adulto significa anche avere una maggiore consapevolezza di sé; quindi, i commenti negativi ti entrano dentro più facilmente. Mi sentivo frustrato e un po' arrabbiato, perché io volevo solo divertirmi e condividere la mia passione, senza essere giudicato per ogni piccolo dettaglio. Quello che ho capito, però, è che queste esperienze possono diventare anche insegnamenti. Ho imparato a distinguere tra critiche costruttive, che possono aiutarti a migliorare, e commenti cattivi fatti solo per infastidire. Ho cominciato a capire che non tutti possono capire quanto impegno e passione ci mettiamo, e va bene così. Alla fine, il cosplay è prima di tutto per me, per esprimere me stesso e divertirmi, e non deve dipendere dai giudizi degli altri. Oggi, anche se qualche commento negativo può ancora farmi un po' effetto, riesco a non prendermela troppo. Ho imparato a proteggere il mio entusiasmo e a godermi ogni esperienza, perché so che l'importante è la passione e la soddisfazione personale, non l'opinione di chi non conosce davvero quanto lavoro c'è dietro.

Io: I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa passione o sono contrari?

Alessandro:

Sì, soprattutto i miei amici della community. La mia famiglia inizialmente era scettica, ma ora mi supporta e viene anche a vedere i miei cosplay alle fiere.

Io: L'interpretazione dei

personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Alessandro: Sì, molto. Mi ha aiutato a

essere più sicuro di me, creativo e aperto a nuove persone ed esperienze.

Io: Questa passione ti ha trasmesso la voglia

di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Alessandro: Sicuramente. Molti personaggi provengono da

contesti culturali diversi e approfondire manga, anime e videogiochi mi ha fatto apprezzare storie, tradizioni e modi di pensare diversi dal mio.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il

personaggio?

Alessandro: Sì, il supporto della community ti dà energia e ti incoraggia a sperimentare di

più, a dare il massimo nella performance.

Io: Ti senti di dare un consiglio in generale?

Alessandro: Sì,

se devo dare un consiglio a chi vuole iniziare a fare cosplay, direi prima di tutto di fare quello che ti piace davvero, senza pensare troppo a quello che gli altri potrebbero dire o pensare. È normale avere paura di essere giudicati, soprattutto all'inizio, ma il cosplay è prima di tutto un modo per divertirsi, esprimere se stessi e sentirsi liberi. Bisogna ricordare che non esistono regole fisse su come interpretare un personaggio: puoi fare un cosplay semplice o molto complesso, realistico o creativo, l'importante è che ti faccia stare bene e ti diverta. Poi, un altro consiglio importante è quello di non scoraggiarsi se all'inizio qualcosa non viene perfetto. Costruire un costume, fare trucco, accessori e atteggiamenti richiede tempo e pratica. Anche se ti senti impacciato o se il risultato non è come te lo aspettavi, va bene lo stesso, perché ogni esperienza ti insegna qualcosa e ti fa migliorare. Non bisogna avere fretta di essere "perfetti", ma godersi il percorso e imparare giorno per giorno. Inoltre, è utile cercare il supporto della community. Parlare con altri cosplayer, vedere come lavorano, chiedere consigli e condividere esperienze può aiutare tanto. Non solo impari cose nuove, ma ti rendi conto che anche gli altri hanno dubbi, problemi e paure simili alle tue, quindi non sei mai solo. Questo rende il cosplay più bello e più significativo. Infine, direi di non dimenticare mai il lato divertente. Il cosplay è anche gioco, fantasia e libertà. Non bisogna prendere tutto troppo sul serio o farsi fermare dai giudizi degli altri. È un modo per esprimere la propria creatività, conoscere nuovi amici e vivere esperienze uniche. Quindi il mio consiglio principale è: fai quello che ti piace, divertiti, impara piano piano e non avere paura di mostrare chi sei veramente attraverso i tuoi cosplay.

Io: ok grazie mille!!

Alessandro:

Grazie a te davvero!! Alla prossima.

Mario, La Spezia 28 anni

Mario: Ciao! Mi chiamo Mario ma in realtà nel mondo cosplay sono conosciuto più per i miei costumi bizzarri che per il nome.

M: Non sono mai stato un grande fan del cosplay tradizionale. Ho iniziato quasi per caso nel 2017, partecipando a una fiera con un costume improvvisato da personaggio inventato da me, più che da un film o fumetto. Non mi interessava seguire le mode: il mio obiettivo era divertirmi e sperimentare con materiali strani, come carta stagnola e tessuti riciclati.

M: In realtà non ho mai avuto un personaggio "fisso". Preferisco cambiare spesso e creare versioni alternative di cose già viste, oppure costruire figure completamente nuove. Una volta ho partecipato a una fiera vestito da "Supereroe post-apocalittico con gadget inutili": nessuno lo conosceva, ma ha fatto ridere tutti.

M: Quando scelgo un personaggio, guardo soprattutto il divertimento che posso ricavarci, non la fedeltà al materiale originale. A volte scelgo costume contro stagione di proposito, perché mi piace sfidare me stesso e il pubblico. Ricordo una volta a luglio, con quaranta gradi, vestito da mago in pelliccia sintetica: tutti pensavano che fossi pazzo... ma mi sono divertito moltissimo.

M: Il mio approccio agli accessori è completamente sperimentale. Non mi interessa la precisione sartoriale: uso tutto ciò che trovo in casa o nel laboratorio di amici. Carta, legno, colla a caldo... il risultato è spesso bizzarro, ma originale. Ho provato anche a usare parrucche e lenti solo quando serviva per enfatizzare il lato comico del personaggio.

M: Prepararmi per una fiera non è mai rituale: raramente pianifico. Vado sul momento, scelgo cosa portare secondo l'umore della giornata e spesso improvviso scene comiche o grottesche con altri cosplayer. Il caos creativo è parte del divertimento.

M: La mia passione è nata non dalla recitazione, ma dall'idea di mischiare arte, teatro e follia. Ho sempre amato creare situazioni assurde: vedere la reazione del pubblico è la parte migliore.

M: Non sono un grande lettore di fumetti o manga oggi. Preferisco guardare serie e film stranieri poco conosciuti e trarne ispirazione per i miei costumi strani e originali.

M: Per me il cosplay non è tanto una performance teatrale: è uno spazio per sperimentare assurdità e divertimento. Non mi interessa la perfezione o il riconoscimento: se qualcuno ride, allora ha funzionato.

M: Non considero il cosplay come un modo per esprimere aspetti del mio carattere. Al contrario, mi piace trasformarmi in chiunque o in niente, solo per sorprendere e destabilizzare le aspettative della gente.

M: La mia identità di genere non ha alcun ruolo nella scelta dei personaggi, ma in realtà scelgo spesso ruoli volutamente strani o inaspettati, indipendentemente da sesso, età o fisicità.

M: Con i miei genitori non ho avuto grandi sostegni. All'inizio erano perplessi e pensavano fosse uno spreco di tempo, ma alla fine hanno accettato le mie stranezze... anche se mai completamente.

M: Critiche e prese in giro? Le adoro! Mi stimolano a essere più creativo. Una volta qualcuno mi ha detto che il mio costume sembrava "una versione low cost di un videogame", e io ho trasformato la cosa in un intero set comico di quattro personaggi inventati.

M: Il cosplay mi ha insegnato a non prendermi sul serio. Non mi interessa imitare esattamente un personaggio: voglio esplorare l'assurdo, il grottesco e far divertire le persone.

M: La community è interessante solo se ti lascia libertà creativa. Non seguo i trend: preferisco proporre cose nuove, vedere le reazioni e sperimentare.

M: Il consiglio principale che darei a chi inizia è: non copiate. Inventate, giocate, divertitevi. Non serve somigliare al personaggio o essere fedeli: la cosa importante è far ridere o sorprendere chi guarda.

Samuele, Mestre, 31 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Samuele: Ciao! Mi chiamo Samuele.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Samuele: Non da moltissimo. Ho iniziato relativamente tardi rispetto ad altri cosplayer, circa nel 2019. Prima frequentavo le fiere solo come visitatore e mi limitavo a osservare quello che facevano gli altri. Non avevo mai pensato seriamente di partecipare attivamente, perché credevo che servissero abilità tecniche o artistiche che non avevo. Poi un giorno ho deciso di provarci comunque, più per curiosità che per altro.

La prima volta non è stata nemmeno un cosplay molto fedele: era più una reinterpretazione personale di un personaggio che mi piaceva. Però mi sono accorto che alle persone interessava più l'idea e la creatività che la perfezione del costume. Da quel momento ho iniziato a vedere il cosplay come uno spazio di sperimentazione, non come una gara di accuratezza.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Samuele: In realtà non seguo un criterio fisso. Non mi interessa scegliere personaggi che mi assomigliano o che siano popolari. Spesso prendo spunto da idee strane o da reinterpretazioni. A volte parto da un personaggio esistente e lo trasformo completamente: cambio l'ambientazione, lo stile o il periodo storico.

Per esempio una volta ho fatto una versione "fantascientifica" di un personaggio fantasy medievale. Non era fedele all'originale, ma era qualcosa di nuovo e questo ha incuriosito molto le persone.

Quello che mi interessa è sorprendere chi guarda, non necessariamente imitare alla perfezione qualcosa che esiste già.

Io: Il tuo primo cosplay quale è stato?

Samuele: Il primo vero cosplay che ho portato a una fiera era una versione reinterpretata di un personaggio di videogiochi. Non era identica all'originale, perché avevo deciso di modificarne il design con elementi moderni e accessori tecnologici.

In realtà lo avevo scelto proprio perché pensavo fosse impossibile riprodurlo fedelmente. Quindi invece di provarci ho deciso di creare una mia versione alternativa. Questo approccio mi ha fatto capire che il cosplay può essere anche una forma di creatività personale, non solo imitazione.

Io: Come realizzi i tuoi costumi e accessori?

Samuele: Non sono una persona molto precisa nel lavoro manuale, quindi il mio metodo è abbastanza sperimentale. Uso materiali semplici e cerco di trovare soluzioni creative. Non ho una stampante 3D e non lavoro con strumenti professionali: spesso costruisco le cose con materiali recuperati o modificando oggetti già esistenti.

Questo rende ogni costume un po' imperfetto, ma anche unico. Mi piace l'idea che ogni pezzo abbia una storia dietro, magari costruito con materiali che normalmente non verrebbero usati per un cosplay.

Io: Come vivi il momento della preparazione prima di una fiera?

Samuele: Per me non è un rituale vero e proprio. In realtà sono piuttosto disordinato nell'organizzazione. Molte volte preparo tutto il giorno prima, o addirittura la mattina stessa della fiera.

So che molti cosplayer pianificano ogni dettaglio con settimane di anticipo, ma io preferisco lasciare spazio all'improvvisazione. A volte porto accessori extra e decido sul momento come usarli o come interpretare il personaggio.

Io: Come hai scoperto la passione per il cosplay?

Samuele: In modo molto casuale. Non avevo una forte passione per la recitazione o per il teatro. In realtà mi incuriosiva più l'aspetto sociale delle fiere: vedere persone diverse riunite per condividere interessi comuni.

Il cosplay mi è sembrato un modo interessante per partecipare attivamente a quell'ambiente. All'inizio lo vedevo quasi come un gioco, poi con il tempo ho iniziato ad apprezzare anche l'aspetto creativo.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Samuele: Sono importanti, ma non sono l'unica fonte di ispirazione. In realtà mi piace prendere spunto anche da film, arte contemporanea o musica.

A volte un cosplay nasce da un'idea visiva o da un concetto, non necessariamente da un personaggio preciso.

Io: Che legame vedi tra cosplay e recitazione?

Samuele: Secondo me non è sempre necessario recitare. Alcuni cosplayer sono bravissimi a interpretare i personaggi, ma io preferisco concentrarmi più sull'atmosfera o sull'estetica.

A volte basta l'aspetto visivo del costume per raccontare qualcosa, senza bisogno di imitare gesti o comportamenti del personaggio originale.

Io: Pensi che il cosplay sia una performance o un'espressione personale?

Samuele: Per me è più un'espressione personale. Non mi interessa tanto l'idea di esibirmi o competere nei contest. Mi piace pensarlo come una forma di creatività libera, quasi come un progetto artistico temporaneo.

Io: La tua identità di genere influenza i personaggi che scegli?

Samuele: No, non particolarmente. In realtà mi piace proprio superare quei limiti. Ho interpretato personaggi molto diversi tra loro, senza preoccuparmi troppo del genere o dell'aspetto fisico.

Io: Quando sei in cosplay ti senti diverso da te stesso?

Samuele: Non direi completamente. Più che diventare qualcun altro, è come amplificare una parte della mia personalità. Il costume diventa quasi una maschera simbolica che permette di esprimere lati creativi che nella vita quotidiana non emergono molto.

Io: I tuoi familiari cosa pensano di questa passione?

Samuele: All'inizio erano un po' confusi. Non capivano bene cosa fosse il cosplay e pensavano fosse solo una cosa legata al Carnevale. Con il tempo però hanno visto che per me è un modo per conoscere persone nuove e partecipare a eventi culturali, quindi hanno iniziato a vederlo con più interesse.

Io: Hai mai ricevuto critiche per i tuoi cosplay?

Samuele: Sì, soprattutto perché spesso non sono fedeli ai personaggi originali. Alcune persone preferiscono cosplay molto accurati, mentre i miei sono più interpretazioni personali. Però fa parte del gioco: non tutti devono apprezzare lo stesso stile.

Io: Questa passione ti ha cambiato in qualche modo?

Samuele: Direi di sì. Mi ha aiutato a essere più aperto verso le persone e a non preoccuparmi troppo del giudizio degli altri. Quando partecipi a una fiera in costume, impari velocemente a non prendere tutto troppo sul serio.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare a fare cosplay?

Samuele: Direi di non pensare troppo alla perfezione. Molte persone rinunciano perché credono di non avere le capacità tecniche per creare un costume perfetto. In realtà il cosplay può essere anche semplice e spontaneo.

L'importante è divertirsi, sperimentare e non avere paura di provare qualcosa di diverso. Anche un costume improvvisato può diventare memorabile se dietro c'è un'idea interessante.

Giulia, Torino, 27 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Giulia: Ciao! Mi chiamo Giulia. Anche nel mondo del cosplay uso il mio vero nome. Non ho mai sentito il bisogno di separare la mia identità reale da quella “artistica”. Per me il cosplay è sempre stato un’estensione di ciò che sono, non un personaggio costruito per i social.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Giulia: Faccio cosplay da circa otto anni. All’inizio era un semplice hobby: partecipavo alle fiere con amici, realizzavamo costumi per divertirci e scattavamo foto senza troppe aspettative. Con il tempo ho iniziato a lavorare in questo ambito, collaborando con fotografi ed eventi. Questo mi ha fatto vedere il cosplay anche da una prospettiva più professionale. Negli anni però ho notato un cambiamento: oggi è molto più legato ai social e alla visibilità. Non è necessariamente negativo, ma spesso si perde un po’ la dimensione più personale e creativa.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Giulia: Era qualcosa di molto semplice, quasi improvvisato. Non avevo esperienza né grandi risorse economiche. Però ricordo benissimo l’entusiasmo: passavo ore a studiare il personaggio e a trovare soluzioni creative con quello che avevo. Oggi molti iniziano con costumi già pronti e perfetti, ed è assolutamente legittimo. Ma quella fase iniziale di sperimentazione per me è stata fondamentale.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Giulia: Non scelgo mai in base alla popolarità. Devo sentire un legame con il personaggio. Negli ultimi anni mi sono avvicinata a figure più complesse, soprattutto dal punto di vista emotivo. Non mi interessa solo l’estetica, ma la storia che portano con sé. Preferisco fare un cosplay che mi rappresenti davvero, anche se riceverà meno attenzione online.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Giulia: È un processo lungo. Inizio sempre con uno studio approfondito del personaggio, poi passo alla progettazione. Disegno, scelgo materiali e pianifico ogni fase. Ho imparato diverse tecniche: cucito, lavorazione del foam, pittura. Alcuni elementi li realizzo da sola, altri li affido a professionisti. Per me però la cosa più importante è la coerenza del costume, non la perfezione.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante?

Giulia: Sì, moltissimo. È un momento mentale più che estetico. Cerco di entrare nel personaggio: capire come si muove, come guarda, che energia trasmette. Spesso si sottovaluta questo aspetto, ma il cosplay non è solo visivo.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Giulia: Durante una fiera del fumetto quando ero adolescente. Mi colpì vedere persone che portavano i personaggi nella realtà. Sembrava quasi una forma di teatro spontaneo, ed è quello che mi ha affascinata di più.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Giulia: Moltissimo. Li considero vere forme di narrazione contemporanea. Molti personaggi affrontano temi profondi: identità, conflitti, scelte morali. Quando li interpreto cerco sempre di comprenderli davvero.

Io: Che rapporto vedi tra cosplay e recitazione?

Giulia: C’è sicuramente un legame. Non è teatro nel senso classico, ma richiede interpretazione. Purtroppo oggi questa componente viene spesso messa in secondo piano rispetto all’estetica o alla viralità.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Giulia: Ho un rapporto critico. In teoria dovrebbero valorizzare la creatività, ma spesso i criteri sono poco chiari. Ho visto molte persone vivere male questa passione a causa della competizione. Quando diventa solo una gara, si perde il senso iniziale.

Io: E il rapporto con i social?

Giulia: È complesso. I social offrono opportunità incredibili, ma introducono anche un confronto costante. Like, follower, numeri... tutto diventa una misura di valore, e questo può essere pesante, soprattutto per chi è agli inizi.

Io: La tua identità personale influenza i tuoi cosplay?

Giulia: Sì, soprattutto a livello emotivo. Alcuni personaggi risuonano con momenti della mia vita. In quei casi il cosplay diventa quasi un racconto personale.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Giulia: Non completamente. Non divento qualcun altro, ma amplifico alcune caratteristiche. È più un dialogo tra me e il personaggio.

Io: La tua famiglia ti ha supportato?

Giulia: All'inizio erano scettici. Non capivano come potesse diventare qualcosa di serio. Col tempo però hanno visto quanto impegno richiede e hanno cambiato prospettiva.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Giulia: Tante. Alcune utili, altre superficiali. Ho imparato a distinguere quelle costruttive da quelle inutili.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Giulia: Di non inseguire subito la visibilità. Il cosplay dovrebbe essere prima di tutto un'esperienza personale e creativa. Meglio partire da un personaggio che si ama davvero, imparare con calma e costruire la propria identità senza fretta.

Elena, Bologna, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Elena: Ciao! Mi chiamo Elena. Anche nel cosplay uso il mio nome reale. Non ho mai sentito il bisogno di inventarmi un'identità diversa: preferisco che quello che faccio sia coerente con chi sono davvero, senza filtri o personaggi "costruiti".

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Elena: Faccio cosplay da circa nove anni. Ho iniziato quasi per caso, andando a una fiera con alcuni amici. All'inizio era tutto molto spontaneo, senza pressioni. Col tempo però è diventato qualcosa di più serio: ho iniziato a collaborare con fotografi, partecipare a eventi e gestire i miei contenuti online. Questo ha trasformato il cosplay anche in un impegno costante, quasi un lavoro creativo.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Elena: Era davvero semplice, fatto con pochi materiali e tanta improvvisazione. Non avevo esperienza né strumenti particolari. Però ricordo che mi ha insegnato tantissimo. Dovevo arrangiarmi, sperimentare, sbagliare e riprovare. Oggi quella fase mi manca un po', perché era molto libera e senza aspettative.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Elena: Devo sentire una connessione. Non scelgo mai un personaggio solo perché è di tendenza. Mi interessano soprattutto quelli con una certa profondità emotiva o con storie complesse. Voglio che ci sia qualcosa da interpretare, non solo da indossare.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Elena: Inizio sempre con una fase di studio molto dettagliata. Raccolgo reference, analizzo i materiali e poi passo alla progettazione. Negli anni ho imparato varie tecniche: cucito, lavorazione del foam, pittura e rifiniture. Alcuni pezzi li realizzo da sola, altri li commissiono. L'importante per me è che il risultato finale abbia senso nel suo insieme.

Io: Quanto è importante la preparazione prima di una fiera?

Elena: È fondamentale. Non è solo preparazione estetica, ma mentale. Cerco di entrare nel personaggio, capire come si muove, che atteggiamento ha. È un passaggio che fa davvero la differenza quando poi sei davanti agli altri.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Elena: Durante una fiera del fumetto quando ero più giovane. Mi ha colpito il fatto che le persone non si limitassero a osservare, ma diventassero parte attiva delle storie. Era qualcosa di molto coinvolgente, quasi immersivo.

Io: Che ruolo hanno fumetti, anime e videogiochi nella tua vita?

Elena: Sono molto importanti. Li vedo come strumenti narrativi potentissimi. Molti personaggi affrontano temi profondi, e questo mi affascina molto quando devo interpretarli.

Io: Il cosplay è anche recitazione?

Elena: In parte sì. Non è teatro nel senso classico, ma richiede comunque interpretazione. Il problema è che oggi spesso questa parte viene trascurata, perché si punta più all'impatto visivo.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Elena: Ho un'opinione abbastanza critica. Possono essere stimolanti, ma spesso diventano fonte di stress. Quando si entra troppo nella logica della competizione, si rischia di perdere il lato creativo e personale.

Io: E dei social?

Elena: Sono un'arma a doppio taglio. Offrono visibilità e opportunità, ma creano anche pressione. È facile cadere nella trappola dei numeri e iniziare a misurare il proprio valore in base a like e follower.

Io: La tua identità personale influenza il tuo cosplay?

Elena: Sì, soprattutto a livello emotivo. Ci sono personaggi che sento molto vicini a me in certi momenti della mia vita. In quei casi il cosplay diventa qualcosa di molto personale.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Elena: Non completamente. È più come se amplificassi alcune parti di me attraverso il personaggio. Non è una trasformazione totale, ma una forma di espressione.

Io: La tua famiglia cosa ne pensa?

Elena: All'inizio erano un po' scettici. Non capivano bene questo mondo. Con il tempo però hanno visto quanto impegno ci metto e hanno iniziato a supportarmi.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Elena: Sì, molte. Fa parte del gioco, soprattutto online. Ho imparato a dare peso solo a quelle costruttive.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Elena: Di non avere fretta e di non pensare subito ai social. Il cosplay dovrebbe essere prima di tutto un'esperienza creativa e personale. Se parti da qualcosa che ami davvero, tutto il resto arriva con il tempo.

Zoe, Trieste, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Zoe: Ciao! Mi chiamo Zoe. Anche nel cosplay uso il mio nome vero. Non mi è mai interessato creare una persona diversa online: preferisco che quello che mostro sia autentico, anche nel contesto creativo.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Zoe: Faccio cosplay da circa sei anni. Ho iniziato in modo molto spontaneo, senza sapere davvero cosa stessi facendo. Era più un gioco che altro. Col tempo però è diventato qualcosa di più serio: ho iniziato a migliorare, a studiare tecniche e a vedere il cosplay anche come una possibile strada creativa.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Zoe: Era molto semplice e pieno di imperfezioni. Ma proprio per questo lo ricordo con affetto. Non avevo esperienza, quindi ogni cosa era una scoperta. Dovevo trovare soluzioni creative con pochi mezzi, ed è stato il momento in cui ho capito quanto mi piacesse creare.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Zoe: Vado molto a istinto. Se un personaggio mi colpisce, allora inizio a pensarci seriamente. Negli ultimi tempi però cerco sempre qualcosa che abbia anche una profondità emotiva, non solo estetica.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Zoe: Inizio sempre con una fase di ricerca. Studio immagini, dettagli e materiali. Poi passo alla realizzazione vera e propria. Negli anni ho imparato diverse tecniche: cucito, lavorazione del foam e pittura. Mi piace sperimentare, anche se non tutto viene perfetto.

Io: Quanto è importante la preparazione prima di una fiera?

Zoe: È molto importante, soprattutto mentalmente. Cerco di entrare nel personaggio, capire come si comporta. Non voglio solo "indossarlo", ma interpretarlo in qualche modo.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Zoe: Durante una fiera, quando ero più piccola. Rimasi colpita dal fatto che le persone riuscissero a dare vita ai personaggi. Mi sembrava qualcosa di molto creativo e libero.

Io: Che ruolo hanno fumetti, anime e videogiochi nella tua vita?

Zoe: Sono fondamentali. Non li vedo solo come intrattenimento, ma come storie che possono dire molto. Spesso sono proprio questi mondi a ispirarmi nella scelta dei cosplay.

Io: Il cosplay è anche recitazione?

Zoe: In parte sì. Non è recitazione classica, ma c'è comunque una componente interpretativa. Penso però che oggi venga un po' trascurata rispetto all'estetica.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Zoe: Non sono una grande fan. Possono essere stimolanti, ma spesso diventano troppo competitive. Io preferisco vivere il cosplay in modo più personale.

Io: E dei social?

Zoe: Sono utili, ma anche complicati.

Da una parte ti permettono di condividere il tuo lavoro, dall'altra creano confronto continuo. Non è sempre facile gestirlo.

Io: La tua identità personale influenza i tuoi cosplay?

Zoe: Sì, soprattutto nelle emozioni che porto nel personaggio.

A volte scelgo personaggi che rispecchiano come mi sento in un certo periodo.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Zoe: Non completamente. È più come se tirassi fuori una parte diversa di me.

È un modo per esprimermi, non per nascondermi.

Io: La tua famiglia ti ha supportata?

Zoe: All'inizio non capivano molto, ma non sono mai stati contrari.

Col tempo hanno visto quanto fosse importante per me e hanno iniziato a supportarmi di più.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Zoe: Sì, soprattutto online.

All'inizio ci rimanevo male, poi ho imparato a filtrare e a prendere solo quello che può aiutarmi a migliorare.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Zoe: Di iniziare senza pressioni.

Non serve essere perfetti o avere subito grandi risultati. L'importante è divertirsi e crescere con i propri tempi.

Appendice B:

RIMINICOMIX 2025

Gabriele, luogo di provenienza Repubblica di San Marino, età 25

Io: eccoci qua con...

Gabriele Verdelli.

chiamo anche Gabriele, quindi è proprio una coincidenza. Direi di partire con la prima domanda: da quanto tempo fai cosplay?

Gabriele: Allora, non so se possa definirsi fare cosplay. Diciamo che, in occasione di determinate feste, non mi dispiace l'idea di interpretare un personaggio a tema. Quindi non so se potrei davvero definirlo "fare cosplay", però sì, l'ho fatto.

che ti trovi qui a Lucca, ma hai avuto l'occasione di interpretare un personaggio in contesti come feste, Carnevale...

divertirmi. Non tanto a meet specifici di cosplayer, ma ad esempio ad Halloween o a Carnevale. Di solito riadatto i costumi, non sono super fedeli ai personaggi, ma scelgo una versione più comoda, così posso anche ballare o muovermi liberamente.

Io: Quindi la vedi come una sorta di modernizzazione di Carnevale o Halloween rispetto agli anni passati. Ok, come hai scoperto questa passione?

una vera e propria "scoperta". Intorno a me ho sempre avuto persone che fanno cosplay, come mio fratello. Inoltre ho sempre avuto una passione per i videogiochi, i cartoni e gli anime, quindi il passo verso il cosplay è stato breve.

Io: Quindi hai avuto un parente che faceva cosplay, ma hai sempre avuto anche una tua inclinazione verso videogiochi, anime e manga. Quanto contano per te queste passioni?

tengono compagnia la sera, quando ho tempo libero. Non ho più il tempo di guardare tutto quello che vorrei, quindi devo essere selettivo nella scelta di anime o manga. Adesso scelgo i più mainstream, mentre prima guardavo anche cose più "trash". È un modo per soddisfare il mio gusto senza perdere tempo.

Gabriele: Sì, ad esempio ultimamente ho visto "Jujutsu Kaisen", "Gachikuta"...

come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

qualcosa che ho già a disposizione e poi costruisco il personaggio intorno. Ad esempio, trovo un cappotto di pelle e penso "ok, posso

fare Blade” e cerco gli accessori giusti per completare il costume, senza cercare una professionalità estrema.

Io: Quindi lo fai principalmente per divertimento,

fedele al personaggio, ma per me è più una questione di divertimento.

Gabriele: Esatto. Per i puristi può sembrare che non sia abbastanza

Io: La prima volta che hai fatto cosplay, quale personaggio era e perché lo hai scelto?

Gabriele: Non

ricordo esattamente il primo, ma uno dei primi è stato Blade della Marvel. Ho chiesto in giro qualche oggetto per completare l'outfit. Mi piaceva l'idea di fare una mia versione del personaggio, con ironia e divertimento.

Io: Ti senti vicino a lui come personaggio o lo interpreti solo per gioco?

Gabriele: Un po' entrambe le cose. Ad esempio, facevo Blade bianco mentre un mio amico, di origini cubane, faceva una versione opposta. Era divertente e originale, un po' come un reboot personale.

Io: E come ti organizzi per creare i vestiti e gli accessori?

Gabriele: Parto sempre da quello che ho già, per non spendere troppo. Poi magari guardo su siti come Vinted o chiedo a mio fratello, che è più esperto di cosplay, se ha qualcosa che posso usare.

Io: E il momento in

cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale?

Gabriele: No, non lo considero un

rituale. Sicuramente sono entusiasta prima dell'evento, ma il giorno dopo torno alla mia routine normale.

Io: Vedi un legame tra cosplay e recitazione teatrale?

Gabriele: Sì,

sicuramente. Entrambi richiedono presenza scenica. Per vincere un contest di cosplay non basta avere un bel costume, bisogna anche interpretare bene il personaggio. Outfit, design e recitazione fanno parte della stessa sfera artistica.

Io: personale o entrambe le cose?

Gabriele: Beh, per

me è entrambe le cose, senza dubbio. Guarda, il cosplay è qualcosa che può significare cose diverse per ognuno, e non c'è una risposta giusta o sbagliata. Ci sono quelli che lo fanno per mettersi in mostra, per sentirsi speciali, per essere il centro dell'attenzione, e va bene così. Se ti piace essere visto e ammirato, allora sfrutti il cosplay per farlo. E non c'è niente di male in questo, anzi, se è quello che ti fa stare bene, è perfetto. Poi c'è chi lo fa per popolarizzare un personaggio che magari è poco conosciuto, per portarlo alla luce, far vedere agli altri quanto è figo quel personaggio, o per far sentire a qualcuno che condivide la stessa passione. Se ti piace davvero un personaggio, magari lo fai proprio per mostrare agli altri quanto è importante per te. E ci sono quelli che, invece, lo fanno per supportare una serie o un mondo che amano, tipo per rendere omaggio a una storia che li ha colpiti. Perché, alla fine, è anche un modo per dimostrare che ci tieni davvero a quel mondo, che ti fa sentire parte di qualcosa di più grande. Insomma, per me il cosplay è un po' tutto questo. Può essere una performance, può essere un modo per esprimere te stesso o una passione, o anche solo un modo per divertirti. Ognuno ha il suo motivo, e nessuno dovrebbe giudicare. Finché ti diverti e ti senti bene, va benissimo.

Io: La tua identità di genere influenza la scelta dei Pensi che il cosplay sia più una performance, un'espressione personaggi?

Gabriele: Sicuramente non sceglierei Sailor Moon, perché non mi ci rispecchio. Preferisco personaggi con cui mi sento a mio agio e che posso interpretare senza sentirmi strano.

Io: Ti senti te stesso o

qualcun altro quando sei in cosplay?

Gabriele: Sono sempre me stesso.

Non cambio la mia identità, indosso semplicemente un costume per divertimento.

Io: I tuoi familiari comprendono questa passione?

Gabriele: Sì, non c'è molto da comprendere. È un hobby leggero e nella mia famiglia siamo aperti a queste cose. Una volta abbiamo persino travestito il cane per Lucca Comics, quindi non c'è giudizio.

Io: Hai mai subito

prese in giro o giudizi negativi?

Gabriele: No, al massimo qualche

battuta ironica tra amici, ma mai insulti veri.

Io: L'interpretazione dei personaggi ha

migliorato la tua vita personale?

Gabriele: No, per come la vivo io, non cambia la mia

vita quotidiana. È un divertimento temporaneo: una festa o Lucca Comics, e il giorno dopo torno alla mia routine.

Io: Questa passione ti ha spinto ad aprirti a nuove culture?

Gabriele: No,

la mia apertura verso altre culture l'ho sempre avuta. Blade, ad esempio, non mi ha avvicinato a culture specifiche, ma magari al

Io: Il supporto della community

fantasy o al mondo dei cacciatori di vampiri.

Gabriele: No, lavoro in autonomia e non faccio

cambia il modo in cui interpreti i personaggi?

Io: Ultima domanda: vuoi dare un consiglio generale?

parte di community cosplay.

Gabriele: Ognuno dovrebbe vivere il proprio hobby come vuole. C'è chi è super appassionato e chi lo fa solo per divertimento. Non esiste un modo giusto o sbagliato, l'importante è divertirsi senza giudicare gli altri.

Io: Grazie per l'intervista e

buon divertimento a Lucca Comics!

Gabriele: Grazie a te!

Elena Conti, luogo di provenienza Camogli (Genova), età 21

Io: Ciao, come ti chiami?

Cosplayer: Ciao! Mi chiamo Elena Conti.

Io:

Partiamo con la prima domanda: da quanto tempo fai cosplay?

Elena: Ho

iniziato a fare cosplay nel 2018, quindi ormai sono passati circa sette anni. All'inizio era una cosa molto casuale: andavo in fiera, vedevo altri cosplayer e mi dicevo "ok, voglio provare anch'io". Non lo vivevo come qualcosa di impegnativo, era più un divertimento, un modo per sentirmi parte dell'evento. Con il tempo però mi sono resa conto che non era solo vestirsi: ho iniziato a informarmi meglio sui personaggi, a curare di più i costumi e a pensare anche a come interpretarli. Pian piano il cosplay è diventato una costante, non solo qualcosa da fare una volta ogni tanto. Oggi è una passione vera, che mi accompagna durante l'anno e che aspetto sempre con entusiasmo ogni volta che arriva una nuova fiera

Io: Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Elena: Contano tantissimo. Sono linguaggi che mi accompagnano da sempre e che influenzano il mio modo di immaginare e raccontare storie. I videogiochi, in particolare, sono una presenza costante, mentre anime e manga vanno più a fasi, ma restano sempre un punto di riferimento.

Io: Come scegli il personaggio

da rappresentare alle manifestazioni?

Elena: Mi lascio guidare molto dal momento che sto vivendo. Se un personaggio mi rappresenta emotivamente in quel periodo, allora so che è quello giusto. Ovviamente considero anche fattori pratici, come il tipo di evento e la durata della fiera.

Io: La

prima volta che hai fatto cosplay, che personaggio era e perché lo hai scelto?

Elena: Il mio primo cosplay è stato Zelda da *Breath of the Wild*. L'ho scelta perché mi trasmetteva calma, intelligenza e forza

interiore. Non era un personaggio rumoroso, ma molto profondo, e mi sentivo vicina a quel tipo di energia. **Io:** È legato a chi sei, a chi vorresti essere o a qualcosa di completamente diverso?

Elena: Direi che era legato a una parte di me che stavo scoprendo. Non era una fuga dalla realtà, ma un modo per darle una forma visibile.

Io: Mi racconti come

ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Elena: Organizzo tutto in modo molto graduale. Inizio dallo studio del personaggio e poi passo alla progettazione dei singoli elementi. Spesso realizzo prima gli accessori, perché mi aiutano a entrare nel personaggio, e solo dopo completo il costume. Cerco sempre di unire estetica e comodità.

Io: Il momento in cui ti

prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Elena: Sì, è un vero e proprio rituale. È un momento di passaggio, in cui lascio fuori la quotidianità e mi preparo a essere vista. È una forma di concentrazione e di ascolto di me stessa.

Io: Che legame vedi tra il

cosplay e la ricezione teatrale?

Elena: Credo che entrambi funzionino attraverso lo sguardo dell'altro. Nel cosplay non c'è una trama, ma c'è comunque una relazione con il pubblico, che interpreta e restituisce significato al personaggio.

Io: Secondo te il

cosplay è più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Elena: Sicuramente entrambe. È una performance nello spazio pubblico, ma nasce sempre da un bisogno personale di espressione.

Io: Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti?

Elena: Sì, ma non in modo limitante. Mi interessa molto interpretare personaggi femminili complessi, ma non mi pongo confini rigidi. Il cosplay mi permette di esplorare anche ruoli e identità diverse.

Io: Ti senti te

stessa o qualcun'altra quando ti vesti da personaggio?

Elena: Mi sento una versione più intensa di me stessa. Il personaggio non mi cancella, ma mi amplifica.

Io: Elena,

pensi che attraverso il cosplay esprimi una identità che hai latente dentro di te e che non riesci ad esprimere durante la tua vita quotidiana?

Elena: Sì, direi proprio di sì.

Il cosplay mi dà la possibilità di far uscire lati di me che nella vita di tutti i giorni magari tengo un po' nascosti. Nella quotidianità hai sempre dei ruoli da rispettare, al lavoro, in famiglia, con le persone intorno a te, e non è sempre facile essere completamente te stessa. Quando invece indosso un cosplay mi sento più libera: posso essere più sicura, più sfacciata o anche più emotiva, senza farmi troppe domande. Non è tanto il diventare qualcun altro, quanto usare quel personaggio per esprimere parti di me che esistono già, ma che normalmente non trovano spazio. In quel momento mi sento più a mio agio e più vera, proprio perché non ho paura del giudizio

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay?

Elena: Sì, soprattutto all'inizio. Ricordo un commento in fiera sul fatto che "non ero abbastanza simile" al personaggio. È stato un momento difficile, ma mi ha anche insegnato a non basare il mio valore sul giudizio esterno.

Io: I tuoi familiari

comprendono questa passione o sono contrari?

Elena: All'inizio non è stato semplicissimo, perché per chi non conosce questo mondo il cosplay può sembrare una cosa strana o solo un gioco. I miei familiari erano un po' perplessi, soprattutto quando hanno visto quanto tempo e quanta energia ci dedicavo. Con il tempo però hanno iniziato a capire che non era solo "mettersi un costume", ma una vera passione che mi rende felice e mi fa stare bene. Vedendo l'impegno che ci metto, il fatto che mi aiuti a esprimermi e anche a socializzare, sono diventati molto più comprensivi e oggi mi supportano. Magari non partecipano attivamente, ma rispettano questa parte di me e questo per me è già molto importante.

Io: L'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Elena: Sì, direi proprio di sì, e in modo molto più profondo di quanto mi aspettassi all'inizio. Prima di avvicinarmi al cosplay ero una persona piuttosto timida e insicura, facevo fatica a espormi e a sentirmi a mio agio con gli altri, soprattutto in contesti nuovi o affollati. Interpretare dei personaggi mi ha aiutata tantissimo a superare queste difficoltà, perché mi ha dato una sorta di "protezione": dietro al costume mi sentivo più sicura e meno giudicata. Con il tempo, quella sicurezza che provavo mentre ero in cosplay ha iniziato a trasferirsi anche nella vita quotidiana. Ho imparato a parlare con più persone, a credere di più in me stessa e a non avere paura di mostrarmi per quella che sono. In questo senso il cosplay non ha migliorato solo il mio modo di vivere le fiere, ma ha avuto un impatto reale e positivo anche sulla mia vita personale.

Io: Questa passione ti ha trasmesso la voglia di conoscere e aprirti ad altre culture?

Elena: Sì, assolutamente. Il cosplay mi ha spinto ad aprirmi molto di più verso altre culture, soprattutto perché dietro ogni personaggio c'è sempre un mondo più ampio fatto di storia, tradizioni e modi diversi di raccontare le emozioni. Avvicinandomi ad anime, manga e videogiochi di origine giapponese ho iniziato a interessarmi non solo alle opere in sé, ma anche alla cultura da cui provengono: il modo di pensare, l'estetica, il rapporto con il corpo e con l'identità. Grazie al cosplay ho conosciuto persone di paesi diversi e questo mi ha aiutata ad avere una mentalità più aperta e curiosa. Uno dei miei sogni più grandi, infatti, è andare in Giappone, visitare i luoghi legati a questa cultura e magari partecipare a eventi cosplay direttamente lì. Per me sarebbe un modo per chiudere un cerchio e vivere questa passione in modo ancora più profondo e autentico.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Elena: Sì, il supporto ti rende più libera. Ti senti meno giudicata e più incoraggiata a sperimentare.

Io: Ti

Elena: Di non avere paura di mostrarsi. Il cosplay non è perfezione, è presenza. E ogni presenza ha valore.

Claudio, Firenze, 34 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Claudio: Claudio, vengo da Firenze.

Io: Quanti anni hai?

Claudio: 34 anni.

Io: Che lavoro fai?

Claudio: Sono un artigiano.

Io: Vai spesso a RiminiComix?

Claudio: È la quarta volta. Di solito vado a Lucca Comics, ma qui mi fermo anche per il mare.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Claudio: Da quando avevo 14 anni, grazie alla mia passione per Star Wars.

Io: Che personaggio interpreti?

Claudio: Yoriichi. Proviene dall'anime e manga *Demon Slayer* (Kimetsu no Yaiba).

Io: Perché lo hai scelto?

Claudio: Mi piace rappresentarmi in personaggi forti e iconici.

Io: Realizzi i costumi?

Claudio: Questo l'ho fatto io a mano.

Io: Hai un gruppo cosplay?

Claudio: Sì, grazie ai social ho trovato persone con la mia stessa passione. È come una famiglia.

Io: Hai ricevuto critiche?

Claudio: A questa età non mi interessa più il giudizio degli altri.

Io: Cosa provi quando indossi il costume?

Claudio: Soddisfazione, soprattutto quando il personaggio viene riconosciuto.

Io: Il cosplay ti ha aiutato?

Claudio: Sì, mi ha dato più sicurezza.

Domanda: Claudio, come ricordi i primi raduni cosplay in Italia?

Claudio: Negli anni in cui ho iniziato, prima che nascessero i social network, il cosplay era molto diverso da oggi. L'aspetto principale era il divertimento: il momento clou era scattare foto dei nostri costumi durante le fiere e poi condividerle nei forum dedicati. Questi forum erano il luogo principale dove incontrare altri cosplayer, ricevere riconoscimento e scambiare consigli, perché non c'erano Instagram o Facebook.

Domanda: Come venivano realizzati i costumi?

Claudio: Quasi sempre in maniera artigianale. Si lavorava da soli o con amici, usando stoffe semplici, materiali di recupero. Il livello tecnico non era alto come oggi, ma la creatività compensava, si trovavano soluzioni ingegnose anche per parrucche di bassa qualità, usando phon, lacca o altri accorgimenti per renderle più naturali. Per noi era più importante divertirsi e condividere l'esperienza con gli altri, piuttosto che competere o vincere premi.

Domanda: Pensi che questo approccio abbia influenzato la community italiana?

Claudio: Assolutamente sì. Quella mentalità di collaborazione e di condivisione ha creato un senso di comunità molto forte, dove la relazione tra le persone era più importante della competizione. Ancora oggi, chi entra nel cosplay sente questa atmosfera, anche se il fenomeno è diventato molto più grande e strutturato.

Valentina, Rimini, 30 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Valentina: Valentina, vengo da Rimini.

Io: Quanti anni hai?

Valentina: 30 anni.

Io: Studi o lavori?

Valentina: Entrambe le cose.

Io: Da quanto frequenti RiminiComix?

Valentina: Da tantissimi anni, praticamente dal 2004.

Io: Da quanto fai cosplay?

Valentina: Da diversi anni, soprattutto per passione nella creazione dei costumi.

Io: Che personaggio interpreti?

Valentina: Oggi Erza Scarlet.

Io: Perché l'hai scelta?

Valentina: È un personaggio forte e affascinante.

Io: Realizzi i costumi?

Valentina: Sì, li creo io, spesso anche partendo da storie che scrivo.

Io: Hai ricevuto critiche?

Valentina: Sì, ma non ci do peso.

Io: Cosa provi quando sei in cosplay?

Valentina: Mi sento completamente immersa nel personaggio.

Io: Il cosplay ti ha aiutato?

Valentina: Tantissimo: mi ha insegnato pazienza e mi ha fatto conoscere tante persone.

Alessia, Bari, 21 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Alessia: Alessia, vengo da Bari.

Io: Quanti anni hai?

Alessia: 21 anni.

Io: Che fai nella vita?

Alessia: Studio.

Io: È la tua prima volta a RiminiComix?

Alessia: Sì.

Io: Che personaggio interpreti?

Alessia: Edward Elric.

Io: Da quanto fai cosplay?

Alessia: È la prima volta.

Io: Cosa provi indossando il costume?

Alessia: È emozionante, soprattutto quando qualcuno riconosce il personaggio.

Io: Il cosplay ti ha aiutato?

Alessia: Sì, mi ha aiutato a superare la timidezza.

Nadia, Castelfranco Emilia, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Nadia: Ciao! Mi chiamo Nadia. In realtà non ho mai avuto un vero "nickname" nel mondo cosplay, perché non mi interessa molto costruire un personaggio pubblico. Preferisco restare semplicemente me stessa anche quando partecipo alle fiere.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Nadia: Non direi che “faccio cosplay” nel senso tradizionale. Ho partecipato a qualche fiera negli ultimi anni con dei costumi, ma più come esperimento sociale che come hobby costante. Mi incuriosiva osservare come funzionasse questo ambiente dall’interno.

All’inizio pensavo fosse un mondo molto creativo e spontaneo, ma entrando ho capito che spesso esistono molte aspettative e regole non scritte su come dovrebbero essere i cosplay.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Nadia: Il primo costume che ho portato in fiera era volutamente semplice. Non volevo imitare perfettamente un personaggio, ma piuttosto rappresentare un’idea. Era una versione molto minimalista di un personaggio fantasy, quasi simbolica.

Molte persone mi hanno chiesto perché non fosse più dettagliato, ma per me era proprio quello il punto: dimostrare che non serve necessariamente una replica perfetta per partecipare.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Nadia: In realtà spesso non scelgo personaggi veri e propri. Preferisco reinterpretare concetti o archetipi. Per esempio ho portato una volta una versione moderna di una figura mitologica, senza cercare di essere fedele a nessuna opera specifica.

Non mi interessa tanto rappresentare qualcosa che esiste già, quanto usare il costume come mezzo per esprimere un’idea o una riflessione.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Nadia: In modo molto semplice. Non mi piace investire troppo tempo o denaro in un singolo costume. Molti dei miei outfit sono realizzati con vestiti modificati o oggetti che avevo già.

Credo che l’industria del cosplay stia diventando troppo orientata alla perfezione tecnica e alla spesa economica. Io preferisco un approccio più spontaneo e accessibile.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è un rituale per te?

Nadia: No, direi di no. Per me è più un gesto pratico che una cerimonia. Non ho bisogno di entrare in uno stato particolare o prepararmi mentalmente come un’attrice.

Vado in fiera soprattutto per osservare e capire come si muove questa comunità.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Nadia: In realtà attraverso i social. Vedevo foto di eventi e mi incuriosiva il fatto che così tante persone fossero disposte a investire tempo ed energia per impersonare personaggi di fantasia.

Ho deciso di partecipare per capire cosa spinge le persone a farlo.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi, anime e manga?

Nadia: Non moltissimo. Conosco alcuni di questi mondi, ma non sono una grande fan. A volte proprio questo distacco mi permette di guardare il cosplay in modo più critico, senza essere troppo coinvolta emotivamente nei personaggi.

Io: Che legame vedi tra cosplay e recitazione?

Nadia: Personalmente non lo vedo così forte come molti sostengono. Alcuni cosplayer interpretano davvero i personaggi come attori, ma molti altri si limitano a indossare un costume.

Per me il cosplay è più una forma di partecipazione culturale che una vera performance teatrale.

Io: Pensi che il cosplay sia una performance o un'espressione personale?

Nadia: Può essere entrambe le cose, ma spesso diventa una specie di competizione estetica. Molte persone cercano di essere le più fedeli possibili al personaggio o di ottenere più attenzione sui social.

Io preferisco usarlo come strumento di osservazione e riflessione.

Io: La tua identità di genere influenza le tue scelte?

Nadia: Non particolarmente. A volte scelgo personaggi maschili o femminili senza preoccuparmi troppo della coerenza. In effetti trovo interessante proprio il fatto che nel cosplay queste categorie possano essere superate.

Io: Quando sei in cosplay ti senti diversa da te stessa?

Nadia: Non molto. Non entro davvero nel personaggio. Piuttosto considero il costume come una specie di "esperimento visivo". È più simile a indossare un'opera d'arte che a interpretare qualcuno.

Io: La tua famiglia cosa pensa di questa attività?

Nadia: Sono abbastanza neutrali. Non lo vedono come qualcosa di particolarmente importante, ma nemmeno come un problema.

Per loro è semplicemente una delle tante attività creative che faccio nel tempo libero.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Nadia: Sì, soprattutto da chi pensa che il cosplay debba essere perfettamente fedele al materiale originale. Alcuni non apprezzano le reinterpretazioni o i costumi minimalisti.

Per me però le critiche fanno parte del processo creativo.

Io: Questa esperienza ti ha cambiata in qualche modo?

Nadia: Mi ha fatto capire quanto sia forte il bisogno delle persone di appartenere a una comunità. Le fiere di fumetti sono luoghi in cui molti trovano uno spazio per esprimersi liberamente.

Anche se non condivido completamente questa passione, trovo interessante osservare come funziona.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Nadia: Direi di non sentirsi obbligati a seguire standard troppo rigidi. Il cosplay può essere semplice, personale e imperfetto.

Se lo si vive come un gioco creativo, può diventare molto più interessante che cercare di imitare qualcosa in modo identico.

Elia, Genova, 32 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Elia: Ciao! Mi chiamo Elia. Anche nel cosplay uso questo nome, che è una variazione del mio vero nome. Non ho mai voluto creare una distanza totale tra me e quello che faccio: preferisco mantenere un legame diretto con la mia identità.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Elia: Faccio cosplay da circa dodici anni. Ho iniziato quando era ancora qualcosa di molto più “di nicchia”, almeno per come lo vivevo io.

All’inizio era puro divertimento, senza aspettative. Poi col tempo è diventato qualcosa di più strutturato: collaborazioni, eventi, lavori creativi.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Elia: Era davvero rudimentale. Se lo guardassi oggi probabilmente sorriderci.

Però è stato fondamentale: mi ha insegnato a lavorare con quello che avevo, a improvvisare e a non avere paura di sbagliare.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Elia: Scelgo sempre in base a quello che mi trasmettono. Non mi interessa la popolarità.

Mi attirano personaggi con una certa complessità, magari con lati oscuri o contraddittori. Mi danno più spazio per interpretare.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Elia: Parto sempre da uno studio approfondito. Analizzo ogni dettaglio e poi passo alla progettazione.

Nel tempo ho imparato tecniche diverse: lavorazione del foam, pittura, assemblaggio, un po’ di cucito.

Alcuni elementi li realizzo da solo, altri li affido a specialisti, soprattutto quando serve una precisione particolare.

Io: Quanto è importante la preparazione prima di una fiera?

Elia: Molto importante, soprattutto dal punto di vista mentale.

Cerco di entrare nel personaggio, capire il suo modo di muoversi e di stare nello spazio. È quello che rende tutto più credibile.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Elia: Durante una fiera del fumetto. Ricordo che rimasi colpito dal fatto che le persone non si limitassero a osservare, ma diventassero parte delle storie.

Mi sembrava una forma di espressione molto potente.

Io: Che ruolo hanno fumetti, anime e videogiochi nella tua vita?

Elia: Hanno avuto un ruolo importante. Li considero strumenti narrativi molto forti.

Molti personaggi affrontano temi complessi, e questo mi interessa molto quando li interpreto.

Io: Il cosplay è anche recitazione?

Elia: Sì, anche se in modo diverso rispetto al teatro.

C’è comunque una componente interpretativa, ma spesso oggi viene messa in secondo piano rispetto all’aspetto visivo.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Elia: Ho un rapporto un po’ distaccato. Possono essere stimolanti, ma spesso diventano troppo competitive.

Quando il focus diventa vincere, si perde qualcosa di importante.

Io: E dei social?

Elia: Sono utili ma complicati.

Da una parte ti danno visibilità, dall’altra creano un confronto continuo. È facile cadere nella logica dei numeri.

Io: La tua identità personale influenza i tuoi cosplay?

Elia: Sì, soprattutto a livello emotivo.

Ci sono personaggi che scelgo perché in qualche modo riflettono un momento della mia vita.

Io: Ti senti diverso quando sei in cosplay?

Elia: Non completamente. È più come se enfatizzassi alcune parti di me.

È un modo per esprimere aspetti che magari nella vita quotidiana restano più nascosti.

Io: La tua famiglia ti ha supportato?

Elia: All'inizio erano un po' scettici. Non capivano bene questo mondo.

Col tempo però hanno visto quanto impegno richiede e hanno cambiato atteggiamento.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Elia: Sì, molte. Fa parte del percorso, soprattutto online.

Ho imparato a distinguere quelle utili da quelle inutili.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Elia: Di non avere fretta e di non pensare subito ai risultati.

Il cosplay è prima di tutto un processo creativo. Se parti da qualcosa che ami davvero, il resto arriva con il tempo.

Davide, Verona, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Davide: Ciao! Mi chiamo Davide. Anche nel cosplay uso il mio vero nome. Non ho mai sentito il bisogno di separare la mia identità reale da quella che porto in fiera o sui social. Per me è importante essere coerente.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Davide: Faccio cosplay da circa sette anni. Ho iniziato quasi per curiosità, accompagnando degli amici a una fiera.

All'inizio era tutto molto leggero, senza aspettative. Col tempo però ho iniziato a prenderlo più seriamente, migliorando i costumi e collaborando con fotografi e altri cosplayer.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Davide: Molto semplice, fatto con pochi mezzi. Non era perfetto, anzi.

Però ci avevo messo tantissimo impegno, e quello è stato il punto di partenza. Mi ha fatto capire quanto mi piacesse costruire qualcosa da zero.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Davide: Scelgo sempre personaggi che mi colpiscono davvero. Non mi interessa seguire le mode.

Mi piacciono quelli con una storia interessante o con un carattere forte. Se non sento un legame, preferisco non farlo.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Davide: Parto sempre dallo studio del personaggio. Raccolgo immagini, analizzo i dettagli e poi passo alla progettazione.

Negli anni ho imparato a usare diversi materiali e tecniche, come il foam e la pittura. Cerco sempre di migliorare.

Io: Quanto è importante la preparazione prima di una fiera?

Davide: Moltissimo. Non è solo una questione di costume, ma anche di mentalità.

Cerco di entrare nel personaggio, capire come si muove e come si comporta. Questo rende tutto più credibile.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Davide: Durante una fiera del fumetto. Mi ha colpito vedere persone che davano vita ai personaggi.

Era qualcosa di molto diverso da qualsiasi altra forma di intrattenimento.

Io: Che ruolo hanno fumetti, anime e videogiochi nella tua vita?

Davide: Sono stati molto importanti. Li considero più di un semplice passatempo.

Spesso raccontano storie profonde e questo mi ispira anche nel cosplay.

Io: Il cosplay è anche recitazione?

Davide: Sì, in parte. Non è teatro, ma c'è comunque un lato interpretativo.

Purtroppo oggi viene un po' messo in secondo piano rispetto all'estetica.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Davide: Possono essere interessanti, ma non sono il mio obiettivo.

Quando diventano troppo competitive, rischiano di togliere il divertimento.

Io: E dei social?

Davide: Sono utili per condividere il proprio lavoro, ma possono creare pressione.

È facile iniziare a pensare troppo ai numeri.

Io: La tua identità personale influenza i tuoi cosplay?

Davide: Sì, soprattutto nella scelta dei personaggi.

Tendo a scegliere quelli in cui riesco a riconoscermi in qualche modo.

Io: Ti senti diverso quando sei in cosplay?

Davide: Non completamente. È più come interpretare una parte di me in modo diverso. È un modo per esprimermi.

Io: La tua famiglia ti ha supportato?

Davide: All'inizio erano un po' dubbiosi. Non capivano bene cosa fosse il cosplay. Col tempo però hanno visto quanto impegno ci metto e hanno cambiato idea.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Davide: Sì, capita. Soprattutto online. Ho imparato a prendere quelle utili e ignorare le altre.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Davide: Di partire con semplicità e senza pressioni. Il cosplay deve essere prima di tutto qualcosa che ti piace fare, non una gara o una corsa ai follower.

Chiara, Pesaro, 23 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Chiara: Mi chiamo Chiara, vengo da Pesaro.

Io: Quanti anni hai?

Chiara: Ho 23 anni.

Io: Che lavoro fai?

Chiara: Lavoro online, ma il cosplay per me è più divertimento che lavoro.

Io: È la prima volta a RiminiComix?

Chiara: No, vengo qui da quando avevo 15 anni con i miei genitori.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Chiara: Mi travesto da sempre, ma cosplay vero e proprio da circa 3 anni.

Io: Che personaggio interpreti?

Chiara: Un personaggio fantasy originale.

Io: Perché lo hai scelto?

Chiara: Perché mi piace esprimere la mia sensualità, cosa che nella vita quotidiana è più difficile.

Io: Realizzi i costumi?

Chiara: No, li acquisto online.

Io: Hai un gruppo cosplay?

Chiara: No, incontro persone direttamente alle fiere.

Io: Hai ricevuto critiche?

Chiara: Sì, soprattutto commenti sessisti online... ma non mi interessa.

Io: Cosa provi in cosplay?

Chiara: Mi piace essere guardata, mi sento libera.

Io: Il cosplay ti ha aiutato?

Chiara: Sì, mi permette di esprimermi come voglio.

Liam, Manchester, 27 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Liam: Ciao! Mi chiamo Liam, vengo da Manchester, in Inghilterra.

Io: Quanti anni hai?

Liam: Ho 27 anni.

Io: Che lavoro fai?

Liam: Sono un ingegnere meccanico, ma nel tempo libero trasformo questa passione anche nel cosplay.

Io: È la prima volta che partecipi a RiminiComix?

Liam: Sì, è la prima volta per me. È tutto molto diverso rispetto agli eventi in Inghilterra.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Liam: Ho iniziato leggendo manga da piccolo, poi con alcuni amici abbiamo iniziato a fare cosplay. L'anno scorso siamo stati anche al Comic-Con di San Diego... è stato incredibile.

Io: Che personaggio interpreti?

Liam: Hua Cheng.

Io: Perché hai scelto questo personaggio?

Liam: Perché lo adoro, è uno dei miei preferiti.

Io: Realizzi tu i costumi?

Liam: Di solito li compro, ma li modifico per renderli più personali.

Io: Hai un gruppo cosplay?

Liam: Sì, in Inghilterra ci incontriamo spesso, anche nei pub. È una community molto attiva.

Io: I tuoi familiari supportano questa passione?

Liam: Sì, sono molto aperti mentalmente e mi hanno sempre sostenuto.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Liam: Onestamente non mi interessa cosa pensa la gente.

Io: Cosa provi quando sei in cosplay?

Liam: Mi sento come una rockstar.

Io: Il cosplay ti ha aiutato nella vita?

Liam: Sì, mi ha dato molta più sicurezza.

Ginevra, Torino, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Ginevra: Ciao! Mi chiamo Ginevra, vengo da Torino.

Io: Quanti anni hai?

Ginevra: 24 anni.

Io: Che fai nella vita?

Ginevra: Studio all'università, ma nel tempo libero faccio cosplay.

Io: È la tua prima volta a RiminiComix?

Ginevra: Sì, è la prima volta che partecipo.

Io: Che personaggio interpreti?

Ginevra: Oggi sono vestita da **Sailor Moon**.

Io: Da quanto fai cosplay?

Ginevra: È la prima volta che faccio cosplay.

Io: Cosa provi indossando il costume?

Ginevra: Mi sento emozionata, soprattutto quando qualcuno riconosce il personaggio.

Io: Il cosplay ti ha aiutato?

Ginevra: Sì, mi ha aiutato a superare la timidezza e a sentirmi più sicura di me stessa.

Alexia Caruso, Rimini, 21 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Alexia: Ciao! Mi chiamo Alexia Caruso, ho 21 anni e sono di Rimini.

Io: È la tua prima volta a RiminiComix?

Alexia: Sì, è la prima volta e sono davvero emozionata. L'atmosfera è incredibile, piena di energia e di persone appassionate.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Alexia: Oggi porto Revy da *Black Lagoon*. È un personaggio molto forte, diretto e indipendente, che mi affascina per il suo lato spietato ma anche per le sue complessità emotive.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Alexia: Sicuramente il coraggio e la determinazione. Revy non si lascia intimidire facilmente, e anche io cerco di affrontare le difficoltà senza tirarmi indietro. Poi mi diverte tantissimo indossare il suo outfit così iconico e armarmi di finti pistole per il cosplay!

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Alexia: Sì, assolutamente. Anche se non recito in senso stretto, quando porto un personaggio cerco di immedesimarmi nella sua attitudine, nei gesti e nello sguardo. Ti aiuta a entrare in una dimensione diversa, più intensa e divertente.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Alexia: Ho sempre amato gli anime e i manga. Ho iniziato a interessarmi al cosplay guardando le fiere e i social di altri cosplayer, e alla fine ho deciso di provare anch'io. È stato naturale e divertente, soprattutto vedere il mio personaggio prendere vita.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Alexia: Cerco personaggi con personalità forti e un po' ribelli, che mi ispirino. L'aspetto estetico conta, ma è soprattutto la storia e il carattere che mi attraggono.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Alexia: Alcune parti le realizzo da sola, come gli accessori e piccoli dettagli, mentre il resto lo acquisto e lo modifico per adattarlo meglio. Mi piace poter mettere del mio in ogni costume.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Alexia: Sì, ho conosciuto persone fantastiche con cui condividere questa passione. Alcune amicizie sono diventate davvero solide, e mi piace poter collaborare con loro per foto e progetti.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Alexia: Sì, principalmente Instagram. A volte anche TikTok, soprattutto per brevi video in cui interpreto il personaggio.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Alexia: Non è una cosa quotidiana, ma mi dà un modo di esprimermi e di staccare dalla routine. Partecipare alle fiere come RiminiComix è il momento clou: poter vivere il personaggio e incontrare altri appassionati è impagabile.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Alexia: Il cosplay è divertimento, creatività e libertà. Ti permette di esplorare lati diversi di te stessa e di entrare in mondi che altrimenti resterebbero solo fantasia. A chi non lo conosce direi: provate almeno una volta, perché dietro ogni costume c'è impegno e tanta passione.

Stefania Lombardi, Ancona, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Stefania: Ciao! Mi chiamo Stefania Lombardi, ho 24 anni e vengo da Ancona.

Io: È la tua prima volta a RiminiComix?

Stefania: No, è la seconda volta che vengo. L'anno scorso mi sono divertita tantissimo, quindi non vedevo l'ora di tornare.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Stefania: Oggi porto Mikasa Ackerman da *Attack on Titan*. È un personaggio che adoro: forte, leale e con un forte senso di protezione verso chi ama.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Stefania: Sicuramente il suo senso di responsabilità e il modo in cui affronta le sfide senza mai arrendersi. Anche se non combatto i giganti, credo che tutti abbiano delle "battaglie" quotidiane da affrontare.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Stefania: Sì, assolutamente. Anche se non recito su un palco, cerco di entrare nella mentalità del personaggio: il modo di muoversi, lo sguardo, l'atteggiamento. Questo mi fa sentire più immersa nel personaggio e rende il cosplay più realistico e divertente.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Stefania: Ho sempre amato manga, anime e videogiochi. Ho iniziato guardando altri cosplayer online e alle fiere, e alla fine mi sono detta "voglio provarci anche io". È stato naturale e davvero emozionante vedere il mio personaggio prendere vita.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Stefania: Mi piacciono i personaggi che hanno una personalità forte, storie interessanti e che mi trasmettono qualcosa. L'aspetto estetico conta, ma la caratterizzazione è ciò che mi conquista davvero.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Stefania: Alcune parti le realizzo io, come accessori o dettagli particolari, mentre per il resto acquisto e modifico ciò che serve per adattarlo al personaggio. Mi piace sempre aggiungere un tocco personale.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Stefania: Sì! Ho conosciuto alcune delle mie migliori amiche grazie al cosplay, e ci sosteniamo a vicenda nei nostri progetti. È bello condividere questa passione con persone che capiscono davvero cosa significa.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Stefania: Principalmente Instagram. Ogni tanto pubblico qualcosa anche su TikTok, soprattutto video in cui interpreto il personaggio.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Stefania: Non è qualcosa che faccio tutti i giorni, ma mi dà un modo per esprimermi, divertirsi e incontrare persone che condividono la mia passione. Le fiere come RiminiComix sono il momento clou, dove tutto prende vita.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Stefania: Il cosplay è creatività, divertimento e un po' di magia. Ti permette di sperimentare, di esprimere lati di te che altrimenti resterebbero nascosti e di vivere storie che ami insieme ad altre persone appassionate. Consiglio a chi non conosce questo mondo di provarlo almeno una volta!

Appendice C:

LUCCA COMICS AND GAMES 2025

Cristina, luogo di provenienza Roma, età 28

Io: Bene. Come ti chiami?

Yoshida.

Yoshida. Cominciamo con la prima domanda: da quanto tempo fai cosplay?

2010, ma ho perfezionato le mie abilità negli ultimi sei anni. Comunque ho iniziato nel 2010.

hai iniziato già da un po' di tempo e hai migliorato le tue capacità nel corso degli anni.

Ho cercato di perfezionarmi.

passione?

miei zii, che un anno mi portarono al Comicon di Napoli. Era la prima volta che andavo a una fiera del genere, e quando arrivai, mi trovai davanti a una marea di persone vestite da personaggi dei fumetti, dei film e dei videogiochi. Non avevo mai visto niente del genere prima, e rimasi davvero incuriosita. Mi sembrava una cosa così divertente e creativa! Non capivo bene cos'era, quindi iniziai a farmi delle domande e mi informai un po' su cosa fosse il cosplay. Quando capii che era un modo per trasformarsi nei propri personaggi preferiti, pensai subito: "Ma perché non provare anche io? Voglio farlo!" Così, l'anno dopo, decisi di provare. Mi feci il mio primo costume, e anche se non era perfetto, mi divertii tantissimo. Fu un'esperienza davvero entusiasmante, e da lì non ho più smesso. La passione è nata proprio grazie a quei momenti vissuti con i miei zii, che mi portarono a quella fiera e mi fecero scoprire un mondo che, da quel momento, mi ha sempre appassionato. Da allora, ogni anno non vedo l'ora di andare a queste fiere e di partecipare con nuovi costumi.

quando sei andata al Comicon.

primo cosplay non era eccezionale, ma va bene così.

Cristina: Sì, era Reno di *Final Fantasy VII*.

ho presente.

benissimo, però per quello che avevo a disposizione era simpatico. Ho usato i miei capelli naturali, con chili di lacca, un vero macello, ma io mi sentivo Reno all'epoca.

sperimentare.

Io: Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Contano molto. Sono diventati quasi la mia professione. Da hobby il cosplay è diventato un lavoro: aziende mi contattano per

Cristina: Kira

Io: Ok, ti chiami Kira

Cristina: Faccio cosplay dal 2009 o

Io: Quindi

Cristina: Sì, più o meno.

Io: E come hai scoperto questa

Cristina: Ho scoperto il cosplay grazie ai

Io: Quindi era intorno al 2009,

Cristina: Sì, più o meno quell'anno. Il mio

Io: Ti ricordi quale era il tuo primo cosplay?

Io: Perfetto,

Cristina: Non era fatto

Io: Sì, le prime volte è normale

Cristina: Sì, era il cosiddetto "pezzotto".

Cristina:

prodotti e articoli. Inoltre, grazie a Twitch ho ricominciato a giocare ai videogiochi. E per quanto riguarda i fumetti, vorrei diventare fumettista. Quindi la mia vita ruota molto intorno a queste tre passioni.

Io: ehh già, come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni? Ti prepari in anticipo o improvvisi?

Cristina: Non improvviso mai. Ci lavoro sopra, studio bene il personaggio e se il costume non è come voglio, preferisco non portarlo. Di solito scelgo personaggi che hanno un carattere simile al mio o che esteticamente mi attraggono. A volte, poi, faccio parte di un gruppo con le amiche e ci dividiamo i personaggi.

Io: Quindi fai cosplay anche in gruppo, non solo individualmente.

Cristina: Sì, mi piace molto stare in gruppo perché mi diverto di più. Ultimamente vado alle fiere solo se ci sono le amiche, altrimenti mi annoiano un po'. Le fiere italiane spesso propongono sempre le stesse cose. Per esempio, al Romics decidiamo insieme se vale la pena partecipare o meno.

abbiamo programmi simili ogni anno, con piccole variazioni.

Io: Giusto, anche io penso che molte fiere

Cristina: eh già!

Io: Tornando al gruppo, quindi stare in comunità o con le amiche rende l'esperienza più divertente.

Cristina: Sì,

molto. Se voglio fare qualcosa da sola mi organizzo per set fotografici, ma in fiera preferisco sempre stare in gruppo.

Io: Perfetto. Parliamo della tua prima volta: il personaggio era Reno di *Final Fantasy VII*. Perché lo hai scelto?

Cristina: Mi

piaceva la sua personalità ed era divertente. Poi assomigliavo un po' a lui: capelli rossi, giacca, cravatta, occhiali... nel mio cervello ero Reno.

Io: Giusto, spesso ci si sente vicini a

un personaggio e lo si interpreta anche per questo.

Cristina: Sì, proprio così. Inoltre, ho conosciuto

tante persone a cui piaceva *Final Fantasy VII*, quindi mi ha motivata a continuare con il cosplay. Il mio primo cosplay serio è stato Kadaj, sempre di *Final Fantasy VII*, interamente cucito a mano. È stato un parto, ma l'ho portato al mio primo Lucca Comics ed è stato davvero divertente.

Io: Il divertimento è la parola chiave, insomma.

Cristina: Sì, se non mi diverto, posso anche boicottare le fiere!

Io:

(risata) Perfetto! E come ti organizzi per creare i vestiti e gli accessori?

Cristina: Dipende

dal personaggio. Molto spesso prendo i pezzi online e li modifico, perché raramente arrivano perfetti. Cucio, modifico o rifaccio da zero accessori e dettagli. Per esempio, l'ultimo cosplay che ho fatto è stato Karen di *Mermaid Melody*, cucito a mano perché quello pronto era orribile. Mi ha aiutata mia madre.

Io: È bello comunque che ti aiutino anche i genitori, la

famiglia. Anche io conosco cosplayer che ricevono aiuto.

Cristina: C'è anche una mano del mio ragazzo in qualche cosplay!

(risata)

Io: Anche questo va bene, quindi non solo la famiglia, ma anche il tuo ragazzo

ti aiuta. Anche io mi sono fatto aiutare dalla mia famiglia, come molti altri. Alla fine si fa un po' fifty-fifty, compri qualcosa online, ma costruisci o modifichi molto da solo.

Cristina: Esatto, io sono sempre dell'idea che più una cosa la rendi tua, più diventa bella. Ovviamente è facile indossare un cosplay già pronto, ma se ci metti del tuo, il risultato è mille volte migliore.

Io: Condivido pienamente. A

proposito, il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Cristina: Ah, guarda, per me prepararmi per la fiera non è proprio un rituale rilassante, ma più una corsa contro il tempo! Ogni volta che mi preparo, provo un sacco di ansia. Anche se mi sveglio presto, inizio subito a guardare l'orologio ogni due minuti, come se il tempo scappasse via. Ho sempre paura di fare tardi, anche se so che ho tutto il tempo per prepararmi. Magari un mese prima della fiera, quando provo il costume, tutto sembra andare bene. È perfetto, mi sento tranquilla e penso: "Ok, tutto pronto!" Ma poi, il giorno della manifestazione, qualcosa va sempre storto. Tipo, magari un accessorio che non si mette più come prima, o un dettaglio del costume che non sta come dovrebbe, o ancora, mi accorgo che mi manca qualcosa all'ultimo minuto. È sempre la stessa storia, ogni volta. Inizia come un sogno, ma poi diventa una corsa contro il tempo, devo preparare tutto velocemente, sistemare gli ultimi dettagli, e nel frattempo sono sempre super nervosa. Ti giuro, a volte mi sembra che il tempo vada troppo veloce! Eppure, anche se c'è un sacco di stress e ansia, una volta che arrivo alla fiera e vedo tutti gli altri cosplayer, mi dimentico subito di tutto. Ma fino a quel momento, è sempre una grande corsa contro il tempo, dove non so mai cosa succederà.

Io: Sì, è

normale. Bisogna sempre essere preparati.

Cristina: Infatti, vai

in fiera per divertirti, ma c'è sempre un po' d'ansia. Ci sono persone che aspettano, dobbiamo fare foto insieme o rispettare

appuntamenti. E poi io sono perfezionista: se il trucco non è perfetto, mi strucco e mi ritrucco infinite volte.

Io: Capisco. Passando oltre, vedi un legame tra cosplay e recitazione teatrale?

Cristina: In

realtà, secondo me, cosplay e teatro sono due cose molto diverse. Il teatro è un'esibizione che segue delle regole precise, reciti un copione, fai dei monologhi, e interpretare un ruolo richiede una preparazione strutturata. Devi sapere cosa dire, come muoverti e come interagire con gli altri attori, perché è tutto scritto prima. Ogni cosa ha un ordine e un significato preciso. Quindi, se fai teatro, c'è sempre un copione e un ruolo che devi seguire, con una trama e una sceneggiatura ben definita. Il cosplay, invece, è una cosa un po' diversa. Quando fai cosplay, interpreti un personaggio che ti piace, ma lo fai per un giorno o pochi giorni, e non segui nessun copione. Non c'è un testo scritto da recitare, è più una questione di sentirsi quel personaggio, magari per divertimento o per passione. Certo, se partecipi a una gara cosplay o a una esibizione, allora devi davvero entrare nel personaggio e cercare di convincere il pubblico. Però anche in quel caso, la differenza è che non reciti un copione. Devi essere te stesso nel ruolo del personaggio, ma senza un testo scritto da seguire. Poi, quando fai le foto da cosplayer, è importante saper posare. A differenza di chi non ha mai fatto cosplay e magari non sa come mettersi in posa, un cosplayer esperto sa come fare una foto che sembri perfetta, anche solo con un semplice gesto o una posizione. L'azione e il movimento ci sono, ma comunque non è come recitare in un palco. Non è la stessa cosa del teatro, dove c'è una recitazione vera e propria. Quindi sì, è diverso, ma entrambi sono modi per esprimersi e per divertirsi.

Io: Ha senso. Ognuno ha il diritto di esprimere il proprio punto di vista, soprattutto in un'intervista di carattere antropologico. Quindi ci sta se non vedi un nesso tra fare cosplay o posare per foto e recitare a teatro.

Cristina: Esatto. Se andassi da un mio

amico attore e dicessi "Voglio fare una parte, ma non so recitare, faccio cosplay", mi riderebbe in faccia. Un cosplayer non è un attore: veste i panni di un personaggio che ama, ma non recita come un professionista.

Io: Giusto. Allora pensi che il cosplay sia più una performance, un'espressione personale o entrambe?

Cristina:

Entrambe. È un modo per esprimersi. Molte persone hanno fatto coming out grazie al cosplay, hanno imparato a conoscersi e ad amarsi. Io stessa, avendo avuto problemi con il mio corpo e la mia femminilità, ho trovato nel cosplay un grande aiuto. Lo considero un'arte. Può essere performance, espressione personale o entrambe.

Io: Anche nel mio caso, quando faccio cosplay, mi sento qualcun altro. Per esempio, vestendo Big Boss di *Metal Gear Solid 3*, non mi sento Gabriele, ma qualcun altro. È performance e espressione personale allo stesso tempo.

Io: A proposito di coming out, pensi che la tua identità di genere influenzi la

scelta dei personaggi?

Cristina: In realtà non molto. Quando ero più piccola, facevo più personaggi maschili perché avevo problemi con la mia femminilità e non mi sentivo a mio agio. Insieme a un'amica facevamo personaggi maschili perché ci

piacevano e ci divertivano. Crescendo ho imparato ad apprezzare me stessa e il mio lato femminile, quindi ora scelgo più personaggi femminili. Questo è molto soggettivo. Esiste il crossplay, cioè quando una ragazza fa un cosplay maschile o un ragazzo fa un cosplay femminile. Molti hanno fatto coming out grazie al cosplay: si sono riscoperti e hanno trovato maggiore sicurezza nel loro corpo e nella loro identità di genere. Penso sia una cosa bellissima.

Io: No, ma questo lo condivido. Ci può essere un'influenza del proprio genere sulla scelta dei personaggi, come nel tuo caso, dove ora scegli più personaggi femminili, ma hai anche interpretato Reno, che è maschio. Quindi sì, si può notare un'influenza del proprio gender. Anche io, per esempio, ho fatto prevalentemente personaggi maschili: il primo fu Tommy Vercetti di *Grand Theft Auto: Vice City*. Ho fatto anche altri personaggi dello stesso sesso, ma ci può essere anche un'influenza della propria identità di genere. E andando avanti, ti senti te stessa o qualcun altro quando indossi un personaggio? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Cristina: Quando faccio cosplay divento quel personaggio. Questo mi aiuta anche, come ho detto prima, a posare nelle foto: penso sia molto importante. Chi ti osserva resta colpito se interpreti bene il personaggio. Anche per i video: ci sono molti videomaker, ma io preferisco concentrarmi sulle foto, perché mi sento più modella.

Io: Più istantanee, intendi.

Cristina: Sì, ho un po' mal di gola... perdonami.

Io: Figurati, tranquilla.

Cristina: Quando mi metto in cosplay, sia quando vado a una fiera sia quando faccio le foto, cerco davvero di diventare il personaggio che sto interpretando. Mi piace entrare nel ruolo e pensare come farebbe quel personaggio, come si muoverebbe, come parlerebbe. Se non ci riesco, le foto non vengono bene, perché è come se mancasse qualcosa, come se il personaggio non fosse davvero vivo. Quindi cerco di immedesimarmi al massimo, di sentire quella "magia" del cosplay, per essere davvero quella persona per quel momento, che sia un personaggio di un anime, di un videogioco o di un film. Questo è il bello del cosplay, per un po' puoi essere qualcun altro e viverlo davvero, come se fossi quel personaggio. E le foto vengono molto meglio quando riesco a essere completamente dentro al ruolo. Ma fuori dal cosplay, sono semplicemente me stessa, Cristina. Non c'è nessun personaggio da interpretare, sono una ragazza normale che ha tante passioni e che ama divertirsi. Mi piace la mia vita quotidiana, passare del tempo con gli amici, studiare, e fare tutto quello che mi piace, ma senza l'idea di essere qualcun altro. Il cosplay è solo una parte di me, qualcosa che faccio per divertirmi, ma quando sono fuori, sono semplicemente Cristina, con le mie cose, i miei interessi e la mia personalità. E mi piace anche essere così, senza dover interpretare un altro ruolo. Quando faccio cosplay non posso dire che mi senta completamente diversa, ma in un certo senso sì. Però sono sempre io.

Io: Sì, esatto. Non è facile staccarsi al 100% dalla realtà: rimani Cristina anche mentre interpreti altri personaggi.

Cristina: Sì.

Io: Passando avanti, i tuoi familiari e le persone intorno comprendono questa tua passione o sono contrari?

Cristina: No, sono tutti favorevoli. Mia mamma mi aiuta ancora a cucire i cosplay. I miei zii mi hanno portata al Comicon la prima volta: senza di loro non avrei mai conosciuto questo mondo. La mia famiglia mi fa sempre i complimenti, dice che è arte. Guardano le foto e mi dicono: "Sei davvero brava!". Infatti, molte persone in live mi dicono: "Vorrei che i miei genitori mi capissero, che i miei amici non mi prendessero in giro". Io invece sono stata fortunata: la mia famiglia non mi prende in giro, mi sostiene.

Io: Esatto, è bellissimo avere una famiglia che supporta le tue passioni, anche se a volte ci si aspetta giudizi negativi.

Cristina: Sì, è molto importante. Adesso, con il cosplay diventato fenomeno mondiale, molti ragazzini non vengono capiti dai genitori o dagli amici e mi chiedono consigli e aiuto. Quando io ho cominciato, il cosplay era di nicchia, pochi lo praticavano. Io invece sono stata fortunata: la mia famiglia mi ha sempre supportata. Alcune persone mi hanno preso in giro, tipo il mio ex o un gruppo di "normie", cioè persone fuori da questo mondo, che non capivano il cosplay. Non erano cattive intenzionalmente, semplicemente non comprendevano.

Io: Sì, capita. Chi è esterno al gruppo spesso non capisce e può giudicare o snobbare. Ma è bello avere sostegno familiare, come nel tuo caso, dove tua madre ti aiuta a cucire i vestiti e ti sostiene.

Cristina: Sì, mi ritengo davvero fortunata.

Io: Passando alle critiche: hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Se sì, puoi raccontare un episodio?

Cristina: Allora, per un cosplay in generale, mai. Qualche volta mi è capitato di ricevere cyberbullismo online: persone che non mi conoscevano prendevano in giro le mie foto. Ma per un cosplay in fiera o di persona, no. L'unico episodio "furtivo" è stato quando un'altra ragazza ha fatto lo stesso personaggio che stavo interpretando e ha detto che le avevo copiato il vestito. Le ho risposto che se il vestito del personaggio è fatto così, non posso cambiarlo del tutto, ma potevo differenziare colore o dettagli.

Io: Sì, ci può stare che qualcuno dica "hai copiato qualcuno", ma sono casi marginali. Nel mio caso ho ricevuto critiche costruttive tipo "la maschera è troppo grande" o "la parrucca va sistemata meglio", che servono a migliorarsi.

Cristina: Esatto. Le critiche costruttive sono utili e ben accette, ma se qualcuno sparge cattiverie dal nulla, possono tenersele per loro. Io penso: se chiedi un consiglio, ok, ma se qualcuno posta "che schifo" sotto una mia foto, chi sei tu per giudicare? Non mi interessa. Se non ti piace, vai oltre. Io seguo sempre la regola: non fare agli altri ciò che non vuoi sia fatto a te.

Io: Giusto. Riassumendo: bisogna seguire la propria strada, ignorando i giudizi gratuiti e ascoltando solo le critiche costruttive quando richieste.

Cristina: Esatto. Il primo a voler migliorare sarà sempre colui che chiede consigli. Se una persona non vuole migliorare, mi dispiace, ma non posso fare nulla. Non vado vicino a qualcuno dicendo "guarda, secondo me quella parrucca è fatta male e la cambierei": chi sono io per farlo? Non oserei mai dire una cosa del genere.

Se invece qualcuno, come spesso capita, viene da me e chiede consigli: "Vorrei migliorare il mio cosplay, cosa posso fare? Mi dai qualche suggerimento?", allora gli dico di mostrarmi qualche foto e do qualche consiglio. Ad esempio, indico tutorial su YouTube che possono aiutare o suggerisco tecniche per il make-up. Guardando molti video e facendo prove su prove, penso di essere migliorata molto anche nel trucco. Per molte cose c'è sempre da migliorare e io stessa voglio sempre migliorare: tutti possiamo migliorare. Ma se una persona viene dal nulla solo per criticare, è solo cattiveria, no?

Io: Assolutamente d'accordo. Nella vita si cerca sempre di migliorare e mettersi in gioco, imparando sia da se stessi sia dagli altri.

Io: E andando avanti, l'interpretazione dei personaggi ha aiutato a migliorare la tua vita personale?

Cristina: Penso di sì. Non ci faccio sempre caso, ma deduco di sì. Spesso interpreto personaggi più forti di me, e cerco di prendere forza e coraggio da loro. Deduco che mi abbia aiutata.

Io: Quindi attraverso i personaggi che hai interpretato hai sentito dei miglioramenti nella tua vita?

Cristina: Sì, assolutamente.

Io: Questa passione ti ha anche spinto ad aprirti e conoscere altre culture? Culture che intendi?

Io: Intendo, ad esempio, essere appassionata di anime ti ha spinto a conoscere la cultura giapponese?

Cristina: Ah, in quel senso sì. Sono sempre stata appassionata del Giappone e, più andavo avanti, più volevo conoscere sempre di più. Questo vale anche per altre

culture, come Cina e Corea. Ci sono tante cose che spesso ignoriamo, ma le culture asiatiche sono molto affascinanti. In particolare mi sono appassionata moltissimo alla cultura giapponese, che ha un mood molto particolare, anche filosofico. Ad esempio, il gioco *Silent Hill F*, uscito a ottobre — anche se di solito non gioco horror perché ho paura — l'ho voluto provare perché è ambientato in Giappone e ha un'atmosfera bellissima. È davvero ben fatto, rappresenta il Giappone anni '90 in modo classico.

Io: Sì, riprende il Giappone di un certo periodo storico, tipo anni '60, giusto?

Cristina:

Oddio, non ricordo esattamente, forse non proprio anni '60, ma siamo lì.

Io: Sì, stavo

pensando al periodo Taisho, Showa, Edo, non ricordo esattamente quale. Comunque va bene. Quindi hai sviluppato una passione per la cultura giapponese, anche grazie agli anime e giochi come *Silent Hill*.

Cristina: Esatto.

Io: Siamo quasi alla fine: il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Cristina: Sì,

sicuramente sì. Se vedo che il mio lavoro piace e ricevo complimenti, mi rende felice e mi dà più motivazione. Ci metto tanto lavoro: studio il make-up, la parrucca, il personaggio. Quando vedo che la community apprezza, mi sento realizzata. È soddisfazione sia perché ho fatto un buon lavoro sia perché ci sono riuscita.

Io: Esatto. È bello raggiungere obiettivi personali con fatica e dedizione. Il supporto della community, i consigli e anche le critiche costruttive aiutano davvero tanto.

Io: Ultima domanda: vuoi dare un consiglio in generale?

Cristina:

Certo. Il primo consiglio che do è: fate cosplay per divertimento. Se lo fate per attirare attenzione o like, lasciate perdere: non ha senso. Il cosplay deve trasmettere divertimento e libertà. Qualche volta, in live, mi capita di vedere ragazzi o ragazze molto giù perché non sono soddisfatti del loro cosplay. Io gli dico: “Se ti senti così, il cosplay non fa per te. Cosa ti piace del cosplay se ti fa sentire male? Non farlo”. Non deve dare brutte sensazioni: deve trasmettere gioia. Se un personaggio non viene come volevi, va bene: divertiti comunque, vai in fiera, divertiti, dai il massimo e poi pensa a come migliorare la prossima volta.

Io: Hai dato un bellissimo consiglio. Ti ringrazio davvero tanto, Kira. È stata una bellissima intervista. Ti auguro una buona serata!

Cristina: Grazie a te!

Ivan, luogo di provenienza Napoli, 28 anni

Io: Cominciamo con l'intervista di oggi e ti chiedo intanto il tuo nome e come ti chiami.

Ivan: Allora,

il mio nome completo... anche se molte persone pensano che mi chiami Ivan Nathan, in realtà no, perché in tanti mi chiamano così.

Mi chiamo Ivan Esposito, sono di Napoli, e il mio nome d'arte è Ivan Nathan Cosplay.

Io: Va bene, partiamo subito con le

domande. La prima: da quanto tempo fai cosplay?

Ivan: Faccio cosplay dal 2014. È davvero tanto

tempo, più di 10 anni ormai. All'inizio non pensavo di poter arrivare a tanto, perché si parte sempre un po' per divertimento e non ci si aspetta certi sviluppi.

Io: Sì, infatti, nel 2014 avevo 16 anni e avevo visto il cosplay

principalmente su Internet e grazie ad amici a scuola che andavano al Lucca Comics. La mia prima fiera del fumetto è stata il

Mantova Comics, nel 2016, e da lì ho conosciuto questo mondo, iniziando a fare cosplay nel 2018.

Io: Come hai scoperto questa passione?

Ivan: In

verità, prima del 2014 non sapevo nemmeno dell'esistenza delle fiere cosplay. Ti racconto: un mio amico, che è ancora uno dei miei migliori amici, mi chiese: “Ma sei mai stato al Comicon di Napoli?” E io risposi: “No, sinceramente, non so neanche cosa sia”, anche se ne avevo sentito parlare, ma solo in parte.

Lui mi disse: “Guarda, c'è questa fiera, ci sono anche gli attori”. All'epoca, invitare un attore era una cosa molto diversa rispetto a oggi. Così andai al mio primo Comicon. Lui mi disse anche: “Sai che potresti interpretare dei personaggi? Magari le persone apprezzano il tuo costume e puoi fare amicizie.”

Il mio primo cosplay fu Delsin Rowe da *Infamous Second Son*. Oggi sarebbe difficile portarlo in fiera, ma allora molte persone lo apprezzarono. Dopo aver scoperto le fiere, ci sono andato regolarmente ogni anno.

Io: Bello! Il

personaggio lo conosco, ed è proprio del primo videogioco che acquistai insieme alla console PS4, perché volevo giocare alla saga.

Anche io ho fatto cosplay principalmente da videogiochi, ma più avanti ne farò anche di film.

Io: Quanto contano per te fumetti,

videogiochi o anime in generale?

Ivan: Vuoi che li tratti insieme o

separatamente?

Io: Tutti insieme. Come ti senti?

Ivan: Sicuramente contano di più i videogiochi per me, perché sono cresciuto letteralmente con una console in mano. Mio nonno mi regalava una console per compleanno, Natale, Pasqua... dal Super Nintendo al NES. Oggi non sono più un fan Nintendo, purtroppo, per alcune scelte della casa produttrice.

I fumetti hanno un ruolo importante nello sviluppo come cosplayer, perché spesso stimolano la creatività, ma non sono un grande lettore. Ho letto *Rocky Joe*, *Dragon Ball* completo, che rimane la mia lettura preferita, e l'ultima è stata *Kinnikuman Nisei (Ultimate Muscle)*, anche se in inglese. Ho letto anche il romanzo *Uncharted: Il quinto labirinto*, e basta. Quindi, per me, i videogiochi contano di più dei fumetti.

Io: Sì, diciamo che sei più legato a una passione che

permette di immedesimarti nei personaggi, sia nel mondo dei videogiochi che in quello degli anime/manga.

Ivan: Esatto. Secondo me è più facile prendere ispirazione e immedesimarsi in un personaggio di un videogioco o di un film rispetto a un manga. Nei videogiochi, infatti, passi molte ore con il personaggio e ne osservi tutti i dettagli: movimenti, comportamenti, espressioni. In un manga, conosci il carattere, ma non i piccoli gesti o le sfumature.

Per me i videogiochi hanno avuto un ruolo centrale anche grazie alla mia famiglia: mio nonno era un appassionato gamer di PES e organizzava tornei. Da lì ho sempre avuto il videogioco come principale svago. Ho giocato anche a calcio, ma tornavo sempre ai videogiochi, che ti permettono di vivere esperienze fuori dalla realtà. Ancora oggi questa è la mia principale fonte di ispirazione.

Io: Sì, ma per mia esperienza anche tu hai avuto un familiare che in qualche modo ti ha trasmesso questa passione, come nel tuo caso tuo nonno. Io, ad esempio, ho avuto mio padre: spesso giocavamo insieme a giochi di corse e prendevamo videogiochi a noleggio in un Blockbuster della mia città che oggi non esiste più. Anche con amici d'infanzia giocavamo a PES o a giochi di wrestling, e così ho iniziato.

Ivan: Inizialmente ci si deve sempre un po' indirizzare, no? Sei in quella fase di mezzo in cui giochi un po' a tutto. Crescendo, invece, rimane quello che ti piace davvero. Nel mio caso mi sono appassionato agli action-adventure e ai platform, che prediligio di più. L'ultimo che ho giocato, ed è stato incredibile, è stato *Ratchet & Clank: Rift Apart*. Una figata atomica! Ho provato altri giochi, ma dopo *Ratchet & Clank* è difficile tornare indietro, perché ti dà così tanta libertà che poi gli altri sembrano limitati. Ho giocato anche alla trilogia di *Crash*, la mia preferita, ho platinato tutta la trilogia di *Spyro*, e poi un altro platform che non so se conosci, *Kao the Kangaroo*, praticamente il “cugino” di *Crash Bandicoot*.

Io: Sì, *Kao the Kangaroo* mi dice qualcosa, ma non ci ho mai giocato. Stavo pensando a un altro gioco simile, *Ty the Tasmanian Tiger*.

Ivan: Ah, sì! Avevo

giocato anche a quello. In realtà, tutto è iniziato quando mi regalarono la PlayStation con *Bugs Bunny: Lost in Time*.

Io: Esatto. **Ivan:** In quel periodo giocavi un po' con tutto, non da solo, vedevi Tasmania, Bugs Bunny e tanti altri personaggi. Era proprio l'epoca dei platform. Mi regalarono *Crash Bandicoot 2*, poi giocai *Crash 3*, e il primo lo recuperai più avanti. Avevo anche Hugo, se ti ricordi. C'erano tantissimi platform, un panorama immenso. Oggi, invece, sembra che siano stati ridotti e ce ne siano pochissimi veramente divertenti, perché alcuni li fanno "giusto per farli".

Io: Sì, capisco. Era una vera e propria tendenza quella dei platform; poi sono arrivati gli FPS e i giochi d'azione. Ogni gioco ha avuto la sua moda, come anche anime e manga. Ok, andiamo avanti. Come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Ivan: In realtà c'è stato un cambio di paradigma ogni tre anni. All'inizio sceglievo personaggi che avevano segnato la mia infanzia o adolescenza, che mi avevano dato uno stimolo creativo. Il primo fu Nathan Drake: non ebbi un buon esordio, perché per fisionomia ero diverso, e mi prendevano in giro, ma lo volevo portare comunque. Pensai: "Ok, ho ritagliato una fetta di persone che ricordano Ivan, il ragazzo che porta Nathan Drake in fiera". Poi portai Spider-Man di Marvel, anche quello non fu un grande successo perché ero alle prime armi con i costumi e il face-shell. Così decisi di cambiare approccio: tornai ai personaggi della mia infanzia. Portai *Crash Bandicoot*: boom, immediato successo. Poi *Kid Muscle*, un altro boom: chi guardava *Ultimate Muscle* non si aspettava di vedere un ragazzo in fiera. Quattro anni dopo, passai alla terza fase: puntare su me stesso, su personaggi nuovi, e competere nelle fiere. Creai Wukong versione Alpha, quando ancora non erano usciti i trailer, basandomi solo su copertine e immagini. L'ultima fase è voglio stupire, ma deve piacermi e deve essere complesso. Portare sempre qualcosa di più, fino a testare i miei limiti. Dopo Wukong, sento una certa pressione: cosa porto ora? Ho già portato alcuni dei personaggi più attesi degli ultimi anni, anche prima dell'uscita del gioco. Adesso cerco qualcosa di originale, meno complesso, ma che possa giustificare la mia presenza in fiera. Per esempio, portare Jak da *Jak & Daxter* o Sly Cooper sarebbe un colpo azzeccato: pochi lo farebbero. Non c'è un metodo fisso; dipende dall'esperienza, dal personaggio e dall'impatto che vuoi creare.

Io: Alla fine dipende sempre da come ti senti o da chi vuoi portare. L'esperimento funziona quando scegli un personaggio che crea scalpore e tutti ti guardano. Per me, i primi successi furono Tommy Vercetti da *GTA: Vice City* al Riminicomix 2018, poi Dante da *Devil May Cry 3*.

Ivan: Avevo quasi scelto Nero, ma per alcune difficoltà con i prop maker ho optato per Leon Kennedy, più gestibile in fiera. Quest'anno al Comicon ho portato Nathan Drake, Leon, *Crash Bandicoot* e Wukong: un delirio! Wukong e Crash sono molto complessi da indossare: ci vogliono due ore solo per vestirsi e truccarsi.

Io: Sì, io con il cosmaking non sono mai stato esperto, ma sono più pratico con il prop making, armi e accessori. Il tuo primo cosplay, che personaggio era e perché lo scelsi? Era legato a chi sei o volevi interpretare qualcosa di completamente diverso?

Ivan: Era il 2014, al mio primo Comicon. Il personaggio era Delsin Rowe da *Infamous Second Son*. Non ci fu un pensiero particolare dietro, volevo solo divertirmi ed entrare in fiera. Non sapevo cosa fossero le fiere, ma Delsin mi ispirava: era un personaggio "figo" e alla moda per i tempi. Oggi non seguo più la moda, ma ai tempi era questo l'obiettivo: divertirsi e vivere l'esperienza. Con Nathan Drake, invece, mi ci identifico di più. Durante un evento, un talent scout mi ha notato mentre interpretavo Nathan Drake di *Uncharted 4*. È stato lui a propormi di collaborare con PlayStation Italia come volto ufficiale del personaggio. Da lì, tutto è cambiato: ho trasformato il cosplay in un vero lavoro. Oggi posso dire che quella passione è diventata una carriera concreta e gratificante."

Io: Sì, pensa anche alla mia storia: quando volevo iniziare a fare cosplay, il primo che volevo interpretare era Nathan Drake da *Uncharted 4*, perché sono fan da anni e mi sono sempre sentito vicino al suo carattere. Il quarto capitolo però mi ha lasciato una voragine nel cuore! Alla fine, però, ho iniziato con altri personaggi a cui mi sentivo più vicino, come Dante da *Devil May Cry 3*, perché mi piacciono i personaggi spericolati e sopra le righe. Comunque, è stata anche un'ottima scelta portare un personaggio come Delsin. OK, allora mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Ivan: Allora, qui c'è una parentesi importante. Prima della creazione di *Kid Muscle*, i cosplay me li facevo quasi tutti a casa, perché erano semplici e gestibili. Ma dopo quel costume ho stretto tantissimo con una persona, che purtroppo non c'è più. Era il mio maestro e uno dei miei migliori amici. Avevo un laboratorio dove lavoravo ai costumi, alle fondine di *Uncharted*, alle versioni invecchiate dei personaggi, ai face-shell di Spider-Man... tutto fatto insieme a lui. La sua assenza mi ha fatto riflettere molto sul futuro: se continuare a fare cosplay e prop-making da solo oppure affidarmi ad altri bravissimi prop maker, facendo io solo l'indossatore. Perdere una guida così non è facile, non è una cosa da sottovalutare. Adesso faccio metà lavoro a casa e metà lo affido ad altri prop maker di cui mi fido ciecamente, come *Carystal.cosplay*, *Peciu* o *Avatekcosplay*. Sono professionisti incredibili e so che realizzerebbero i costumi come li farei io. Così posso mantenere i dettagli e allo stesso tempo sostenere il loro lavoro.

Io: Sì, assolutamente. Sai, quando si inizia, è normale affidarsi a punti di riferimento, chiedere consigli a chi ha più esperienza. Anche io chiedevo spesso ad altri cosplayer e loro mi rispondevano con suggerimenti su materiali e tecniche. Il bello del cosplay è che ci si confronta e si condividono informazioni. Lo stesso principio vale anche per Luke Nakamura, un cosplayer che ho sempre ammirato.

Ivan: Luke è un grande. Ho una stima profonda per lui: è una persona incredibile e molto riservata, nonostante la sua bravura. Non chiedo mai foto ai cosplayer in fiera, non per non apprezzarli, ma per non disturbare. Lui mi disse: "Ma no, tu sei Ivan!" e fu una bellissima esperienza. Ha una passione enorme per la stampa 3D e mi affiderei a lui senza pensarci due volte per progetti legati a *Metal Gear* o *Death Stranding*.

Io: Sì, l'ho conosciuto anche dal vivo. È sempre disponibile a chiacchierare, non ti respinge, e aiuta molti tramite i suoi lavori sui social. Il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale. Cosa significa per te? **Ivan:** Sì,

assolutamente un rituale. È come per i calciatori prima della partita: negli spogliatoi si ripetono "Devo andare, devo fare bene, devo stupire". Anche per me è lo stesso: la parola chiave è "stupire, stupire, stupire". Mi preparo mentalmente ascoltando OST dei giochi dei personaggi che interpreterò, pensando a ogni dettaglio della fiera: dove mettermi, come muovermi, cosa fare. È una preparazione completa, fisica e mentale.

Io: Sì, esatto. Come i giocatori che sentono la tribuna, si

Ivan: Già. Quando entri in fiera, devi essere pronto: non sei più Ivan, ma Nathan Drake, Wukong, Leon, Crash. Devi interagire con il pubblico, gestire le richieste di foto, conversare con altri cosplayer esperti... richiede buon senso e disciplina. E a volte, quando qualcuno manca di rispetto, devi comunque gestire la situazione con calma.

Io: Sì, anche io lo vivo così: come un rituale che ti mette in una dimensione diversa.

Ivan: Esatto, attraversarsi quella porta e cambi dimensione: non sei più te stesso, sei il personaggio. allora andando avanti, che legame vedi tra cosplay e recitazione teatrale? rapporto con la recitazione. Da bambino ero molto attento alle recite scolastiche, e ho studiato in autonomia dizione e recitazione, soprattutto per interpretare al meglio i personaggi in fiera. Prendo tanta ispirazione da professionisti e doppiatori, come Jacopo Calatroni, doppiatore di *Marvel's Spider-Man*. Lui è diventato un collaboratore nel progetto *PlayStation All-Stars*, ci confrontiamo spesso e mi sento a mio agio nel dualismo cosplay-recitazione.

Io: OK,

Ivan: Ho un buon

Io: Sì, è bellissimo. Anche io ho fatto quattro anni di recitazione: c'è un parallelismo tra indossare una maschera a teatro e vestirsi da un personaggio in cosplay. Ti senti qualcun altro, come Big Boss da *Metal Gear Solid 3*. Al Riminicomix ho visto persone che facevano balletti in cosplay su TikTok, era un tipo di teatro casereccio.

Ivan: Sì, è intrattenimento casalingo, ma sempre intrattenimento. Oggi il "teatro" si trova anche sugli smartphone: le persone creano scenette, commedie, balletto, senza copione. Tutto è intrattenimento, anche se digitale.

Io: Esatto. Secondo te, il cosplay è più una performance, un'espressione personale, o entrambe le cose?

Ivan: Sicuramente è una performance. È anche qualcosa di molto personale, ma soprattutto è una performance vera e propria. Se hai preso consapevolezza di cosa significa fare cosplay, quando ti senti nel personaggio, lo interpreti, lo ami, lo adori... vuoi assolutamente farlo bene. In quel momento stai attuando quella che a tutti gli effetti è una performance. **Io:** Sì, direi che ci sta. Anche vedere il cosplay come un modo per mettersi in gioco, come avevi detto prima parlando del teatro...

Ivan: Esatto. Ma mettersi in gioco è solo una piccola parte. Ti faccio una domanda da intervistato all'intervistatore, quante persone hai visto rimanere nella fase di "mettersi in gioco" senza poi evolvere, migliorarsi e salire di livello? Pochissime. Mettersi in gioco aiuta, ma è solo l'inizio. Una volta che prendi consapevolezza di te stesso, diventi più sicuro, più carico, e allora entri in quella che io chiamo la "performance zone": diventi un'altra persona, e chi ti osserva dice "cavolo, ma chi è questo? Non è Gabriele, Giovanni o Ivan!".

Io: Sì, esatto. Ho notato questo aspetto poco spesso, ma alcune persone fanno cosplay proprio per migliorare se stesse. OK, passiamo a un'altra domanda. Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti? Se sì, come?

Ivan: Mi piacerebbe dire di no, ma in realtà sì, in parte. Ti spiego: spesso il cosplayer viene valorizzato se è fisicamente simile all'immagine del personaggio. Prendi, ad esempio, la copertina di *Uncharted 4*: Nathan Drake con il viso abbassato e la mano in quella posizione. Una cosplayer donna può replicarla e ottenere un buon effetto, ma ci saranno sempre delle limitazioni fisiche naturali. Se invece parliamo di crossplay, cioè interpretare un personaggio di sesso opposto, non ci sono problemi: potrei portare Lara Croft in versione maschile senza difficoltà. L'orientamento sessuale del personaggio non influisce su di me: che sia trans, gay, bisessuale, eccetera, non cambia nulla. L'unico limite può essere tecnico o estetico, ad esempio, se una donna vuole interpretare Nathan Drake, dovrà lavorare molto sul make-up, sulla parrucca, o adattare capelli e barba per avvicinarsi il più possibile al personaggio.

Io: Sì, capisco. Anche secondo me, se facessi un personaggio donna, probabilmente non mi cambierebbe nulla: ho visto molte ragazze fare cosplay di personaggi maschili, e il risultato può essere ottimo. Se lo facessi, non sentirei differenza a livello personale.

Ivan: Esatto. La differenza principale sta nelle abilità tecniche: se un personaggio ha caratteristiche particolari, come Aloy di *Horizon*, replicare il trucco, la parrucca e il viso potrebbe essere più difficile. Questo può rappresentare un limite, ma non è legato alla propria identità di genere.

Io: Ti senti te stesso o qualcun altro quando ti vesti da personaggio? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella quando sei in cosplay?

Ivan: La mia identità in fiera, soprattutto con personaggi "leggeri" come Nathan Drake o Leon, si divide, quando interagisci con le persone, rispondi, parli, sei Ivan, Gabriele, Ciro, Giovanni... sei te stesso. Ma nel momento in cui fanno foto, video o interviste, li presento il personaggio più che la persona. La mia identità quotidiana resta, ma la maschera del cosplay mi trasforma in qualcuno di diverso, completo nella sua interpretazione.

Quindi No, completamente uguale. Sono uguale anche nella vita reale. Cioè, quando mi parli in fiera, io sono uguale anche fuori dalla fiera. Certo, in alcune situazioni posso fare una battuta che ricorderebbe il personaggio, ma sono sempre io, non sono diverso.

Non vedo il cosplay come uno sdoppiarsi o avere un doppelganger. Lì il personaggio esce a comando. Per esempio, se uno fa un'intervista e mi saluta come Nathan Drake, io rispondo come Ivan/Nathan, anche se sono solo in cosplay di Drake, Leon... un po' più difficile con Wukong, però funziona. Ma se qualcuno mi saluta dicendo "Ciao Leon, Ciao Nathan", li assumo le movenze, il portamento e il modo di parlare del personaggio.

Io: Sì, anche nel mio caso funziona così. Quando ero Dante, al Modena Nerd, la gente mi fermava per fare interviste e in quel momento mi sentivo proprio lui, non più Gabriele. Però rimanevo sempre me stesso; non è come nel caso di Spider-Man con il simbionte, che ti fa perdere la tua identità e diventare un'altra persona. Nel cosplay, invece, la maschera è sempre una parte di te, che controlli e gestisci.

Ivan: Ci sono persone, e non faccio nomi, che invece restano bloccate nel personaggio. Per esempio un cosplayer che fa Goku: non è mai uscito dal ruolo, non sa più chi è.

Io: Sì, li diventa una questione di dipendenza, un po' come succede con droghe o alcol. Ho conosciuto persone in comunità che non riuscivano a trovare un equilibrio tra se stesse e il cosplay. I tuoi familiari e le persone intorno a te comprendono la tua passione o sono contrari?

Ivan: Contrari no. Mio padre non lo vedo da tanto, e inizialmente non era contento della mia scelta, perché era molto conformista. Mia madre forse aveva qualche riserva, ma oggi va bene. Le persone intorno a me accettano la mia passione e la condividono, anche se io non voglio essere trattato come "diverso".

Io: Sì, comprendo. Nel mio caso, mia madre ha avuto difficoltà a vedere il cosplay come qualcosa di normale, invece mio padre e mia zia l'hanno accettato subito. Mio padre, per esempio, mi chiede sempre quale sarà il prossimo cosplay e persino voleva venire a una fiera con me.

Ivan: Il mio caso è simile: è stato più facile accettarlo anche perché è diventato il mio lavoro.

Io: OK. Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Se sì, racconta un episodio.

Ivan: Sì, quando ho iniziato con Nathan Drake sono stato criticato per altezza, fisicità e somiglianza al personaggio. Poi, nel 2023, sono stato ufficializzato come Nathan Drake italiano: una grande soddisfazione dopo tutti gli insulti. Un episodio brutto è successo quest'anno con Wukong. Dopo la perdita del mio maestro/amico, alcune persone mi hanno insultato, anche organizzatori e giudici del Napoli Comicon. Alcuni mi hanno mandato frecciate, dicendo cose come "sei un mitomane", "hai spacciato il costume come tuo" o "non hai partecipato alla gara perché sapevi che ti avrebbero eliminato". Un altro cosplayer conosciuto ha pubblicato storie false sul mio

conto. Ho dovuto scrivere in privato e avvisare che, se la situazione continuava, avrei preso provvedimenti legali. Nonostante tutto, sono stato supportato da tantissime persone: messaggi, interazioni nelle storie, supporto nella community. Queste persone mi hanno aiutato a capire che bisogna dare peso a chi ti supporta e non a chi insulta.

Io: Assolutamente d'accordo. Anche se subiamo giudizi negativi, ci sono sempre persone che ci supportano. Il punto è focalizzarsi su quelle e continuare a sostenere chi passa momenti difficili.

Ivan: Soprattutto se sono false. Se vieni solo per insultarmi, non è una critica. Dire cose come “coglione”, “stronzo”, “ritardato” nelle storie non è una cosa bella. Io non mi sono mai permesso di fare nulla del genere con altri, e non capisco come una persona qualsiasi, soprattutto che fa parte dell'organizzazione di una fiera grande come il Comicon, possa permettersi di comportarsi così. Secondo me, da parte della fiera e degli organizzatori, quella persona avrebbe dovuto essere allontanata, ma non è stato fatto nulla. È una situazione particolare. Io dico sempre che, quando superi un certo livello, incontri molta “merda”.

Io: Sì, lo so bene. Non è facile debellare comportamenti del genere. Pregiudizi e stereotipi sono stati una tossina per anni, anche per antropologi o sociologi. Non voglio sembrare un eroe, ma il consiglio che do sempre è ignorare e andare avanti per la propria strada. OK, l'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Ivan: No, non è l'interpretazione dei personaggi in sé che mi ha aiutato, perché nella vita sono già abbastanza allegro e colorito. Quello che mi ha aiutato è stato il fatto di essere conosciuto grazie al cosplay. L'interpretazione dei personaggi mi ha dato qualcosa, ma è il fare cosplay in generale che ha avuto un impatto.

Io: OK. Portare il personaggio in fiera ti ha aiutato anche a migliorare l'autostima, a credere di più in te stesso, anche attraverso gli apprezzamenti che ricevi?

Ivan: Sì. Quando ero più piccolo, a scuola, venivo bullizzato. Ovviamente in parte per comportamenti miei, quindi non dico che chi mi bullizzava stesse sempre bene. Però, quando mi hanno visto fare cosplay, molti di quelli che mi prendevano in giro sono cambiati: “No Ivan, ti ho visto su TikTok, su Instagram...” Adesso sono diventati tutti amiconi. Ci sono persone che mi odiano ancora nella vita reale, ma quelle che erano nell'organizzazione della fiera, che magari non hanno avuto lo stesso effetto... quando non riesci ad arrivare a un risultato, dici che “la volpe dice che l'uva è acerba”.

Io: Sì, assolutamente. Quindi c'è il divertimento della maschera: prima ti odiano e poi ti amano. Come l'hai preso tu? Prima ti sminuivano e ora è il contrario.

Ivan: Ho preso tutto con filosofia.

Io: Questa passione ti ha

Ivan: Tipo esempio?

trasmesso la voglia di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Io: Uncharted, ad esempio, il personaggio viaggia in Sudamerica, da Eldorado...

Ivan: Ah ok! Sì, certo. Mi ha dato la spinta a visitare posti nuovi. Durante il periodo di Uncharted sono andato in Sicilia, visitando luoghi poco conosciuti, ruderi, la chiesa di Santa Lucia, seguendo le mappe come se fossi un esploratore. Poi sono andato in Romania, evitando le zone turistiche, e anche in Ucraina. Insomma, mi ha portato a voler conoscere altre culture e modi di fare di altri paesi.

Io: Anche a me è successo qualcosa di simile. Uncharted mi ha fatto venire voglia di scoprire luoghi e culture. Anche con Naked Snake, gioco ambientato nella Guerra Fredda, mi sono appassionato a quell'epoca storica.

Ivan: È strano, ma vero! Per esempio, giocando a Crash, tutti mi chiedevano: “Che animale è?” Poi ho scoperto che era un bandicoot e mi sono informato su questi marsupiali, anche se non uguali a Crash. Ho imparato che sono in via d'estinzione, ed è stato bello approfondire grazie ai personaggi dei giochi e dei cosplay.

Io: Sì, un marsupiale dall'Australia, proprio come nel gioco. Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Ivan: Cambia tutto. Cambia completamente la percezione del mondo. Quest'anno, ad esempio, due o tre ragazze mi hanno fermato in fiera: “Aspetta, tu sei Ivan Nathan cosplay, devo chiamare la mia amica”. Ho dovuto stare sotto al palco mezz'ora, aspettando che arrivasse la ragazza. Quando l'ho incontrata, era in lacrime e mi ha abbracciato. È stato bellissimo e cambia tutto. È come avere un “panno” che pulisce tutta la negatività accumulata. Quando ricevi supporto, senti che stai facendo le cose bene. Poi diventa anche un po' una dipendenza: cerchi sempre quella “serotonina” in più, vuoi migliorare per il supporto e per rendere felici le persone.

Io: Sì, la community ti dà qualcosa. Essendo maturato, capisci che anche tu puoi dare qualcosa agli altri, non sei solo tu con le tue forze. La community funziona come la “Velvet Room italian cosplay” gruppo cosplay dalla saga videoludica di “persona”: parli, chiacchieri, condividi, e anche se ci sono problemi nel mondo reale, ti aiuta tantissimo.

Io: Da solo è diverso, invece nella community sei supportato e contribuisce anche agli altri. La community è importantissima. Può mettere in contatto anche il cosplayer più bravo con gli altri, e lo obbliga a rispettare tutti. Questo è il bello: scambiare idee, confrontarsi, supportarsi. Purtroppo non sempre va bene, ma con la mentalità giusta funziona e fa solo bene, sia per i cosplayer famosi, meno famosi, amatori o non famosi.

Ivan: Esatto. La community serve per stare insieme e aiutarsi. Se prendi solo una collaborazione o un lavoro, non conta. La community è una comunità di persone, con regole di umanità. Devi essere una persona giusta con tutti, allo stesso livello.

Io: Ultima domanda: ti senti di dare un consiglio in generale?

Fascia d'età o direttamente un consiglio a tutti quelli che vogliono avvicinarsi al cosplay?

tutti.

Ivan:

Io: A

Ivan: Allora, se

state pensando di avvicinarvi al cosplay nel 2025, preparatevi ad avere un bel “forcone”. Questo è il consiglio. Oggi il cosplay in Italia non è più visto come fino al 2019. Prima della pandemia, tutti lo consideravano un modo per divertirsi in fiera e stare bene. Dopo la pandemia, per vari motivi siamo stati chiusi, frustrati, tante cose il cosplay è diventato molto più tossico. Ci sono persone invidiose, anche verso chi entra per la prima volta e con entusiasmo. Durante le gare, ci sono tensioni e rivalità. Il mio consiglio è di iniziare un percorso personale, senza badare a nessuno. Fate le cose perché vi piacciono, scegliete personaggi che vi piacciono, cercate di rendere al meglio se volete puntare a un effetto “wow”. Ma se non vi interessa quell'effetto, andate avanti lo stesso, tenendo presente che ogni commento negativo è solo un'opinione degli altri. La community non è più così pura come una volta, quindi conviene avere i “paraocchi” per le cose negative. Se volete iniziare in maniera semplice e tranquilla, andateci con calma. Se invece volete diventare competitivi, preparatevi alle sfide più dure. La regola fondamentale, comunque, è divertirsi sempre. Se volete stupire qualcuno, stupite anche vostra mamma: sarà già una soddisfazione incredibile. Questo è il mio consiglio.

Io: Bene, ti ringrazio anche per questo consiglio molto esaustivo, possiamo dire davvero passionale. Concludiamo l'intervista e ti ringrazio tantissimo!

tutti, è stato un piacere, grazie ancora!

Ivan: Grazie mille! Saluto

Florio Cocconi, luogo di provenienza Reggio Emilia

Io: Ciao! Come ti chiami?

Il mio nome è Florio Cocconi, ma nel mondo cosplay mi conoscono tutti come *il Cocco*.
tempo fai cosplay?

Florio: Ciao!

Io: Perfetto. Da quanto

Florio: Faccio cosplay da un po' di

tempo, ma non da così lontano... per fortuna! Ho iniziato nel 2013. La mia prima fiera da cosplayer è stata Lucca Comics & Games 2013. In realtà a Lucca c'ero già stato anche prima, nel 2008, 2009 e poi nel 2012, però sempre come visitatore. Il cosplay era un sogno nel cassetto da tanto tempo. All'epoca conoscevo praticamente solo Lucca come fiera, quindi mi sono avvicinato partendo proprio da lì. Non sapevo ancora che in Italia ci fosse una quantità enorme di fiere: oggi ce n'è praticamente una ogni weekend, volendo.

All'epoca, invece, ce n'erano molte meno. Poco dopo ho scoperto il Romics, il "vecchio" Cartoomics di marzo (quando non era ancora accorpato al Milano Games Week), poi Etna Comics, Napoli Comicon... insomma, le principali. Dopo, col tempo, sono spuntate un po' come funghi. Io comunque ho iniziato ufficialmente a Lucca 2013 con il mio primo cosplay storico: Wolverine. Piccolo aneddoto: gli artiglieri non mi arrivarono in tempo. Quindi giravo con il giacchetto, la canottiera, le piastrine, il sigaro, i capelli... ma senza artiglieri. Nonostante questo, ho riscosso comunque un discreto successo. Da lì ho iniziato a fare le prime amicizie in fiera, quelli che poi sono diventati i miei amici storici del cosplay. A quel punto mi sono detto: "Beh dai, non è male come passatempo, andiamo avanti". Ho portato Wolverine per tantissimo tempo, in varie versioni, poi pian piano la gente ha iniziato a chiedermi: "Ma verresti a fare gruppo con noi?", "Ma faresti questo personaggio?". E così ho cominciato ad ampliare, come si dice, il mio *roster* di personaggi.

Io: Sì, è quasi sempre così, all'inizio si sceglie un

personaggio un po' per provare, per capire com'è la fiera, per fare amicizia.

Quindi tu avevi portato Wolverine del film *X-Men: Le origini - Wolverine*, giusto?

Florio:

Bravissimo! All'epoca avevo ancora i capelli abbastanza corti, quindi facevo la pettinatura classica del film, con le due punte. Poi, quando sono cresciuti un po' di più, ho portato una versione con i capelli leggermente più lunghi, sempre ispirata a *Le origini*, che era un po' più particolare. La motivazione, in realtà, era semplice, nelle fiere dove ero andato in borghese avevo visto pochissimi Wolverine, e quasi nessuno che mi colpisse davvero. Allora mi sono detto: "Dai, proviamo a farlo io". Ho deciso di mettermi in gioco, vedere se riusciva bene... e alla fine direi proprio di sì.

Io: Ok, come scegli il personaggio?

Florio: Allora, ti ho già mezzo risposto anche prima, il mio problema del dilungarmi mi fa rispondere anche a domande già avanti.

Comunque, un personaggio per le manifestazioni. Allora, un consiglio anche a tanti cosplayer, cercate di non fare personaggi contro stagione. Io me lo sono sempre ripromesso. Cos'è il personaggio contro stagione? Il personaggio contro stagione è fare come ho fatto io una volta, una volta e non lo farò mai più perché ero partito skillato, ma un mio amico mi fa: "Dai, per favore, portiamo sto gruppo" alla Novegro di maggio dell'anno scorso, mi ricordo ancora, e abbiamo fatto il gruppo Van Helsing. Mi ha fatto portare Van Helsing alla Novegro di maggio, oltretutto che sembrava un Riminicomix, dal caldo che faceva, e io portai Van Helsing con parrucca, cappello, giaccone di pelle, maglione a collo alto. Difatti, a una certa mi sono dovuto andare a cambiare. Stavo collassando, vedevo tutto ondulato, come quando guardi le gare di Formula Uno che c'è l'asfalto in televisione. Quindi consiglio numero 1: non fate cosplay contro stagione a seconda della fiera, del fresco e del caldo che c'è cercate sempre il cosplay che vi faccia stare bene perché se non diventa una sofferenza e non è un divertimento. I cosplay in base alla fiera li scelgo innanzitutto, se non ho se non ho accordi con nessuno che mi chiede: "dai, portiamo questa cosa, portiamola" guardo ovviamente la stagione, poi guardo il tipo di fiera, se è una Novegro con un parco all'aperto, fuori dove so che magari passo tanto tempo, una Novegro di febbraio dove c'è molto freddo, dentro si sta bene, si può stare anche in maglietta. Fuori fa molto freddo. Li dico, se voglio fare delle foto, voglio stare anche all'aperto, così mi devo regolare. Non posso scegliere una roba troppo leggera, devo fare una roba da poter fare copie e scopri anche così, più o meno con il criterio di scelta in base alla fiera, ma il più delle volte. Quasi quasi mai sono così da solo, libero. Tantissime volte capita di essere d'accordo con qualcun altro, altri amici, altri cosplayer che ti dicono: "dai, portiamo questa cosa a una fiera", a una Novegro di maggio, per esempio, "dai, facciamo il gruppo Hercules, a un a un Vinci, a una fiera dell'unicorno" che lì bisognerebbe andare in costume da bagno. A Rimini almeno ti puoi buttare in acqua. Fai a Rimini fanno tutti anche le versioni estive dei personaggi. È molto carina questa cosa perché ti permette di comunque metterti in cosplay, ma fare questa versione alternativa e godertela e divertirti. Mi piace molto Rimini per questo. A Vinci invece lì devi trovare una versione fantasy che non sia. Che non ti faccia morire, che non sia la tenuta dei "guardaini della notte" o del "trono di spade" con mantelli di pelliccia che ho visto gente parlarla. Come fanno a essere ancora vivi lì? Bisogna. Difatti, a quel per quelle fiere mi ricordo che tirai fuori "Conan il barbaro", prima "Wolverine" in versione barbarica. "Caldrogo", appunto, sempre per Vinci, "Hercules", tutte le robine leggere da poter portare e le il brutto. Le incognite sono quelle fiere via di mezzo dove può esserci un caldo porco oppure un freddo da briganti, perché Lucca è una di queste, c'è Lucca che magari dei giorni, tipo dell'anno scorso sembrava Rimini Comics, c'era un caldo, dove vedevo la gente vestita da "eneru" di "One Piece" passava tutti con i cosplay estivi perché c'era un caldo porco. E quindi a volte ci si mette anche il tempo un po' a fare il birbante e ti guasta i piani. Ecco però ecco, genericamente si sceglie con questo criterio. Il più delle volte oramai però lo me lo scelgono gli altri, perché anche alle prossime fiere la prossima Novegro a Bologna Nerd mi hanno chiesto di portare "The Last of Us" a Novegro devo portare un giorno "Logan". Con una mia amica che fa "X-23", l'altro giorno dobbiamo fare il gruppo "Invincible" che me lo me lo devo passare fuori all'aperto, che se non dentro c'è da morire e quindi tantissime volte capita che. Quando hai allargato molto il giro di amici di cosplayer, tante volte scelgono gli altri per te.

Io: Si funziona spesso così, no? Come hai detto tu, sei dato comunque un ottimo consiglio. Dico ovviamente, cioè a stare attento anche alle stagioni, perché volevo dire anche io ho portato la secondo cosplay che ho portato nel 2019 al Rimini Comics. Dante da devil may cey 3 ha detto: "non farmici ripensare, perché davvero io non ci stavo proprio con la testa" e alcuni mi han detto: "ma tu sei pazzo" ed era meglio portare qualcun altro...

Florio: Allora, finché sono, finché sono solo abiti

così. L'abbiamo fatto tutti, l'ho fatto anch'io, lo feci anche ai tempi e con qualche altro post di sicuro. Adesso se mi metto, però, ma non mi voglio dilungare. Eravamo belli, giovani, forti, resistenti, ci stava ogni tanto, poi quando sono solo vestiti. Sì, ti puoi anche salvare finora quando con il caldo cominci a mettere parrucche lenti, allora lì la faccenda diventa seria, perché la parrucca è veramente una botta esagerata d'estate e poi studi come un contadino Il lunedì e il sudore con le lenti non va proprio a nozze, cominciano a bruciarti gli occhi, anche se è un disastro.

Io: Ok, la prima volta che hai fatto cosplay e che personaggio era? E perché hai scelto quel personaggio? È legato a chi sei, chi vorresti essere o a qualcosa di completamente diverso?

Florio: Prima volta

allora, Lucca 2013. Il mio personaggio era "Wolverine" da "X-men le origini Wolverine". E perché ho scelto quel personaggio lì?

Perché mi ci rivedevo come somiglianza, appunto. Poi mi ci rispecchiavo? Ovviamente no, magari mi rispecchiavo in Wolverine, però diciamo che io ho un po' un lato irascibile a cui tante volte non posso dare sfogo. Quindi interpretare Wolverine era un po' una maniera per far venir fuori questo lato e dare un po' sfogo, anche se ovviamente non mi mettevo a picchiare la gente a ringhiare, però io potevo interpretare questa persona... sempre arrabbiata, irascibile, scoglionata e che rispondeva male, anche una delle parti più divertenti era il poter rispondere male alle persone e ovviamente, essendo in character, le persone si facevano una risata, giustamente non se la prendevano, poi ovviamente si rispondeva, rispondeva male di scherzo. Ovviamente non ho mai negato una foto, ho mai negato nulla. Bisogna, anzi bisogna sempre essere gentili e riconoscenti con chi ti chiede le foto, perché è una persona che sta apprezzando il tuo lavoro. Tu vieni messo in risalto, in luce, grazie proprio alla gente che ti ferma che ti chiede le foto, che ferma anche solo per una domanda così, perché sono il pubblico, sono il tuo pubblico e lo si fa, lo si fa anche per quello. Lo fai ovviamente per passione tua. Così però è bello anche, come dico sempre, portare qualcosa di bello da far vedere al pubblico, alle persone.

Io: Hai detto giustamente, alla fine ti sentivi comunque proprio lui quando facevi a Wolverine, che tipo rispondevi male, un po' scorbutico, perché lui si ha sempre avuto quel carattere lì, che anche a me piace parecchio Wolverine come personaggio, però sì, ti sentivi comunque anche apprezzato dagli altri, aver fatto questo personaggio che alla fine sono anche loro la linfa che ti rendono, possiamo dire, riconoscibile attraverso gli altri e che ti fa capire anche che sei bello, quindi alla fine, come dico sempre, sono anche gli altri che ti fanno notare, cioè quanto tu sia riuscito a essere simile al personaggio, come io nel mio caso con Dante o mi ricordo con "Kiryu Kazuma" dal videogame "Yakuza" per dire che tutti si fermavano. E è molto bello. Ok, mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Florio: Certo, allora la parte sartoriale è, credo l'unica che non sono in grado di farvi realizzare, se non proprio delle stupidatine, ma a livello di cucito; quindi, mi sono sempre affidato a delle sarte molto brave. Ho avuto la fortuna anche lì di incontrare persone che mi hanno sottoposto subito ai migliori professionisti del settore per quanto riguarda il sartoriale. E per la parte invece degli accessori, i primi tempi me la sono un po' scocciata, le prime volte comincio con il FOAM, con il Forex quando non c'erano le stampanti in 3D ancora, c'erano le armature di Iron Man fatte in Forex, erano bellissime, però c'erano dei problemi che riuscivano a fare delle cose che eguagliavano tranquillamente le opere fatte in 3D oggi o ci andavano molto vicino. Quindi, per quanto riguarda il sartoriale, mi sono sempre fatto aiutare, l'ho anche commissionato perché lavoravo tanto e non avevo tutto questo tempo. Poi comincio a comprarti le prime attrezzature, le prime cose per arrangiarti tu con gli accessori e anche con gli accessori dove riuscivo ad arrivare facevo io. E dove non arrivavo, chiedevo un aiuto o qualcosa lo commissionavo. Adesso se faccio mente locale mi viene in mente, e poi dopo parrucche, anche lì i primi tempi ero avevo molto l'allergia alle parrucche. Cercavo sempre di modificare i miei capelli e usare i miei capelli per fare i cosplay che dovevo fare, poi dopo però grazie ad un ad un volta, grazie ad "il volta" a Mantova in cosplay. Una fiera, tra cui l'evento fotografico, che conoscono tutti quanti. Così lì avevo fatto tre personaggi diversi con i miei capelli, colorando, modificando, laccando. Era stato veramente un parto, da lì è scattato l'amore per le parrucche, perché oltretutto coi capelli corti, metti su senza retina, già risolto il problema senza colorare, impiasticciare. Da lì è nato l'amore incondizionato per le parrucche. Le lenti a contatto mi sono sempre piaciute perché non sono tanto sensibile di occhi, quindi riesco a metterle facilmente. Ho sempre avuto dei gran accessori e mi sono sempre ingegnato un po' da solo, perché io ho fatto alle superiori, sono sempre stato bravo a disegnare, poi ho fatto anche l'istituto d'arte, l'istituto d'arte di Parma e lì tecniche di colorazione. Non ho imparato tante cose e difatti mi hanno permesso di potermi arrangiare, arrangiare da solo per tante cose che ho fatto, addirittura anche per il sartoriale. Comunque a volte ho fatto io i cartamodelli per le sarte, perché comunque col cartamodello disegnato me la cavo, me la cavo piuttosto bene, come per esempio i pezzi in più del Giappone di Van Helsing. Un esempio così, e quindi sì, sono messo così. Per il sartoriale devo sempre commissionare, per gli accessori invece anche in quello in cui ho imparato a lavorare la pelle in cuoio e poi dopo ti prendi tutte le attrezzature, ti prendi la macchina per rinventare, per mettere i bottoni, prendi l'aerografo, prendi i materiali per farti le colate, gli stampi, così pian piano uno negli anni. Sempre chiedendo a grandi maestri più esperti, ci vuole sempre umiltà e quando non si sa fare una cosa si chiede a chi l'ha già fatta o chi la fa bene per un aiuto e si impara, si impara tantissimo. E certi cosplay che ho fatto, pochi, pochi, pochi. Sono riuscito a farli praticamente completamente da solo ed è una gran soddisfazione quando riesci a fartelo tutto tutto da solo. Infatti, tanto di cappello per i cosplayer e le cosplayer che sono bravi in prof making, sartoriale, tutto perché dà veramente soddisfazione quando riesci a farti tu o tutto il cosplay o buona parte del cosplay. Ecco.

Io: No, vabbè, assolutamente. Come dico sempre, è sempre è bello anche farsi aiutare dagli altri, che ci sono anche adesso i "prop maker", i "wig maker", e insomma tante persone che possono darti un piccolo aiuto. Poi il resto del cosplay lo fai tu, che sia, non so, il costume, che sia anche aggiungere qualche dettaglio. Io, per esempio, non ho neanche io le stampanti 3D. L'ho fatto con metodi classici come prendo il foam per la spada, tipo con la Buster Sword di Final Fantasy 7 fatta in legno facendomi aiutare da un mio amico.

Florio: Adesso magari forse sono un po' bistrattate, ma era tantissima roba. Le cose in legno che è bello resistente come materiale, ci vuole del tempo. Ovviamente non è veloce come farselo stampato in 3D, però poi è resistente e non diventa troppo pesante.

Io: Esatto, OK, il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale. Cosa significa per te allora? **Florio:** Allora, quando mi preparo per la manifestazione di allora dipende anche quanto. Quanto è importante quella manifestazione per me o per il gruppo con cui vado? Faccio l'esempio: se vado a una fiera così per conto mio, che dico OK, dai, mi porto, mi porto "Joel di The Last of Us", così per stare comodo è quasi come andare in borghese, comunque ci metto. La cura: sto sempre attento alle cicatrici, alle le lenti, la parrucca riacconciata benino, tutto fatto, tutto fatto a modino. E però lì non parlerei proprio di rituale, perché dopo anni e anni, i primi tempi era molto più rituale. E dopo? A volte è diventata anche, è un non dico una, non voglio dire una brutta parola, una scocciatura, una cosa così. Però sì, poi ti impratichisci, ti viene anche tutto un po' più automatico e se non è un'occasione importantissima fai quello che devi fare. Ti viene oramai più o meno bene in automatismo e via così, quando invece devo fare gruppo con qualcuno, soprattutto se è un personaggio nuovo. Esempio, quando dovrò fare dovrò fare il gruppo di Invincible a Novegro, lì sì, mi preparo. Quando, per esempio, preparo anche "Barry Burton" per l'umbrella italian division, lì non deve mancare mai nulla, lì è un vero e proprio rituale. Perché? La valigia grande divisa in due. Qua metto le cose di un setup del setup tra virgolette leggero del giovane Berry. Nell'altra metà della valigia ci vanno le cose del setup del vecchio Berry del Revelation e le scarpe e il cinturone, quella sacchetta. Addirittura sono maniacale, ma la preparo giorni prima la valigia, quest'anno l'ho preparata prima un mese prima la valigia. Un giorno mi è venuta la mattana d'ispirazione perché ci stavo rimaneggiando con appunto le cose. Ho detto: ma se invece di rimetterle via le metto già nella valigia e tic e tic e tic. Mi son detto: c'era la valigia pronta, con i settato un mese secco prima, è una roba. Pazzi da mica normali, però io ogni tanto controllavo ricontrollavo, se dovevo aggiungere la roba in quel caso, anche in quel caso è un vero e proprio rituale.

Io: Beh dai, sono contento. Io invece avevo cominciato già sapendo cos'era il cosplay, un po' grazie ai video su Internet, photoset e così via. Conoscevo Lucca e alcuni amici che già facevano cosplay. Ho iniziato io nel 2018, portando al Riminicomix Tommy

Versetti, dal videogioco *Grand Theft Auto: Vice City*, in abiti civili.

Florio: Io non sono un grande gamer, anzi, per niente, però *Grand Theft Auto: Vice City* è uno dei pochi videogiochi a cui avevo giocato per diverse ore. Così come l'altro che è uscito poco dopo... quali erano i primi?

Io: Sì, c'era *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Florio: Ah, esatto! Anche a quello avevo giocato.

Io: Ah,

giusto, tra l'altro è stato uno dei più apprezzati dell'epoca PS2. Comunque, andando avanti: come hai scoperto questa passione?

Florio: Allora, l'ho scoperta perché ho recitato fin da piccolo. Alle elementari avevo una maestra molto appassionata, che ci faceva fare una recita all'anno. Era di scuola inglese e ci portava spesso a teatro, quindi i primi rudimenti di recitazione me li ha dati lei. Era anche molto severa: non si accontentava della recitazione "da bambini" e ci ha tirato fuori un po' di espressività. Poi c'era mio papà, che era cantante, e mi dava lezioni di canto. Anche lui mi ha insegnato a stare sul palco. Interpretare personaggi è sempre stata una mia grande passione. Quando ho scoperto le fiere del fumetto, ho pensato: "Cavolo, questo è il mio mondo!". Ricordo un episodio preciso: al Lucca Comics del 2008 vidi uno Spider-Man bellissimo, ispirato al film di Sam Raimi, con la "face shell", gli occhialini a specchio, la tuta con le ragnatele in rilievo in silicone. Quello Spider-Man era incredibile: ogni dieci minuti si fermava per le foto, poi faceva tre passi e veniva bloccato di nuovo... praticamente ci metteva un'ora per fare cinquanta metri! Io lo osservai attentamente e dissi: "Ecco, voglio fare anch'io così, voglio vestirmi, interpretare il mio personaggio e fare 'wow' alla gente!". Anni dopo, parlando per caso con un ragazzo, scoprii che quello Spider-Man ero proprio lui! Gli dissi: "Cavolo, tu sei stata la mia ispirazione!". Così nacque tutto. Dopo qualche anno ho deciso: "Ok, io mi ci rivedo in Wolverine, voglio fare un bel Wolverine". Ho iniziato a cercare tutti gli accessori e i dettagli del costume. Con il tempo ho sempre avuto la fortuna che i personaggi che mi piacevano somigliassero un po' a me, sia fisicamente che nel carattere. Così, oltre a Wolverine, ho interpretato altri personaggi come Barry Burton, quando mi chiesero di unirsi al gruppo "Umbrella Italian Division" nel 2014. All'epoca ero ancora giovane come cosplayer, non mi piaceva stare fermo a uno stand: volevo girare, conoscere altri cosplayer. Spesso mi avvicinavo, mi presentavo con faccia tosta, scambiavo contatti... e piano piano le amicizie crescevano. Da lì, iniziavano le proposte: "Fai Hercules, facciamo gruppo", "Fai Conan il Barbaro". Una mia amica voleva fare Red Sonja, così io ho fatto Conan di Schwarzenegger. Piano piano il giro dei personaggi e delle amicizie si è ampliato.

Io: È davvero tanta roba. Mi piace anche il fatto che tu sia partito dalla recitazione e che un'ispirazione singola, una vera musa, ti abbia portato dove sei ora. Io ho avuto un'esperienza simile, al Mantova Comics 2016 avevo visto un Delsin Rowe da *Infamous Second Son* identico al personaggio. Lo fermai per una foto. Anni dopo, nel 2018, quando ho iniziato a fare cosplay, lo rincontrai e mi disse: "Oddio, sei tu, ti avevo riconosciuto!". Quelle piccole scintille ti spingono a voler entrare in questo mondo. In generale, il cosplay è anche questo: condividere passioni, conoscere persone, scoprire chi farebbe quel personaggio e, perché no, aiutarsi a vicenda a realizzarlo. È una vera forma d'arte e di espressione.

Florio: Assolutamente. Se facessimo un sondaggio, vedresti che molte storie di cosplayer sono simili: si va in fiera, si osserva un personaggio, e se si ha un minimo di vena recitativa scatta quella scintilla. Il bello è che il cosplay è una passione sana, aggregante. Certo, ci sono persone tossiche, ma se sei forte non lasci che rovinino il tuo entusiasmo. La maggior parte è fantastica: nerd che finalmente possono esprimere la loro passione senza giudizio. È una community che dà obiettivi e motivazioni, che ti spinge a migliorarti sia nell'interpretazione che nel costume. Io, ad esempio, girando per l'Italia non devo più prenotare hotel: amici mi ospitano ovunque, e lo stesso vale al contrario. Questo lato sociale è bellissimo, perché unisce persone e crea legami duraturi.

Io: Esatto. Quanto contano per te fumetti, videogiochi, anime e manga?

Florio: Sono fondamentali. Oggi leggo un po' meno fumetti rispetto a quando ero più giovane, ma da ragazzo ero un divoratore: Spider-Man, Venom, Ghost Rider... Poi ho iniziato con i manga appena uscivano: *One Piece*, *Naruto*, e anche un anime sportivo sul calcio chiamato *Il re del calcio*. Essendo un appassionato di calcio, adoravo *Holly e Benji*. Negli anni '90 c'erano tanti anime in TV: *L'Uomo Tigre* su Italia 7, *Ken il Guerriero*, *I Masters*, *Jeeg Robot*, *Mazinga*, *Daltanius*... dovevi seguirli tutti, altrimenti ti perdevi puntate fondamentali. Oggi con Internet e piattaforme come Crunchyroll si può recuperare qualsiasi cosa, e questo ha cambiato molto la fruizione.

Io: Esatto. Ora tutto è più accessibile: si possono recuperare episodi, serie o videogiochi tramite store digitali. Una volta era tutto più complicato: noleggiavi giochi che dovevi restituire, o cercavi trucchi e soluzioni su forum o riviste specializzate.

Florio: Mamma mia, le riviste per i trucchi! Per GTA o Street Fighter erano delle vere guerre... e spesso costavano più dei giochi stessi!

Io: Già, una

generazione cresciuta con molta più pazienza e impegno. I ragazzi di oggi hanno tutto a portata di click. **Florio:** Esatto, e noi abbiamo dovuto faticare un po' di più, ma questo ci ha formato, ci ha dato esperienza.

Io: Sì, è proprio un momento di unione, e quando entri in cosplay ti senti come se stessi facendo quel tipo di rappresentazione, proprio come un rituale. Lo si vede anche nei vari gruppi, come hai detto tu, quello di *Invincible* o altri, dove bisogna rappresentare il personaggio alla perfezione, essere vestiti in un certo modo. Quindi c'è un senso di ritualità. Che legame vedi tra cosplay e recitazione teatrale?

Florio: Bellissima domanda! Secondo me c'è un legame assoluto tra cosplay e recitazione teatrale. Il cosplay è, per definizione, *costume play*, quindi c'è la parte del costume, ma anche quella interpretativa. Spesso si vede che, anche con un costume perfetto, se la recitazione non è convincente, il personaggio ne perde. La fotografia può venire bene, ma chi conosce il personaggio percepisce subito se manca quell'interpretazione. Per esempio, quando faccio Gaston, il costume è perfetto, parrucca, lenti, tutto... ma Gaston ha un modo particolare di ridere, quell'atteggiamento da maschio alfa un po' arrogante. Quelle espressioni caratteriali sono la cosa più divertente da interpretare. Un cosplayer che sa rendere queste marcature dà qualcosa in più al personaggio. La parte teatrale diventa fondamentale, soprattutto se si partecipa a contest o si sale sul palco. Se la trascuri, la resa del personaggio ne risente. In fiera, vedere cosplayer che riproducono risate o gesti caratteristici fa davvero piacere: ti strappa un sorriso e trasmette gioia immediata.

Io: Sì, rappresenta un vero pathos. Nel teatro, come ho fatto io, c'è lo stesso concetto: si interpreta, si comunica qualcosa. Anche nella Umbrella Italian Division, il gruppo cosplay di *Resident Evil*, ci sono effetti speciali, cameraman, scene recitate...

Florio: Sì, e bisogna anche fare attenzione alla dizione. Se uno viene da Milano, un altro dalla Toscana, un altro da Napoli... io vengo da Reggio Emilia e il mio accento si sente. Quando reciti, devi cercare di essere chiaro, come nel teatro.

Io: Esatto. Alla fine, sia nel cosplay che nel teatro, ci si mette una maschera: non sei più Gabriele, nel mio caso, ma Dragonlynx o un altro personaggio. C'è un'unione tra le due cose, ed è fondamentale.

Florio: Esatto.

Io: Ok, pensi che il cosplay sia una performance, un'espressione personale o entrambe le cose?

Florio: Può essere entrambe le cose. È un modo per mettersi in gioco, come nel teatro, ma anche per esprimere la propria creatività. Quando ho scoperto il mondo del cosplay, ho pensato: "Non devo più aspettare Carnevale per interpretare Hercules in salotto, posso farlo in

fiera, davanti a tutti”. È un grande sfogo artistico e interpretativo, che col tempo ti fa crescere anche tecnicamente. Poi ci sono le gare e i contest: io ho sempre cercato di portare qualcosa di bello da vedere. Non ho mai partecipato per vincere, ma per dare al pubblico un’esibizione curata. Per esempio, con il mio amico Daniele Masoni, lui interpretava Victor Creed e io Wolverine, abbiamo creato una scenetta dove prima stavano al bar, poi si menavano. L’abbiamo portata in diverse fiere e abbiamo sempre vinto il premio interpretativo perché era una scena divertente e ben costruita. Un altro esempio con la mia “partner in crime” Camilla: abbiamo interpretato Joel ed Ellie da *The Last of Us*, oppure Geralt e Ciri da *The Witcher 3: Wild Hunt*, e in *Umbrella Italian Division* Moira Barton e Barry Burton da *Resident Evil Revelations 2*. Abbiamo partecipato al Bologna Nerd e vinto premi per somiglianza e interpretazione, perché abbiamo portato scenette curate e fedeli al materiale originale. Alcune volte ho partecipato a contest senza una scena definita: il personaggio era bello ma non si prestava a una performance completa. Altre volte, quando c’era una scena da portare, ci siamo impegnati al massimo. Il pubblico apprezza, lo percepisce e premia la cura e l’impegno, indipendentemente dal risultato finale.

Io: Sì, hai ragione. Anche io ho fatto qualche gara: non ho vinto, ma l’importante era portare il personaggio e divertirsi. È proprio questo lo spirito: fare cosplay per passione, godersi l’esibizione e regalare qualcosa di bello al pubblico. Anche se non vinci, se riesci a strappare un sorriso, il lavoro è fatto bene.

Florio: Esatto. E quando saliamo sul palco o anche solo in fiera, è un nostro piccolo dovere portare qualcosa di bello: chi ci fotografa o ci guarda merita uno spettacolo curato. Se lo fai con il cuore, il pubblico lo percepisce e ne trae piacere, indipendentemente dai premi.

Io: Allora, andando avanti, pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti? Se sì, come?

Florio: No, direi proprio di no. Tante volte ho interpretato personaggi di genere opposto senza alcun problema. Per esempio, una volta abbiamo fatto un gruppo degli X-Men con i generi invertiti: le ragazze interpretavano i personaggi maschili e i ragazzi quelli femminili. Io ho fatto Tempesta, e c’era anche la nostra amica Alessia Mainardi, che è in sedia a rotelle. Per comodità sua e giustizia, ho detto: “Facciamo così, io faccio la Professoressa X.” Tutti hanno fatto un lavoro fantastico: è stato divertentissimo, con un grande effetto “wow” sul pubblico. Non c’è nessun problema a interpretare personaggi di sesso opposto. Per me è sempre un immedesimarsi in un altro personaggio: non importa se è maschio o femmina. L’unico limite è la fisicità: il personaggio deve essere credibile, il mio aspetto non deve snaturarlo troppo. Una volta mi hanno chiesto di interpretare un personaggio di *Encanto*, la forzuta che solleva i somari. Era divertente e interessante da fare, quindi non ho avuto esitazioni. Ci sono state anche idee più “scherzose”, come un gruppo delle Superchicche barbute: era un progetto di amici che non si è concretizzato, ma sarebbe stato bellissimo da vedere. In generale, la mia identità di genere non è né un freno né un problema nella scelta dei personaggi.

Io: E andando avanti, ti senti te stesso o qualcun altro quando ti vesti da personaggio? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Florio: Quando mi metto in cosplay, mi sento assolutamente quel personaggio e cerco di interpretarlo al meglio. Ovviamente rimane sempre una piccola briciola del mio carattere, soprattutto se il personaggio è simile al mio modo di essere. In alcuni casi, però, devo cambiare completamente: ad esempio, quando faccio Gaston devo essere totalmente nel personaggio, senza lasciare tracce del mio carattere. La stessa cosa valeva quando interpretavo Negan (*The Walking Dead*). È divertente perché puoi esplorare lati del tuo carattere che normalmente non emergono. Quando interagisci con i bambini o con il pubblico, spesso lascio trapelare una piccola parte di me per metterli a loro agio, ma in generale cerco di restare nel personaggio. È importante saper “accendere e spegnere” il personaggio: uscire da lui una volta terminata la performance. Altre volte, quando interpreto personaggi simili al mio carattere, come Hercules, non devo cambiare quasi nulla. In generale, il cosplay permette di sperimentare, divertirsi e dare sfogo a parti del proprio carattere che normalmente non emergono.

Io: I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa tua passione o sono contrari?

Florio: Sono stato fortunatissimo. I miei genitori sono stati veramente splendidi e sono stati il supporto ideale per un cosplayer. Mio padre è stato cantante, quindi capiva il lato artistico, e mia madre era una grandissima sarta: mi ha sempre aiutato con i costumi finché ha potuto. Quando arrivavo da una fiera, mia madre era curiosissima: voleva vedere le foto, sapere com’era andata. Era la mia fan numero uno, e mio padre altrettanto. Mi supportavano anche economicamente quando serviva. Ho sentito di tanti cosplayer i cui genitori dicevano: “Ma perché fai queste pagliacciate? Non è Carnevale!” A me invece i miei genitori dicevano: “Hai bisogno di aiuto? Ti porto qualcosa? Vuoi una mano con il costume?” Erano incredibilmente presenti e coinvolti, e li ringrazio ancora oggi: per questa passione, ho avuto i genitori ideali.

Io: Ritengo che il sostegno familiare sia essenziale, ed è stato molto importante anche nel mio caso. Sono stato con mia zia e mio padre, specialmente mio padre, che invece è un imprenditore di una ditta di depuratori. Mi ha sempre chiesto, quando uscivamo a mangiare – cosa che facciamo spesso quale cosplay avrei portato e quale fosse la prossima fiera. Veniva volentieri anche alle fiere, come Modena Nerd o Rimini Comics, anche insieme a mia zia. Secondo me è davvero bello avere questo tipo di sostegno. Poi certo, ci sono persone che non capiscono, i cosiddetti “babbani”, come si dice scherzosamente. Quelli che ti dicono: “Ma cosa fai? Cresci un po’!” o frasi simili. Sì, ci sarà sempre qualcuno che ti sprona e qualcuno che ti blocca, ma l’importante, come dico sempre, è andare avanti e ignorare le negatività. La regola è: circondati delle persone che ti fanno stare bene, come i tuoi familiari, e il resto va lasciato perdere.

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Se sì, racconta un episodio.

Florio: Presa in giro direi di no, invece giudizi negativi sì, qualche commento qua e là. Sono sempre stati educati, quindi li ho presi come critiche costruttive. Mi viene in mente solo un episodio: una foto scattata al Parco Giardino Sigurtà, dove il nostro gruppo di Hercules e Xena era in posa con i costumi. C’erano io, la mia grande amica Chiara Morbidelli Sion, bravissima cosplayer, Manuel Passaia come Iolao, un altro amico come Marte e altri membri del gruppo. Avevamo costumi di buon livello, fatti da sartorie eccellenti: il mio di Hercules realizzato dalla straordinaria Annamaria Quaresima, e quello di Xena di Chiara, praticamente perfetto. La foto ha ricevuto molti like, ma un commento diceva: “Questi sono la versione tipo Wish di Hercules.” Qualcuno del gruppo ci è rimasto un po’ male, perché ovviamente non eravamo i veri attori, né avevamo costumi di scena originali. Alla fine però abbiamo preso la cosa con leggerezza, ci siamo fatti una risata e abbiamo risposto educatamente. Il punto è: reagire sempre bene a critiche o prese in giro. Ognuno può esprimere la propria opinione, ma il peso del commento lo date voi. Critiche costruttive e competenti meritano attenzione, ma prese in giro o commenti superficiali vanno lasciati scivolare. Non possiamo conoscere il budget, le competenze o le motivazioni degli altri cosplayer. Anche un costume semplice merita rispetto: la passione non si misura in quanto spendi, ma nell’impegno e nell’amore che ci metti.

Io: L’interpretazione dei personaggi ha aiutato a migliorare la tua vita personale?

Florio: Sì, direi di sì. Interpretare certi personaggi ti fa riflettere su sfaccettature del loro carattere che possono adattarsi o ispirarti nella vita reale. Ad esempio, se un personaggio ha una personalità forte, può spingerti a usare quel lato di te in certe situazioni: a rispondere con decisione o con fermezza, come

farebbe Logan o Barry. In questo senso, il cosplay non è solo divertimento o performance: è anche un modo per sperimentare e adottare aspetti positivi del carattere dei personaggi nella tua vita quotidiana.

Io: Questa passione ti ha trasmesso la voglia di conoscere e aprirti ad altre culture?

Florio: Sì, assolutamente. La passione per il cosplay mi ha trasmesso la voglia di visitare il Giappone, che da ragazzo non era tra le mie mete preferite. Prima pensavo magari all'America per Disneyland, ma avvicinandomi al mondo degli anime e dei manga e conoscendo tante persone appassionate di cosplay, ho scoperto quanto il Giappone abbia da offrire, dalla fioritura dei ciliegi ai festival tradizionali, dai ristoranti tipici alle esperienze culturali più particolari. Non solo, il cosplay ti permette di conoscere tante persone, culture diverse e modi di pensare differenti dal tuo. Ovviamente bisogna essere curiosi e interessati, altrimenti rischi di restare chiuso nella propria ignoranza. Poi, certo, c'è il problema del budget: viaggiare non è sempre semplice per i cosplayer, ma anche con risorse limitate si può sempre imparare e conoscere qualcosa di nuovo.

Io: Il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Florio:

Sì, assolutamente. Se la community apprezza un personaggio, ti motiva a interpretarlo ancora meglio. Se porto un personaggio che conoscono in pochi o che piace solo a me, cerco comunque di farlo al meglio, ma il riscontro è limitato. Quando invece il personaggio ha successo nella community, ricevere feedback positivi ti sprona a portarlo più spesso, a fare qualche contest o a curarlo di più nei dettagli. Il supporto della community è un incentivo e ti fa sentire orgoglioso di quello che stai facendo.

Io: Quindi alla fine la community non serve solo a socializzare, ma anche a migliorarti e a vedere il cosplay da un'altra prospettiva.

Florio: Esatto. Ti dà osservazioni diverse, ti permette di crescere come persona e ti aiuta a capire come il tuo personaggio viene percepito dagli altri.

Io: Ti senti di dare un

consiglio generale a chi vuole avvicinarsi al mondo del cosplay?

Florio: Il consiglio principale che do

sempre è questo, scegli un personaggio che ti piace veramente, uno che ti dia soddisfazione e con cui ti senti a tuo agio. Può essere un personaggio di una serie TV, di un film, di un manga o di un anime, vecchio o nuovo. È importante che sia un personaggio che amate: lo interpreterete sicuramente meglio di uno scelto a caso o imposto da qualcun altro. Ovviamente, oltre alla scelta del personaggio, è utile sapere dove reperire il costume, chi contattare per accessori o per la sartoria. Ma la parte fondamentale resta la scelta del personaggio: deve piacerti, devi sentirti bene. Un altro consiglio: cercate un personaggio che vi somigli fisicamente. L'effetto sarà più naturale, il consenso del pubblico maggiore e la soddisfazione personale più intensa. Se invece scegliete un personaggio completamente diverso, la sfida sarà più grande, soprattutto le prime volte, ma nulla vi vieta di farlo. Con impegno, attenzione ai dettagli e tanta passione, anche un personaggio lontano dalla vostra fisicità può essere interpretato benissimo. In sintesi, seguite la passione, scegliete un personaggio che amate e date il massimo nell'interpretarlo. Questo vi darà soddisfazione e vi permetterà di vivere al meglio il mondo del cosplay.

Io: Ok davvero un bellissimo consiglio!! Direi che possiamo concludere qui l'intervista e ti ringrazio tantissimo per aver partecipato!!

Alice, Piacenza, 31 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Alice: Ciao! Mi chiamo Alice. Nel mondo del cosplay uso lo stesso nome, perché non ho mai sentito il bisogno di creare un nickname separato dalla mia identità reale. Per me il cosplay è sempre stato una forma di lavoro creativo, ma anche un modo per raccontare qualcosa di personale. Non ho mai voluto costruire un personaggio "social" che fosse diverso da me.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Alice: Faccio cosplay da più di dieci anni, ma il mio rapporto con questo mondo è cambiato moltissimo nel tempo. All'inizio era semplicemente un hobby: andavo alle fiere con gli amici, ci divertivamo a creare costumi e a scattare foto. Non c'era tutta questa attenzione ai numeri, ai follower o alle collaborazioni.

Con il passare degli anni ho iniziato a lavorare nel settore: ho collaborato con fotografi, organizzatori di eventi e a volte con aziende legate al mondo dell'intrattenimento. Questo mi ha fatto entrare in una dimensione più professionale del cosplay.

Allo stesso tempo però ho visto cambiare l'ambiente. Oggi il cosplay è diventato molto più legato ai social media e alla visibilità online. Non è necessariamente un male, ma spesso si perde l'aspetto creativo e personale che aveva una volta.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Alice: Il mio primo cosplay è stato molto semplice, quasi improvvisato. Non avevo grandi mezzi economici e non conoscevo ancora tecniche avanzate di costruzione dei costumi.

Ricordo però che ci avevo messo una quantità enorme di entusiasmo. Passavo ore a studiare il personaggio, a cercare immagini di riferimento, a capire come riprodurre alcuni dettagli con i materiali che avevo a disposizione.

Oggi molti cosplayer iniziano con costumi perfetti comprati online, e non c'è niente di sbagliato in questo. Però penso che quella fase di sperimentazione e di tentativi sia stata fondamentale per capire cosa significasse davvero creare qualcosa con le proprie mani.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Alice: La mia scelta non è mai casuale. Quando decido di interpretare un personaggio lo faccio perché mi interessa davvero, non perché è popolare o perché potrebbe funzionare bene sui social.

Negli ultimi anni ho iniziato a scegliere personaggi complessi dal punto di vista emotivo o narrativo. Non mi interessa solo l'aspetto estetico del costume: mi interessa la storia che c'è dietro.

A volte rinuncio anche a cosplay molto richiesti proprio perché non sento un legame con quel personaggio. Preferisco portare qualcosa che mi rappresenti davvero, anche se magari riceverà meno attenzione online.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Alice: Il processo creativo è molto lungo. Prima studio il personaggio, poi passo alla progettazione vera e propria. Disegno gli

elementi del costume, scelgo i materiali e pianifico la costruzione.

Negli anni ho imparato diverse tecniche: lavorazione del foam, cucito, pittura, invecchiamento dei materiali. Alcuni elementi li realizzo completamente da sola, altri li faccio realizzare da professionisti specializzati.

Il punto però non è avere un costume perfetto: è costruire qualcosa che abbia coerenza e che racconti una storia.

Io: Quanto tempo dedichi alla preparazione del costume?

Alice: Dipende dal personaggio. Per quelli più complessi posso impiegare mesi. Ogni dettaglio conta: stoffe, accessori, scarpe, trucco... Tutto contribuisce a rendere il personaggio realistico e a immedesimarmi nel ruolo.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante per te?

Alice: Molto. Non tanto come rituale estetico, ma come momento di concentrazione. Quando indosso un costume cerco di entrare nella mentalità del personaggio, capire come si muove, come guarda gli altri, che tipo di energia trasmette.

Questo è qualcosa che spesso viene sottovalutato. Molti si concentrano solo sull'aspetto visivo, ma un personaggio non è solo un costume: è anche un atteggiamento, un modo di stare nello spazio.

Io: Come ti senti quando indossi il costume durante la convention?

Alice: È una sensazione particolare. Per qualche ora non sono più solo io, ma il personaggio che ho scelto. Interagire con gli altri cosplayer o con il pubblico diventa più spontaneo e divertente, perché tutti capiscono il linguaggio del costume.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Alice: Attraverso le fiere del fumetto quando ero molto giovane. Ricordo che rimasi colpita dal fatto che le persone non si limitassero a guardare i personaggi nei fumetti o nei videogiochi, ma cercassero di portarli nel mondo reale.

Era una forma di immaginazione molto potente. All'inizio mi sembrava quasi teatro di strada: persone che interpretavano ruoli diversi e creavano piccole storie improvvisate tra gli stand.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Alice: Sono stati una parte importante della mia formazione culturale. Non li considero solo intrattenimento, ma vere e proprie forme di narrazione contemporanea.

Molti personaggi raccontano conflitti, identità, scelte morali. Quando interpreto un personaggio cerco sempre di capire che tipo di storia porta con sé.

Io: Che rapporto vedi tra cosplay e recitazione?

Alice: Il legame esiste, ma spesso viene frainteso. Il cosplay non è teatro nel senso tradizionale, però richiede comunque una certa capacità interpretativa.

Il problema è che oggi questa parte viene spesso sacrificata a favore dell'estetica o della viralità sui social.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Alice: È un argomento su cui ho opinioni molto critiche. In teoria le gare dovrebbero celebrare la creatività e il lavoro dei cosplayer. In pratica però spesso diventano competizioni basate su criteri poco chiari o su preferenze personali dei giudici.

Non sto dicendo che tutte le gare siano negative, ma ho visto troppe persone vivere male il cosplay perché erano ossessionate dall'idea di vincere.

Quando una passione diventa una gara continua, si rischia di perdere il motivo per cui si era iniziato.

Io: E il rapporto con i social?

Alice: I social hanno cambiato radicalmente il cosplay. Da una parte hanno dato visibilità incredibile a molti artisti e hanno creato opportunità professionali.

Dall'altra però hanno introdotto una dinamica di confronto costante. Like, follower, visualizzazioni... tutto diventa una misura di valore.

Questo può essere molto pesante psicologicamente, soprattutto per i cosplayer più giovani.

Io: La tua identità personale influenza i personaggi che scegli?

Alice: In parte sì. Non tanto dal punto di vista estetico, ma emotivo. Alcuni personaggi risuonano con esperienze personali o con momenti della mia vita.

Quando succede, il cosplay diventa quasi una forma di racconto autobiografico.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Alice: Non completamente. Non divento un'altra persona. Piuttosto amplifico alcune caratteristiche del personaggio e le uso come strumento espressivo.

È una specie di dialogo tra me e il personaggio.

Io: La tua famiglia ha supportato questa scelta?

Alice: All'inizio erano piuttosto scettici. Non capivano come un hobby potesse trasformarsi in un lavoro creativo. Con il tempo però hanno visto quanto impegno richiede e quanto seriamente lo prendo.

Io: Hai mai ricevuto commenti negativi da persone fuori dal mondo del cosplay?

Alice: Sì, quando ho iniziato molte persone fuori dal fandom mi dicevano che era una cosa da bambini o da persone immature, e mi facevano commenti su come “non fosse da adulti vestirsi così”. Mi ha colpito molto, soprattutto perché per me il cosplay è creatività e espressione, non una mancanza di serietà.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Alice: Direi di non inseguire subito la visibilità o il successo online. Il cosplay dovrebbe essere prima di tutto un processo creativo e personale.

Se si inizia pensando solo ai follower o alle gare, si rischia di trasformare una passione in una fonte di stress.

Meglio partire da un personaggio che si ama davvero, imparare gradualmente le tecniche e costruire la propria identità artistica senza fretta.

Sofia, Ancona, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Sofia: Ciao! Mi chiamo Sofia. Nel mondo del cosplay uso lo stesso nome, anche perché non mi è mai piaciuta l'idea di costruire una doppia identità solo per internet. Preferisco che le persone sappiano chi sono davvero, anche quando dico cose scomode su questo ambiente.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Sofia: Ho iniziato circa otto anni fa. All'inizio era qualcosa di molto spontaneo: io e alcuni amici preparavamo costumi con materiali economici e andavamo alle fiere solo per divertirci.

Col tempo però ho iniziato a vedere il lato più competitivo e meno romantico del cosplay. Quando partecipi a molte fiere inizi a capire che esiste una specie di “sistema”: alcuni cosplayer sono sempre invitati come ospiti, altri partecipano alle gare per anni senza ottenere la stessa visibilità.

Non è sempre meritocrazia, e questa cosa mi ha fatto riflettere molto su come funziona davvero questo ambiente.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Sofia: Il mio primo cosplay era molto semplice e, se lo rivedessi oggi, probabilmente mi farebbe anche sorridere. Però ricordo perfettamente la sensazione di indossarlo per la prima volta in fiera.

Non era perfetto, ma era completamente mio. Avevo passato settimane a cucire, incollare, provare materiali diversi.

Oggi molte persone iniziano comprando costumi già pronti, che esteticamente sono impeccabili. Non è sbagliato, ma a volte manca proprio quella fase di sperimentazione che ti insegna davvero quanto lavoro c'è dietro un cosplay.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Sofia: Io scelgo personaggi che mi interessano davvero, anche se non sono di tendenza. Questa scelta però ha un prezzo.

Nel mondo dei social esiste una specie di algoritmo della popolarità: se fai cosplay di personaggi molto virali hai più visibilità, più fotografie, più interazioni online.

Se invece scegli qualcosa di più originale o meno conosciuto, rischi di passare quasi inosservata. Io ho deciso di accettare questa cosa, perché preferisco essere coerente con quello che mi piace davvero.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Sofia: Il processo è molto tecnico. Prima faccio ricerca sul personaggio, poi preparo una specie di progetto con materiali, tempi e costi.

Un cosplay complesso può richiedere mesi di lavoro. Non è solo cucire un vestito: spesso devi costruire armature, accessori, armi sceniche, parrucche elaborate.

Molte persone che vedono solo le foto finali non immaginano quante ore di lavoro ci sono dietro.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante per te?

Sofia: Sì, ma anche stressante. Le fiere sono ambienti molto caotici e, quando partecipi a una gara, la pressione aumenta.

Dietro le quinte spesso c'è tensione: persone che stanno finendo i costumi all'ultimo minuto, problemi tecnici, organizzazione non sempre perfetta.

Da spettatore tutto sembra spettacolare, ma dietro c'è molto più caos di quanto si immagini.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Sofia: Attraverso una fiera del fumetto quando ero adolescente. Ricordo che rimasi colpita dalla creatività dei cosplayer. Sembrava una comunità molto aperta e accogliente.

In parte lo è ancora, ma negli anni è diventata anche molto più competitiva.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Sofia: Sono la base di tutto. Senza queste storie il cosplay non esisterebbe.

Per me però non sono solo intrattenimento: sono mondi narrativi complessi che influenzano l'immaginazione e la creatività di chi li segue.

Io: Che rapporto vedi tra cosplay e recitazione?

Sofia: C'è sicuramente una componente interpretativa. Quando fai una performance sul palco devi rappresentare il personaggio, non solo indossare il costume.

Il problema è che in alcune gare questa parte viene giudicata meno rispetto alla complessità tecnica del costume.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Sofia: È una domanda delicata. In teoria le gare dovrebbero valorizzare il talento dei cosplayer. In pratica però ho visto molte situazioni discutibili.

In alcune fiere sembra che i risultati siano quasi prevedibili: alcuni cosplayer molto conosciuti vincono più facilmente, mentre chi è meno noto fatica a emergere.

Non dico che sia sempre così, ma succede abbastanza spesso da far nascere molti dubbi tra i partecipanti.

Io: Hai mai vissuto episodi particolari dietro le quinte?

Sofia: Sì, diversi. Ricordo una gara in cui alcuni cosplayer avevano lavorato per mesi su costumi incredibilmente complessi.

Alla fine però ha vinto un partecipante con un costume molto più semplice, ma con una forte presenza sui social e già conosciuto dagli organizzatori.

Situazioni come questa creano molta frustrazione, perché chi lavora duramente si aspetta almeno un giudizio equo.

Io: E il rapporto con i social?

Sofia: I social sono diventati quasi obbligatori nel cosplay moderno. Se non pubblichi contenuti online è molto più difficile essere invitati come ospiti o collaborare con fotografi e eventi.

Il problema è che questo spinge molti cosplayer a concentrarsi più sull'immagine online che sul processo creativo reale.

Io: La tua identità personale influenza i personaggi che scegli?

Sofia: Sì, soprattutto dal punto di vista emotivo. Alcuni personaggi rappresentano temi o conflitti che mi interessano personalmente.

Il cosplay può essere anche un modo per esplorare parti della propria personalità.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Sofia: Non completamente diversa, ma sicuramente più sicura. Indossare un costume ti permette di uscire un po' dalla tua quotidianità.

Io: La tua famiglia ha supportato questa passione?

Sofia: All'inizio erano confusi. Pensavano fosse solo un hobby strano. Quando hanno visto quanto lavoro e dedizione richiede hanno iniziato a prenderlo più seriamente.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Sofia: Moltissime, soprattutto online. I social rendono le critiche molto più aggressive perché molte persone si sentono libere di commentare senza filtri.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Sofia: Direi di entrare nel cosplay con spirito creativo, non competitivo. Le gare e i social possono essere divertenti, ma non devono diventare l'unico obiettivo.

Il cosplay nasce come forma di passione e di immaginazione. Se si perde questo, diventa solo una gara di popolarità.

Alberto, Montecatini, 40 anni, staff Lucca Comics

Io: Ciao! Come ti chiami?

Alberto: Ciao! Mi chiamo Alberto e da diversi anni lavoro nell'organizzazione di eventi legati al fumetto, ai videogiochi e alla cultura pop. In particolare collaboro con il team che coordina alcune attività cosplay durante **Lucca Comics**, che è uno degli eventi più grandi e complessi da organizzare in Europa.

Il mio lavoro consiste soprattutto nel coordinare le attività legate ai cosplayer: dalla gestione delle gare fino alla logistica degli spazi dedicati alle esibizioni. È un ruolo che richiede molta organizzazione, perché durante la manifestazione arrivano migliaia di cosplayer da tutta Italia e anche dall'estero.

Io: Da quanto tempo lavori nell'organizzazione delle fiere?

Alberto: Lavoro in questo settore da circa quindici anni. Ho iniziato molto semplicemente come volontario in piccoli eventi locali dedicati al fumetto e ai videogiochi. In quel periodo facevo un po' di tutto: aiutavo con l'accoglienza degli ospiti, con l'allestimento degli spazi e con la gestione delle attività sul palco.

Con il tempo ho capito che l'organizzazione degli eventi era qualcosa che mi appassionava davvero. Così ho iniziato a specializzarmi nella gestione di eventi culturali e festival. Quando ho avuto l'opportunità di collaborare con il team di **Lucca Comics**, mi sono reso conto subito che si trattava di una realtà completamente diversa: non è solo una fiera, ma una vera città trasformata per alcuni giorni in un enorme evento dedicato alla cultura pop.

Io: Come è nato il tuo interesse per il cosplay?

Alberto: Il cosplay è entrato nella mia vita proprio attraverso le fiere. All'inizio lo osservavo semplicemente come spettatore. Ricordo che rimasi colpito dalla creatività dei cosplayer e dal fatto che molte persone dedicassero settimane o mesi alla costruzione di un costume.

Con il tempo ho iniziato a capire che il cosplay non è solo un'attività estetica, ma anche una forma di espressione artistica. Dietro ogni costume c'è studio del personaggio, lavoro manuale, progettazione e spesso anche una componente teatrale.

Quando ho iniziato a lavorare nell'organizzazione degli eventi, ho capito che i cosplayer sono una parte fondamentale dell'atmosfera di una fiera come Lucca Comics.

Io: Come funziona l'organizzazione di una gara cosplay in un evento così grande?

Alberto: Organizzare una gara cosplay a **Lucca Comics** è un processo molto complesso. Prima di tutto bisogna stabilire il formato della competizione: categorie, criteri di valutazione, durata delle esibizioni e numero massimo di partecipanti.

Poi c'è la selezione della giuria, che deve essere composta da persone con competenze diverse: cosplayer professionisti, esperti di costruzione dei costumi, performer o ospiti internazionali. L'obiettivo è avere una valutazione il più possibile equilibrata tra tecnica, fedeltà al personaggio e capacità di interpretazione.

Un altro aspetto fondamentale è la parte tecnica: luci, audio, schermi e scenografia del palco devono funzionare perfettamente, perché le esibizioni spesso includono musica, effetti visivi o piccole coreografie.

Io: Quanto tempo serve per preparare un evento come Lucca Comics?

Alberto: Un evento di queste dimensioni non si prepara in poche settimane. In realtà la pianificazione inizia quasi subito dopo la fine dell'edizione precedente.

Nei mesi successivi si analizza ciò che ha funzionato e ciò che può essere migliorato. Poi si comincia a lavorare sulla programmazione dell'anno successivo: contattare ospiti, pianificare le aree tematiche, definire il calendario delle attività e organizzare gli spazi della città.

Lucca Comics è particolare perché non si svolge in un unico centro fieristico, ma in tutta la città. Questo significa coordinare piazze, palchi, padiglioni e percorsi per il pubblico.

Io: Cosa succede dietro le quinte durante una gara cosplay?

Alberto: Dietro il palco c'è sempre una grande attività. I cosplayer arrivano con costumi spesso molto complessi, quindi bisogna garantire spazi adeguati per cambiarsi e prepararsi.

Lo staff controlla l'ordine di uscita, verifica la musica per ogni performance e aiuta i partecipanti a prepararsi prima di entrare in scena. Alcuni costumi includono elementi molto grandi, come armature, ali o oggetti scenici, quindi anche la gestione dello spazio diventa fondamentale.

Inoltre bisogna coordinare tutto con i tempi dello spettacolo, perché durante un evento così grande ogni attività è inserita in un programma molto preciso.

Io: Qual è la parte più difficile del tuo lavoro?

Alberto: La difficoltà principale è la gestione della complessità. Un evento come Lucca Comics coinvolge migliaia di persone tra staff, ospiti, espositori, artisti e cosplayer.

Ogni dettaglio deve essere coordinato: sicurezza, flussi del pubblico, programma degli eventi e comunicazione tra i vari team che lavorano nelle diverse aree della città.

Io: E la parte più bella?

Alberto: Il momento in cui vedi la città riempirsi di persone entusiaste. Durante Lucca Comics le strade diventano un grande spazio creativo dove cosplayer, appassionati e artisti condividono la stessa passione.

Vedere cosplayer che hanno lavorato per mesi su un costume salire sul palco e ricevere l'applauso del pubblico è una delle soddisfazioni più grandi.

Io: I social media hanno cambiato il mondo delle fiere e del cosplay?

Alberto: Assolutamente sì. I social hanno dato enorme visibilità al cosplay e agli eventi. Molti partecipanti scoprono le fiere proprio attraverso foto e video pubblicati online.

Allo stesso tempo però hanno reso il cosplay molto più competitivo, perché la visibilità online può influenzare la percezione del pubblico.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole partecipare per la prima volta a una gara cosplay a Lucca Comics?

Alberto: Direi prima di tutto di vivere l'esperienza con entusiasmo e curiosità. Partecipare a una gara in un evento così grande può essere emozionante, ma anche un po' intimidatorio.

Il mio consiglio è di concentrarsi sul proprio lavoro creativo e sulla passione per il personaggio. Le gare sono un modo per condividere il proprio talento con la comunità, non solo una competizione.

Ludovica, Bologna, 27 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Ludovica: Ciao! Mi chiamo Ludovica, vengo da Bologna.

Io: Quanti anni hai?

Ludovica: 27 anni.

Io: Che fai nella vita?

Ludovica: Studio all'università, ma nel tempo libero faccio cosplay.

Io: È la tua prima volta a Lucca Comics?

Ludovica: Sì, è la prima volta che partecipo.

Io: Che personaggio interpreti oggi?

Ludovica: Oggi sono vestita da **Chihiro Ogino**, da *La città incantata* di Hayao Miyazaki.

Io: Da quanto fai cosplay?

Ludovica: Faccio cosplay da circa otto anni.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Ludovica: Il mio primo cosplay è stato **Ruka Urushibara**, da *Steins;Gate*. Non era un'opera molto famosa quando l'ho scelto, ma

mi affascinava molto il personaggio e la sua delicatezza. Era un costume semplice e improvvisato, fatto con quello che avevo a disposizione, ma ci mettevo un entusiasmo enorme.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Ludovica: Non scelgo mai personaggi solo perché sono popolari. Mi interessano quelli con storie complesse o emozioni particolari. A volte rinuncio a cosplay famosi se non sento un legame con loro.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Ludovica: Studio tutto nei dettagli: disegno, scelgo materiali e tecniche, cucito, pittura e dettagli vari. Alcuni accessori li faccio fare a professionisti.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante per te?

Ludovica: Sì, è il momento in cui “entro” nel personaggio. Cerco di capire i suoi movimenti, la postura, l’energia che trasmette. Non è solo estetica, è recitazione.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Ludovica: Da ragazzina frequentavo fiere del fumetto con alcuni amici. Rimasi colpita dal fatto che le persone non si limitassero a leggere manga o guardare anime, ma li portassero nella vita reale.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Ludovica: Sono fondamentali. Non solo intrattenimento, ma storie che raccontano emozioni, conflitti e scelte morali.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Ludovica: Possono essere divertenti, ma spesso diventano troppo competitive. Non bisogna dimenticare che il cuore del cosplay è la creatività e il piacere di interpretare un personaggio.

Io: E il rapporto con i social?

Ludovica: Positivo e negativo allo stesso tempo. Danno visibilità, ma introducono confronto costante e pressione. Bisogna imparare a gestirlo senza farlo diventare stress.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Ludovica: Non divento un’altra persona, ma uso alcune caratteristiche del personaggio per esprimermi meglio. È un dialogo tra me e il personaggio.

Io: La tua famiglia ha supportato questa scelta?

Ludovica: Sì, inizialmente erano incuriositi, ora sono i miei primi fan.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Ludovica: Sì, alcune costruttive, altre superficiali. Ho imparato a lasciar correre quelle inutili.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Ludovica: Partite da ciò che amate veramente. Non inseguite visibilità o follower. Imparate, sperimentate e costruite il vostro percorso artistico senza fretta.

Camilla, Bologna, 27 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamata?

Camilla: Ciao! Mi chiamo Camilla. Non uso un nickname, preferisco mantenere il mio nome reale anche nel mondo del cosplay.

Io: Quanti anni hai?

Camilla: Ho 27 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Camilla: Faccio cosplay da più di cinque anni.

Io: Che personaggio interpreti oggi? Da che opera proviene?

Camilla: Oggi interpreto **Ellie Williams** da *The Last of Us Parte II*. È stato il mio cosplay di maggiore successo.

Io: C’è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Camilla: Sì, direi l’approccio differente verso gli estranei e il senso di protezione verso le persone a me vicine. Mi ci rivedo molto in questo aspetto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione? Cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Camilla: Assolutamente sì. Per me cosplay e interpretazione sono inscindibili. Fare cosplay senza calarsi nei panni del personaggio è solo indossare un costume. Che sia per foto o per gare, bisogna saper dare vita al personaggio. Quando sono in cosplay, cerco di muovermi e comportarmi come Ellie, cercando di far emergere la sua energia e il suo modo di affrontare le situazioni.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Camilla: Ho sempre amato vestirmi e fare trucchi strani. Col tempo è stata una naturale evoluzione, soprattutto dopo aver scoperto e approfondito il mondo dei videogiochi e dei fumetti in maniera più consapevole.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Camilla: In parte guardo l'aspetto estetico, ma soprattutto mi interessa la somiglianza caratteriale. La linea dei personaggi che scelgo ha sempre qualcosa che si ricollega a me: carattere, umore, scelte e ambizioni.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti? Come li prepari?

Camilla: Li realizzo quasi sempre a mano, perché sono una perfezionista. Avere un costume dozzinale come tanti altri non mi soddisfa. Mi piace curare ogni dettaglio: costume, parrucca, trucco e prop. Ricevere apprezzamenti o consigli da altri cosplayer mi gratifica perché riconosce il lavoro fatto.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Camilla: Sì, in parte. Il cosplay mi ha permesso di trovare una sorta di "padre adottivo" con cui interpretiamo personaggi con dinamiche simili. Ho anche alcune amicizie solide, ma per come sono io i rapporti veri sono solo un paio.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Camilla: Sì, principalmente **Instagram** e **TikTok**, e ogni tanto anche **Facebook**.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana? Ti senti parte di una community anche fuori dagli eventi?

Camilla: Mi è capitato di trovare amici cosplayer fuori dalle fiere, ma purtroppo è difficile frequentarsi regolarmente perché non abitiamo vicini.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Camilla: Credo che il cosplay sia anche un po' terapeutico. Sono una persona introversa e non amo condividere troppo i miei spazi. Le fiere mi hanno dato la possibilità di parlare con persone che condividono i miei interessi senza sentirsi giudicate. È un modo per creare una rete di conoscenze e sentirsi parte di una community, con tutti i pro e i contro di tanta gente diversa che incontri.

Beatrice, Torino, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamata?

Beatrice: Ciao! Mi chiamo Beatrice, e uso lo stesso nome anche nel mondo del cosplay. Mi piace mantenere la mia identità reale quando interpreto un personaggio.

Io: Quanti anni hai?

Beatrice: Ho 29 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Beatrice: Faccio cosplay da circa otto anni. All'inizio era solo un hobby divertente, ma col tempo è diventato anche una forma di espressione creativa.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Beatrice: Il mio primo cosplay è stato **Kiki** da *Kiki – Consegne a domicilio*, un'opera un po' di nicchia rispetto ai grandi trend. Lo avevo scelto perché amavo il suo spirito indipendente e ottimista.

Io: Che personaggio interpreti oggi? Da che opera proviene?

Beatrice: Oggi interpreto **Luna Lovegood** da *Harry Potter*. Mi piace molto il suo modo di vedere il mondo e il suo essere autentica a dispetto delle opinioni altrui.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Beatrice: Sì, direi la curiosità e la leggerezza con cui affronta le difficoltà. Mi ci rivedo molto in questo aspetto, cerco di portarlo anche nella mia vita quotidiana.

Io: Trovi un parallelismo tra cosplay e teatro o recitazione?

Beatrice: Assolutamente. Per me fare cosplay senza entrare nel personaggio è solo indossare un costume. Quando interpreto Luna, cerco di muovermi, parlare e trasmettere la sua energia. È una forma di recitazione molto intensa, anche se il palco è una fiera e non un teatro.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Beatrice: Ho sempre amato i costumi e i travestimenti fin da piccola. Con il tempo, il mio interesse per fumetti, anime e videogiochi mi ha spinto a sperimentare con il cosplay in maniera più consapevole.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Beatrice: Principalmente la connessione caratteriale. Il personaggio deve avere qualcosa che risuoni con me: il modo di pensare, affrontare le sfide, il senso dell'umorismo o la determinazione.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Beatrice: Li realizzo quasi sempre da sola. Sono molto attenta ai dettagli e mi piace personalizzare ogni elemento: dal costume alla parrucca, fino al trucco e ai piccoli accessori.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Beatrice: Sì, ho conosciuto alcune persone con cui ho legami molto profondi, in particolare un gruppo con cui interpretiamo dinamiche di personaggi "familiari" nei nostri cosplay. È una dimensione che va oltre il semplice hobby.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Beatrice: Sì, principalmente **Instagram** e **TikTok**. Ogni tanto anche Facebook.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana? Ti senti parte di una community?

Beatrice: Mi sento parte di una community, anche se non ci vediamo spesso fuori dalle fiere. È bello sapere che esiste un mondo di persone con cui condividere la stessa passione.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Beatrice: Il cosplay per me è anche un modo per esprimermi e superare la mia naturale timidezza. Frequentare le fiere mi ha permesso di incontrare persone interessanti, creare relazioni e, allo stesso tempo, sentirmi più sicura di me. È divertente ma anche in qualche modo terapeutico.

Noemi, Verona, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Noemi: Ciao! Mi chiamo Noemi. Nel mondo del cosplay uso sempre il mio nome, perché voglio che la mia identità reale e quella creativa siano la stessa cosa. Per me il cosplay è una forma d'arte personale e un modo per raccontare storie che mi appassionano.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Noemi: Faccio cosplay da più di otto anni. All'inizio era solo un hobby: andavo alle fiere con amici, costruivamo costumi insieme e ci divertivamo a fare foto. Poi nel tempo ho iniziato a collaborare con fotografi e altri cosplayer, e ho trasformato questa passione in qualcosa di più professionale.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Noemi: Il mio primo cosplay è stato Rukia Kuchiki da *Bleach*. Era semplice, fatto con materiali economici, ma ci mettevo tutto il mio entusiasmo. Quei primi tentativi mi hanno insegnato molto su come creare qualcosa con le proprie mani.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Noemi: Non scelgo mai personaggi casuali o solo per popolarità. Mi piacciono quelli con storie e caratteristiche complesse, che hanno qualcosa da raccontare. A volte rinuncio a personaggi famosi se non sento un legame emotivo.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Noemi: Studio il personaggio, progetto il costume, scelgo i materiali e mi metto al lavoro. Alcune parti le faccio io, altre le faccio realizzare da professionisti. Non cerco la perfezione estetica, ma coerenza e capacità narrativa.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante?

Noemi: Sì, è un momento di concentrazione. Mi calo nel personaggio, osservo come si muove e cerco di trasmettere la sua energia. Non è solo estetica: il cosplay è anche atteggiamento.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Noemi: Alle fiere del fumetto, quando ero adolescente. Mi affascinava vedere le persone portare i personaggi dei fumetti e dei videogiochi nel mondo reale, come una piccola performance teatrale improvvisata.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Noemi: Sono fondamentali per la mia formazione culturale. Non sono solo intrattenimento: raccontano storie, conflitti, identità e scelte morali, e io cerco sempre di capire la storia dietro il personaggio che interpreto.

Io: Che rapporto vedi tra cosplay e recitazione?

Noemi: C'è un legame chiaro: interpretare un personaggio richiede recitazione, anche se non è teatro classico. Spesso però l'estetica prende il sopravvento, e si perde la parte interpretativa.

Io: Cosa pensi delle gare cosplay?

Noemi: Ho opinioni critiche. In teoria dovrebbero celebrare la creatività, ma spesso diventano competizioni soggettive, dove il focus non è più la passione ma il vincere.

Io: E il rapporto con i social?

Noemi: I social hanno dato visibilità e opportunità, ma hanno anche introdotto dinamiche di confronto che possono essere pesanti, soprattutto per i più giovani.

Io: La tua identità personale influenza i personaggi che scegli?

Noemi: Sì, soprattutto dal punto di vista emotivo. Alcuni personaggi risuonano con esperienze personali, e il cosplay diventa quasi autobiografico.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Noemi: Non divento un'altra persona, ma amplifico caratteristiche del personaggio e le uso come strumento espressivo. È un dialogo tra me e il personaggio.

Io: La tua famiglia ha supportato questa scelta?

Noemi: All'inizio erano scettici, ma hanno visto quanto impegno richiede e ora apprezzano la mia dedizione.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Noemi: Sì, molte. Alcune costruttive, altre superficiali. Ho imparato a distinguere ciò che aiuta da ciò che è solo provocatorio.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole iniziare?

Noemi: Non inseguite subito follower o gare. Il cosplay è prima di tutto creatività e piacere personale. Partite da un personaggio che amate e costruite il vostro percorso artistico senza fretta.

Eleonora Piccinini, 28 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamata?

Elle: Ciao! Mi chiamo Elle. Nel mondo del cosplay uso sempre questo nome perché mi rappresenta, e poi c'è un piccolo gioco: togliendo la "i" dal nome del mio personaggio preferito, Ellie, ottieni il mio soprannome. Per me il cosplay è un modo creativo di raccontare storie e di esprimere parti di me stessa.

Io: Quanti anni hai?

Elle: Ho 28 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Elle: Circa 2 anni, anche se ho sempre avuto una passione per i travestimenti e i personaggi fin da adolescente.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Elle: Oggi porto Ellie, di *The Last of Us Parte II*. È il personaggio che interpreto di più negli ultimi due anni.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Elle: Sicuramente c'è qualcosa nell'estetica, ma quello che mi rappresenta di più è il carattere di Ellie, la sua evoluzione tra il primo e il secondo gioco e il modo in cui affronta il perdono, i traumi e la paura di rimanere sola. Un fatto curioso: quando uscì il primo gioco avevo la stessa età di Ellie.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Elle: Assolutamente. Per me cosplay e interpretazione sono inscindibili. Fare cosplay senza calarsi nel personaggio è solo indossare un costume. Mi diverte trasportare chi mi guarda nel mondo del personaggio e lasciarmi trasportare anche dai costumi degli altri. Anche se in fiera mi sento un po' a disagio, il cosplay mi dà la libertà di essere me stessa senza troppa pressione sociale.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Elle: Dopo un periodo difficile, con disagi fisici e allontanamento da amicizie, avevo molto tempo libero e finalmente la possibilità di dedicarmi a cose che mi incuriosivano. Andai a una fiera del fumetto a Bologna e rimasi affascinata da tutti i costumi. La volta successiva portai il mio primo cosplay: Nico Robin di *One Piece* in Dressrosa.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Elle: In parte l'aspetto, per evitare di dover usare parrucche o lenti, ma soprattutto il carattere e la storia del personaggio. Deve avere tratti con cui posso identificarmi. Poi ci sono eccezioni, tipo Girl Villager di *Animal Crossing Wild World*: quello è un caso a parte.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Elle: I props li realizzo sempre io: arco e frecce o il machete di Ellie sono fatti con materiali semplici come cartone e vinavil. I vestiti invece li modifico: per la camicia di Ellie ho preso una camicia usata, ho tagliato le maniche, accorciato il fondo, decolorato e sporcato per farla sembrare vissuta.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Elle: In parte. Ho trovato qualche amicizia solida e un legame quasi "padre-figlia adottiva" con un cosplayer con cui interpretiamo dinamiche particolari, ma i rapporti veri per me sono solo un paio.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Elle: Principalmente Instagram.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Elle: Direi che serve soprattutto a evadere. Ho stretto alcune conoscenze, ma la frequentazione è difficile perché abitiamo lontani. Mi piacerebbe collaborare con altri cosplay maker su progetti più elaborati.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Elle: Al momento è un hobby un po' in stand-by. Sto concentrandomi molto sul 3D e spero un giorno di riuscire a integrare il cosplay con il 3D in modo creativo.

Adriana, Saronno, 28 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamata?

Adriana: Ciao! Mi chiamo Adriana, ma nel mondo del cosplay uso anche il nickname **MissFlamingo**. È un nome che mi rappresenta bene, un po' giocoso, un po' elegante, e molti mi conoscono così nelle fiere.

Io: Quanti anni hai?

Adriana: Ho 28 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Adriana: Più di cinque anni. È una passione che è cresciuta con me e che mi accompagna da parecchio tempo.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Adriana: Oggi porto Malenia da *Elden Ring*. È un personaggio che amo per la sua intensità, la sua forza e anche per i capelli rossi, che mi piacciono molto.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Adriana: Sicuramente la determinazione, l'attaccamento al fratello e, come dicevo, i capelli rossi. Ma soprattutto il suo carattere forte e la capacità di affrontare le sfide senza perdere la propria essenza mi rispecchiano molto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Adriana: Generalmente rimango sempre me stessa, ma quando devo fare video o interpretare il personaggio durante un set cerco di immedesimarmi completamente. È come recitare: devi far vivere il personaggio attraverso gesti, sguardi e dettagli, altrimenti sarebbe solo un costume.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Adriana: Ho sempre amato film, anime e videogiochi, e volevo farne parte in prima persona. Una volta sono andata con il mio ragazzo a una fiera del fumetto a Bologna e vedere tutti quei cosplayer mi ha ispirato: da quel momento sapevo che un giorno avrei fatto anche io il mio cosplay.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Adriana: Mi attraggono personaggi intensi, femminili e soprattutto fantasy. Cerco sempre qualcuno con cui sento un legame, sia nell'aspetto che nel carattere.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Adriana: Alcune parti le realizzo io, come armature, parrucche o makeup, altre le commissiono o acquisto e poi modifico personalmente. Mi piace mettere del mio in ogni dettaglio, perché il lavoro artigianale è quello che mi dà più soddisfazione.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Adriana: Sì! Ho conosciuto i miei migliori amici e anche il mio ragazzo grazie al cosplay. È bellissimo condividere questa passione, fare set fotografici insieme e scambiarsi opinioni sui personaggi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Adriana: Sì, principalmente Instagram, TikTok e Facebook. È un modo per condividere il mio lavoro, vedere quello degli altri e restare in contatto con la community.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Adriana: Ha un ruolo importante! Anche al di fuori delle fiere, grazie agli amici cosplayer posso vivere momenti legati alla nostra passione, fare set fotografici o visitare luoghi a tema. È un modo per continuare a essere “nerd” anche nella vita di tutti i giorni.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Adriana: Molti pensano che il cosplay sia solo una “carnevalata”. All’inizio mi offendevo, ma poi ho capito che anche il carnevale è una festa bellissima, con le maschere complesse di Venezia. Il cosplay significa mettersi in gioco, interpretare i nostri personaggi del cuore e condividere momenti incredibili con gli amici. Per me, **MissFlamingo** è anche un modo per esprimere creatività e gioia, unire hobby e amicizie, e vivere la fantasia in prima persona.

Vittoria, Livorno, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamata?

Vittoria: Ciao! Mi chiamo Vittoria. Nel mondo del cosplay uso semplicemente il mio nome, perché mi piace restare fedele a chi sono anche quando interpreto altri personaggi.

Io: Quanti anni hai?

Vittoria: Ho 24 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Vittoria: Circa tre anni. Ho iniziato quasi per gioco, ma poi è diventata una passione vera e propria.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Vittoria: Oggi porto **Uraraka Ochako** da *My Hero Academia*. Mi piace il suo spirito positivo, la determinazione e il modo in cui affronta le sfide senza mai perdere il sorriso.

Io: C’è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Vittoria: Sicuramente il senso di curiosità e voglia di esplorare cose nuove. Anche il modo in cui affronta le difficoltà con leggerezza e determinazione mi somiglia molto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Vittoria: Sì, assolutamente. Quando indosso un costume cerco di entrare nella mentalità del personaggio, come se fosse una piccola performance teatrale. Non divento qualcun altro, ma amplifico certi tratti per rendere l’esperienza più realistica e divertente per chi mi guarda.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Vittoria: Ho sempre amato film, anime e libri fantastici. Un giorno ho deciso di partecipare a una fiera del fumetto a Livorno e vedere tutti quei personaggi prendere vita mi ha ispirato. Ho pensato: “Voglio farlo anch’io!”

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Vittoria: Cerco personaggi con cui sento un legame emotivo, non solo estetico. Mi interessa il loro carattere, le loro sfide e come posso reinterpretarle con me stessa.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Vittoria: Un po’ di entrambe le cose. Alcuni accessori e dettagli li realizzo a mano, come cappelli o borse, mentre il resto del costume lo compro e poi lo modifico per adattarlo al mio stile e renderlo più fedele al personaggio.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Vittoria: Sì, ho incontrato persone meravigliose con cui condivido questa passione. Alcune amicizie sono diventate molto solide, e mi piace poter scambiare consigli, materiali e trucchi con altri cosplayer.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Vittoria: Principalmente Instagram. A volte pubblico anche su TikTok, soprattutto per mostrare brevi video di set o dettagli dei costumi.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Vittoria: È un hobby, ma anche una forma di espressione. Anche se non partecipo a fiere tutti i mesi, preparo costumi, props e video per divertimento personale e per restare in contatto con la community.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Vittoria: Per me il cosplay è libertà. Ti permette di essere creativa, di entrare nei panni di chi ti ispira e di condividere momenti divertenti con amici che la pensano come te. È un piccolo mondo dentro al nostro mondo, e io lo adoro.

Francesco, Palermo, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamato?

Francesco: Ciao! Mi chiamo Francesco, e nel mondo del cosplay uso lo stesso nome. Non sento il bisogno di avere un nickname, preferisco restare me stesso anche quando interpreto un personaggio.

Io: Quanti anni hai?

Francesco: Ho 29 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Francesco: Più di cinque anni. È una passione che è cresciuta con me nel tempo, e ogni anno scopro nuovi aspetti creativi di questo mondo.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Francesco: Oggi porto Nicholas D. Wolfwood, dalla serie *Trigun*. Mi affascina il suo equilibrio tra gentilezza e forza, e il modo in cui affronta le sfide senza perdere la propria umanità.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Francesco: Sicuramente la gentilezza d'animo. Anche quando il personaggio sembra duro o distante, dietro c'è sempre un lato umano che cerco di far emergere anche io.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Francesco: Il cosplay permette di immedesimarsi in persone diverse, e nel mio caso mi fa sentire più a mio agio con me stesso. Non devo necessariamente "recitare" il personaggio: piuttosto, posso esplorare certe sfaccettature della sua personalità e amplificarle un po'.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Francesco: Tramite forum online. Ho iniziato osservando altri cosplayer e scoprendo tecniche, consigli e community dedicate, e da lì ho voluto provare personalmente.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Francesco: Principalmente le caratteristiche del personaggio e l'estetica. Mi piacciono figure che abbiano un equilibrio tra design interessante e tratti caratteriali che posso riconoscere o reinterpretare.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Francesco: Dipende. Alcune parti le realizza il mio compagno, altre le trovo online o nei negozi, e in alcune occasioni commissioniamo dettagli a artisti specializzati. Mi piace curare ogni elemento affinché il costume rispecchi davvero il personaggio.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Francesco: Sì, moltissimi. Alcuni sono diventati come una seconda famiglia per me. Condividere questa passione crea legami molto profondi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Francesco: Sì, principalmente Instagram e Facebook. Ultimamente sto sperimentando anche su Bluesky e X.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Francesco: Anche fuori dalle fiere mi sento parte della community. Collaboro con altri cosplayer, scambio idee e mantengo vivi i legami che nascono durante gli eventi.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Francesco: Il cosplay per me è libertà e condivisione. È un modo per esplorare la creatività, mettersi in gioco e incontrare persone

con cui condividere passioni simili. Spesso chi non conosce questo mondo lo vede come “travestimento”, ma in realtà è molto più: è arte, gioco e comunità insieme.

Leonardo, Latina, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamato?

Leonardo: Ciao! Mi chiamo Leonardo, e nel mondo del cosplay uso anche il nickname “LeoBlade”. Mi piace perché unisce il mio nome a un riferimento al fantasy, che è il genere che preferisco.

Io: Quanti anni hai?

Leonardo: Ho 26 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Leonardo: Circa quattro anni. Ho iniziato un po’ per curiosità e un po’ per sfida personale, e da allora non ho più smesso.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Leonardo: Oggi porto Geralt di Rivia da *The Witcher*. È un personaggio che ho sempre amato: il suo senso dell’onore e la complessità morale mi affascinano molto.

Io: C’è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Leonardo: Sicuramente la determinazione e il senso di protezione verso chi considera famiglia o amici. Anche l’armatura riflette la mia attenzione ai dettagli e alla precisione nel costruire le cose.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Leonardo: Sicuramente c’è un legame forte. Il cosplay non è solo indossare un costume: richiede anche un’interpretazione, capire come si muove il personaggio, il suo linguaggio del corpo. Quando sono in cosplay, tendo a camminare e muovermi come farebbe Geralt, ma senza perdere la mia personalità.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Leonardo: Ho iniziato frequentando fiere del fumetto e guardando tutorial online. Ho sempre amato videogiochi e anime, e il cosplay è stato un modo per entrare in quei mondi in prima persona.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Leonardo: Principalmente la personalità del personaggio e l’affinità con alcuni tratti del mio carattere. Poi conta molto anche l’estetica e il livello di sfida che il costume rappresenta.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Leonardo: Principalmente realizzo da solo alcune parti: armature, accessori, armi. Per i vestiti base a volte acquisto materiale già pronto e lo modifico secondo le necessità. Mi piace vedere il risultato finale come un lavoro artigianale personale.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Leonardo: Sì, alcuni dei miei migliori amici li ho conosciuti proprio grazie al cosplay. Condividere la passione crea legami molto profondi, e spesso organizziamo anche progetti creativi insieme.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Leonardo: Sì, soprattutto Instagram e TikTok. A volte condivido anche i processi di costruzione dei costumi, perché penso che sia interessante mostrare il “dietro le quinte”.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Leonardo: Non è qualcosa che faccio ogni giorno, ma è sempre presente nella mia mente. Mi tiene in contatto con la community e con persone che condividono le mie passioni, anche fuori dalle fiere.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Leonardo: Il cosplay per me è un modo di esprimere creatività e passione allo stesso tempo. È gioco, ma anche arte e socialità. Chi non conosce questo mondo spesso pensa sia solo travestimento, ma per noi è molto di più: è raccontare storie, imparare e creare legami con persone simili.

Matteo, Viterbo, 23 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamato?

Matteo: Ciao! Mi chiamo Matteo, ma nel mondo del cosplay uso spesso il nickname “ShadowForge”. Mi piace perché richiama il fantasy e la mia passione per i mondi epici.

Io: Quanti anni hai?

Matteo: Ho 23 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Matteo: Da circa tre anni. Ho iniziato con piccoli cosplay per divertimento e poi ho deciso di impegnarmi di più nella costruzione dei costumi.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Matteo: Oggi porto Cloud Strife da *Final Fantasy VII*. È un personaggio che mi ha sempre affascinato per il suo mix di vulnerabilità e forza.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Matteo: Sicuramente la spada enorme e il senso di determinazione. Mi identifico anche con la sua introspezione: come Cloud, tendo a riflettere molto prima di agire.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Matteo: Assolutamente. Interpretare un personaggio richiede movimento, postura e mimica coerenti con chi stai impersonando. Non divento qualcun altro, ma amplifico alcune sfumature di me stesso che risuonano con il personaggio.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Matteo: Frequentando fiere del fumetto nella zona del Lazio e guardando tutorial online. Mi ha sempre incuriosito poter “entrare” nei mondi dei miei giochi e anime preferiti.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Matteo: Principalmente il carattere e la storia. Poi ovviamente l'aspetto estetico e la possibilità di realizzare un costume interessante dal punto di vista tecnico.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Matteo: La maggior parte dei props e delle armi li realizzo da solo. Per i vestiti di base a volte acquisto pezzi pronti e li modifico. Mi piace sentire di aver costruito qualcosa con le mie mani.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Matteo: Sì, molti. Alcuni dei miei migliori amici li ho conosciuti proprio grazie alle fiere e ai set fotografici. Condividere questa passione crea legami molto profondi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Matteo: Principalmente Instagram e TikTok. Mi piace condividere sia i risultati finali sia il processo di realizzazione.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Matteo: Non è qualcosa che pratico ogni giorno, ma è sempre presente nella mia mente e nei miei progetti creativi. Fa parte della mia identità e mi permette di connettermi con la community anche fuori dagli eventi.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Matteo: Per me il cosplay è creatività, socialità e divertimento tutto insieme. Non è solo travestimento: è interpretazione, costruzione e un modo per raccontare storie che ami. Anche chi non conosce il mondo dovrebbe sapere che c'è molta dedizione dietro a ogni costume.

Riccardo, Veneto, 31 anni

Io: Ciao! Come ti chiami o come preferisci essere chiamato?

Riccardo: Ciao! Mi chiamo Riccardo, ma nel mondo del cosplay uso spesso il nickname “Lioncosplay”. Ha a che fare con il protagonista di *Final Fantasy VIII* “Squall Leonhart”.

Io: Quanti anni hai?

Riccardo: Ho 31 anni.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Riccardo: Faccio cosplay da più di cinque anni. Ho iniziato come semplice hobby, ma col tempo è diventato una vera passione creativa.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Riccardo: Oggi porto *Tidus* dal videogioco *final fantasy X*. È un personaggio che adoro perché unisce forza, astuzia e una complessità emotiva che mi affascina molto.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Riccardo: Sicuramente l'armatura e le spade, ma soprattutto la determinazione e la disciplina. Mi rivedo nella sua calma sotto pressione e nella dedizione a ciò che considera giusto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro? Come cambia il tuo modo di comportarti quando sei in cosplay?

Riccardo: Sì, il cosplay richiede di interpretare il personaggio, di curare gesti, postura e mimica. Non divento un'altra persona, ma cerco di esprimere le sfumature di Geralt. Mi sento più concentrato, più attento ai dettagli, sia per foto sia per le interazioni con chi mi osserva.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Riccardo: Frequentando fiere del fumetto e seguendo online altri cosplayer. Ho sempre amato videogiochi, libri e fantasy, e il cosplay mi ha dato la possibilità di entrarci dentro in prima persona.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Riccardo: Principalmente la storia e il carattere. Poi anche l'aspetto estetico: amo quando posso creare un costume dettagliato che rispetti fedelmente il personaggio.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Riccardo: La maggior parte dei props, come spade e accessori, li realizzo io. Per l'armatura e i vestiti di base spesso acquisto materiale e lo modifico. La soddisfazione di costruire qualcosa con le proprie mani è impagabile.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Riccardo: Sì, ho conosciuto persone con cui ho stretto amicizie molto profonde. Condividere questa passione crea un legame unico, e spesso ci aiutiamo a vicenda nella costruzione dei costumi o in set fotografici.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Riccardo: Principalmente Instagram e Facebook. Condivido sia i risultati finali sia il processo di realizzazione, per mostrare il lavoro dietro ogni costume.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Riccardo: Anche se non pratico cosplay tutti i giorni, fa parte della mia identità e mi permette di connettermi con la community. Spesso organizziamo set fotografici o collaborazioni anche fuori dalle fiere.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa di personale sul tuo rapporto con il cosplay?

Riccardo: Il cosplay è creatività, divertimento e condivisione. Non è solo vestirsi da un personaggio, ma raccontarne la storia, costruire il costume e vivere momenti unici con amici e appassionati. A chi non lo conosce direi: dietro ogni costume c'è impegno e passione, non solo travestimento.

Silvia, luogo di provenienza Massa Carrara (Toscana)

Mi chiamo Silvia.

Perfetto. Da quanto tempo fai cosplay?

quest'anno, quindi dal 2025. Ho iniziato a Lucca Comics & Games, ed è stata la mia prima volta in assoluto. **Io:** Ok, c'ero anch'io all'inizio di Lucca Comics. E che personaggio hai portato come primo cosplay?

Tomb Raider.

Silvia: Ho portato Lara Croft di

Io: Ok, quindi la Lara Croft della versione

classica.

Silvia: Sì, la primissima versione in assoluto. Ho cercato

proprio di far capire che fosse quella originale, anche dai dettagli, come i laccetti rossi.

Io: Sì, quella del videogioco per PlayStation del 1996. Poi ovviamente ci sono state le versioni successive, i reboot, e anche quella del film con Angelina Jolie, che comunque resta una versione "classica".

Andiamo avanti, come hai scoperto questa passione per il cosplay?

Silvia: È

stata una cosa abbastanza casuale. Non è qualcosa che ho deciso a tavolino. Negli anni amici, familiari e conoscenti mi hanno sempre detto: "Oltre al fatto che ti piace Lara, le assomigli anche... perché non la fai?".

Io abito a circa 40 minuti da Lucca, quindi ogni anno andavo al Comics semplicemente per girare, perché mi piace il mondo dei videogiochi, ma non avevo mai pensato seriamente di fare cosplay.

I miei amici però si vestivano sempre e continuavano a dirmi: "Ma allora, quest'anno fai qualcosa o no? Fai Lara!". Alla fine mi hanno convinta.

Mi sono detta: sono 29 anni di *Tomb Raider*, il prossimo anno saranno 30... ho pensato che fosse un momento importante. Così ho deciso di buttarmi e farlo proprio quest'anno. Ed è andata bene, è stato molto emozionante e bellissimo. Quindi sì, è nato tutto un po' per caso.

Io: Ci sta assolutamente. Spesso sono proprio gli amici

a spingerti: "Dai, vieni con noi, prova". All'inizio si è sempre un po' titubanti. Conosco anche cosplayer abbastanza famosi che oggi lo fanno quasi come lavoro, ma all'inizio dicevano tutti: "No, non fa per me". E poi guarda dove sono arrivati. È normale avere qualche esitazione quando si prova qualcosa di nuovo.

Silvia: Sì, anche perché sinceramente non ci avevo proprio mai pensato. Adesso mi chiedo come mai non l'abbia fatto prima. Però è facile dirlo dopo, riflettendoci a posteriori. L'importante è che alla fine sia andata così.

Io: Esatto. Comunque sono

davvero contento che tu abbia iniziato proprio quest'anno. Andiamo avanti: quanto contano per te fumetti, anime, manga e

videogiochi?

ricordi, momenti preziosi della mia vita. È stato un periodo magari dirò una cosa scontata ma probabilmente il più bello, perché da bambina ero spensierata e mi buttavo completamente in queste avventure.

Io penso a Lara Croft: avevo sei anni e condividevo questa passione con mio babbo, perché ci giocavamo insieme. Anzi, spesso era lui a dirmi: "Dai, fai in fretta i compiti così giochiamo".

Quindi per me i videogiochi sono ricordi che porto nel cuore. Mi emozionano quanto i film, forse anche di più, perché sei tu a interagire. Sei tu il personaggio, sei tu che vivi quell'avventura, ed è qualcosa di molto più intenso.

Io: Sì, possiamo dire che è una cosa molto bella e anche particolare. Il fatto che tu condividessi questa passione con tuo padre, così come il sostegno dei tuoi amici, è davvero toccante. Io credo molto che il rapporto tra genitori e figli sia padre e figlio che madre e figlia si rafforzi tantissimo quando ci sono interessi condivisi.

E in questo senso anche i videogiochi possono essere qualcosa di molto bello. C'è un'interazione continua tra il videogiocatore e il personaggio.

Quando parlavi di Lara Croft mi è venuta in mente anche *Lara Song* dei Litfiba, con quella frase "chissà se sono io che gioco te o se sei tu che giochi me". È proprio questo il punto, l'immedesimazione. Anche nel mio caso è stato così. Quando giochi ti senti davvero quel personaggio, anche se sai che non è reale. Ti lasci trasportare in mondi fantastici e surreali, che però ti fanno sentire un'altra persona.

Silvia: Un'altra persona, oppure ritrovi anche te stesso in quel personaggio. È quello che è successo a me. Anche da cosplayer, infatti, io non mi definisco del tutto tale, perché non ho interpretato un personaggio: ho portato qualcosa che fa parte di me. È una filosofia un po' diversa rispetto a quella di altri cosplayer.

Io: Sì, assolutamente. Ognuno vive il cosplay come preferisce, così come i videogiochi. C'è chi li vive semplicemente come passatempo e non ha mai avuto una vera immedesimazione, ed è giustissimo così. Lo stesso vale per il cosplay: ognuno lo interpreta a modo suo.

A questo punto ti chiedo: come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Silvia: In questo caso, essendo la mia prima volta e avendo una storia un po' particolare, ho scelto in modo molto istintivo. Non volevo interpretare un personaggio qualsiasi, ma portare qualcosa che ho sempre sentito mio.

Ho scelto Lara perché l'ho sempre sentita vicina a me. Al di là del fatto che molti dicono che le assomiglio, la cosa più importante è che io la sento davvero dentro. Mi baso molto su quello che voglio trasmettere e rappresentare.

Per me portare Lara significa portare anche me stessa, ma anche ricordare un'icona degli anni '90 e un'epoca che per me è stata importantissima. Essendo la mia prima esperienza, ho voluto fare qualcosa di profondamente sentito.

Io: Quindi, in pratica, scegli il personaggio più a sentimento: lo porti perché in quel momento ti rappresenta davvero. **Silvia:** Esatto. Ti faccio un esempio veloce: alcune persone mi hanno detto "Perché non fai Jill Valentine di *Resident Evil*?". La ringrazio perché è un personaggio straordinario, ma non lo sento mio. Non mi ci vedo, non mi sento somigliante, e soprattutto non riuscirei a portarlo con naturalezza.

Io: No, ma ci sta assolutamente. È successo anche a me: amici o parenti mi hanno detto "Perché non porti Fantozzi?", oppure personaggi come Tarzan. Magari mi piacciono i film, ma non mi sento vicino a quei personaggi. Quindi alla fine dici: "Grazie, ma non fa per me".

Ti faccio un'ultima domanda su questo punto: la prima volta che hai fatto cosplay, il personaggio che hai scelto era legato a chi sei, a chi vorresti essere, o a qualcosa di completamente diverso?

Silvia: Assolutamente sì, è legato a chi sono. Sono legatissima a Lara fin da piccola e sono sempre rimasta colpita da questa figura femminile così forte.

Da bambina giocavo con le Barbie, ma anche con le pistole finte. Ero un po' più "maschiaccio", se così si può dire anche se una bambina può giocare con quello che vuole, ovviamente. Parlo della mia esperienza e della mia epoca. Io queste cose d'azione non le condividevo con le altre bambine, ma con i maschi, con i miei cugini, con mio babbo. Lara, per me, rappresentava forza e coraggio. E io, giocando a questi videogiochi d'azione, mi ci sentivo davvero molto vicina.

Io: Ed è interessante questa cosa: da una parte giocavi con le Barbie, dall'altra con le pistole. È come se cercassi qualcosa che unisse entrambe le cose. E *Tomb Raider* rappresenta proprio questo: da un lato la bellezza e l'eleganza, dall'altro l'azione, l'avventura e la forza.

Silvia: Esatto. Per me la sua estetica e la sua personalità sono sempre andate di pari passo. È una donna che si presenta senza paura, che si mostra femminile perché vuole distinguersi. In un certo senso è stata la prima: la prima donna a fare qualcosa di simile a un Indiana Jones al femminile.

Fino a quel momento, soprattutto nei videogiochi, i protagonisti erano quasi sempre maschili. Lara, invece, oltre alla bellezza, ha rappresentato anche la forza. All'epoca è stato qualcosa di davvero rivoluzionario.

Io: Sì, infatti volevo proprio dirti questa cosa. Io sono uno che ama informarsi e approfondire, anche da un punto di vista sociologico. Di Lara Croft si sono dette tante cose, ma è innegabile che questo personaggio abbia abbattuto un mito molto radicato: quello della donna indifesa, che deve essere protetta.

Per anni, sia nella società che nei videogiochi, la rappresentazione era quella: la donna relegata in casa, a occuparsi dei figli, e l'uomo forte, muscoloso, sicuro di sé, che affrontava il mondo esterno, la guerra, l'azione. Nei videogiochi questa dinamica era ancora più marcata.

Silvia: Esatto, personaggi molto stereotipati. Lara ha rotto completamente questo schema. Basta pensare a Super Mario: la principessa è quella che deve essere salvata perché indifesa. Lara invece dimostra che una donna può essere indipendente, forte, può combattere, può anche uccidere, essere letale. Usa la sua sicurezza, anche la sua presenza. È come dire: "Io sono donna, sono bella, ma sono anche molto altro". Ed è per questo che secondo me è diventata un'icona.

Io: Sì, possiamo dire che non è una supereroina nel senso classico, come Captain Marvel o Wonder Woman, che lottano per ideali e per proteggere il prossimo. Lara non rappresenta esattamente questo. È più un'anti-eroina.

In *Tomb Raider* salva gli altri, ma spesso lo fa per salvare se stessa. Già dal nome, "razzatrice di tombe", si capisce che il suo obiettivo è recuperare artefatti e tenerli per sé. Agisce principalmente per se stessa, ma nonostante questo è diventata negli anni un'icona riconosciuta anche da chi non ha mai giocato ai videogiochi.

Silvia: Infatti, secondo me, la cosa più bella di Lara è proprio questa: potresti non aver mai giocato a *Tomb Raider*, ma è impossibile non conoscere Lara Croft.

Io: Esatto. È come Pac-Man o Super Mario: non sono solo personaggi, ma icone che rappresentano la storia dei videogiochi. Un po' come nella storia in generale: se studi storia non puoi ignorare certi eventi fondamentali, allo stesso modo, parlando di videogiochi, non puoi non conoscere Lara Croft.

A questo punto ti chiedo: come ti sei organizzata per creare il costume completo, dagli abiti agli accessori?

Silvia: In questo caso ho cercato di muovermi con un po' di anticipo. Spesso si pensa che il costume di Lara sia semplicissimo: canottiera e

pantaloncini, fine. Ovviamente ognuno può portare quello che vuole, anche in modo più semplice, perché a un evento bisogna divertirsi, ed è giustissimo.

Nel mio caso, però, volevo essere il più fedele possibile al personaggio, proprio per onorarla. Ed è stato abbastanza complicato, soprattutto per gli accessori. Alla fine li ho fatti realizzare da un artigiano italiano bravissimo, Alessandro Croft su Instagram. Secondo me il vero punto forte di Lara sono proprio gli accessori, così iconici e introvabili. Mi sono mossa per tempo, ho fatto ricerche, e per fortuna ho trovato questa persona che ha fatto davvero la differenza: la cintura con la fibbia dorata, le fondine enormi rispetto alle pistole... tutto è stato curato nelle proporzioni.

È vero che all'epoca il personaggio era un po' sproporzionato — lo dico con affetto — ma proprio per questo non è un costume da sminuire. Se lo vuoi fare bene, è piuttosto complesso. Non è stato semplicissimo, ma alla fine ce l'ho fatta. **Io:** Quindi, in pratica, hai fatto realizzare il costume su commissione.

Silvia: Sì. Lui ha preso le mie misure online, perché è siciliano, quindi abbiamo fatto tutto a distanza. Mi ha realizzato anche lo zainetto, che cercavo ovunque senza trovarlo.

Quello zaino inutilissimo di Lara... cosa ci stava dentro? Niente! Ovviamente si scherza su questa cosa, ma fa parte del personaggio. Sono molto contenta perché alla fine sono stati proprio gli accessori a fare la differenza.

Sono stata molto pignola anche sulla canottiera: a volte era troppo verde, a volte troppo azzurra. Questo famoso colore acquamarina... ma chi se l'è inventato? È difficilissimo da trovare. Però fa parte del gioco. **Io:**

All'inizio è sempre così: uno pensa "ma è difficilissimo, come fai, dove trovi i materiali?". Anche io, quando ho iniziato nel 2018, facevo personaggi molto semplici, con camicie, pantaloni, abiti civili.

Poi nel 2019, a Rimini Comics, ho portato Dante da *Devil May Cry 3* ed è stato un boom. Tutti mi fermavano, addirittura alcune ragazze mi hanno chiesto una foto mostrando un cartello con scritto: "Se sei fan di Devil May Cry, sposami".

Le pistole le avevo fatte in modo artigianale, il costume l'avevo comprato online, la parrucca era sistemata un po', gli anfibii erano quelli che avevo. Insomma, avevo messo tutto insieme a pezzi.

Poi ci sono persone che lo fanno quasi come un lavoro, usando stampanti 3D, materiali come il Worbla, il foam che uso anche io o il plexiglass. Ma non è una scienza esatta: non c'è una scuola che ti dice "fai così". Te lo crei tu, ed è proprio questo il bello. Non esiste un solo modo giusto di fare cosplay.

Silvia: È proprio questo il bello: ognuno fa qualcosa di diverso. Io, ad esempio, ho sempre amato Trish di *Devil May Cry*. Mamma mia, che personaggio!!

Io: Sì, Trish è bellissima, ed è anche molto presente alle fiere. Ne ho viste tante, ci ho fatto anche diverse foto. È un personaggio davvero forte.

E poi viene naturale pensare che Lara Croft abbia ispirato tanti altri personaggi femminili, magari anche in modo involontario: mi vengono in mente Eva di *Metal Gear Solid 3* o Ada Wong di *Resident Evil 4*.

Silvia: Sì, esatto. Quel mix tra charme, fascino e forza. Donne davvero toste.

Io: Quindi sei molto attratta da personaggi che puntano sì sulla bellezza, ma che hanno anche un carattere forte. **Silvia:** Sì, perché la bellezza, sinceramente, per me rappresenta una donna sicura di sé, ambiziosa, una donna che non si accontenta. Non parlo di bellezza o perfezione in modo superficiale.

Quando la bellezza si mescola con il carattere e la personalità diventa qualcosa di potentissimo. Una donna sicura non ha paura di mostrarsi per quello che è ed è ambiziosa. Questi personaggi lo sono sia nella vita che nell'aspetto estetico.

Io sono un'esteta, amo la bellezza, soprattutto quando va di pari passo con il carisma.

Io: Ci sta.

Conosco persone che scelgono i personaggi soprattutto per l'estetica, altre più per l'aspetto interiore, e altre ancora che cercano entrambe le cose. Sono scelte personali, tutte valide.

Silvia: Sì, assolutamente. Per me carisma e bellezza vanno insieme.

Io: Perfetto. Quindi ritieni che siano

aspetti importanti e che possano combaciare.

Ti faccio un'altra domanda: il momento in cui ti prepari per una manifestazione lo vivi come un rituale? E cosa significa per te?

Silvia: Per me questa

esperienza ha significato tantissimo, anche perché è stata la prima volta. Non mi aspettavo tutta questa magia, tutta questa energia così bella.

Mi ha emozionata moltissimo anche il fatto di affidarmi a una make-up artist e a un parrucchiere, un vero e proprio team. Vedere il personaggio prendere forma attraverso il trucco e l'acconciatura è stato incredibile.

Per me è stato un vero rituale di preparazione. Mi sembrava di essere nel backstage di un film. È stato meraviglioso.

Anche l'energia di Lucca è stata fantastica. È stato un rituale non solo esteriore, ma anche interiore. Lara è stata accolta in modo bellissimo, anche dai fotografi. Non lo dico per vantarmi, ma perché ne sono fiera: mi hanno fatto molti complimenti dicendomi che ero naturale e spontanea.

Non ho studiato pose particolari. Sono cresciuta con le riviste PlayStation, guardavo Lara e le sue pose, e mi è venuto tutto in modo naturale. È stato davvero un rituale bellissimo.

Io: Sono d'accordo.

Anche il make-up, in fondo, ha un valore rituale. Se ci pensi, in molte culture il trucco, i colori sul corpo, i tatuaggi o persino la danza hanno una funzione simbolica: servono a trasformarsi, a entrare in uno stato diverso, a curare anche l'anima.

In questo senso il rituale può essere visto anche come un rito di passaggio: entri in una comunità, assumi un'identità condivisa. Il cosplay funziona anche così. Scegli un personaggio, incontri altri cosplayer, entri a far parte di un gruppo. È una cosa molto bella, e il modo in cui l'hai raccontata lo rende ancora più chiaro.

E ora ti faccio l'ultima domanda: che legame vedi tra il cosplay e la recitazione teatrale?

Silvia:

Sicuramente c'è un legame tra cosplay e recitazione, ma dipende molto da come una persona vive il cosplay. Ci sono persone che, come me, non recitano davvero: portano se stesse, perché si sentono simili e vicine al personaggio.

Ma ho visto anche cosplayer che sembravano aver studiato recitazione. Faccio un esempio banale: il Joker. Alcune persone erano talmente credibili che sembravano Heath Ledger.

Quindi c'è sia la spontaneità, il portare se stessi, sia l'evasione totale, l'essere davvero quel personaggio, proprio come fa un attore. Magari nella vita reale sono completamente diversi, ma sanno come muoversi, come stare in scena, come usare la voce e l'intonazione. È affascinante.

Secondo me il legame c'è assolutamente, ma dipende sempre da cosa una persona vuole trasmettere.

Io: Sì,

sono d'accordo. I personaggi che portiamo, sia dai film che dai videogiochi, sono comunque delle rappresentazioni. In questo senso possono essere molto teatrali.

Penso anche al lavoro degli attori nei videogiochi: ho avuto modo di incontrare Troy Baker, e vedere come lavora con le tute per il motion capture è incredibile. Dietro c'è uno studio enorme sul movimento, sul corpo, sull'espressività. Alla fine quello che vedi sullo schermo è quasi uno spettacolo teatrale, solo tradotto attraverso il computer.

Io stesso ho fatto teatro per quattro anni. Poi ho smesso per vari impegni, ma ho portato diversi spettacoli, soprattutto Shakespeare. L'ultimo è stato *Otello*, rivisitato in chiave moderna, ispirato anche al film *Io sono quello che sono* di Edoardo Leo.

E facendo cosplay da anni mi rendo conto che anche una gara cosplay è una piccola scena teatrale: dura magari 40 secondi, ma è comunque una rappresentazione. Il teatro, in fondo, è un gioco: indossi un costume, interpreti un ruolo, ti diverti.

Quindi sì, c'è un legame fortissimo: indossi una maschera e diventi un'altra persona, proprio come a teatro. Direi che mi sono quasi risposto da solo, ma era importante sottolinearlo.

A questo punto ti chiedo: pensi che il cosplay sia più una performance, un'espressione personale, o entrambe le cose? **Silvia:** Entrambe. Mi collego a quello che dicevamo prima: è una performance perché può essere recitazione, interpretazione non mi piace dire "costruita", perché non significa che non sia sentita ma allo stesso tempo può essere un'espressione personale.

Io ne sono un esempio: portando Lara ho portato anche me stessa. Quindi direi assolutamente tutte e due le cose. **Io:** Sì, perché alla fine la performance è anche mettersi in gioco. Come nel teatro: mostri quello che sai fare, anche se sei all'inizio. Io credo che tutti abbiano delle capacità, in qualunque ambito.

Nel cosplay la performance è costruire un costume, un'armatura, degli accessori, e poi mostrarsi attraverso un'esibizione, come nelle gare cosplay.

L'espressione personale, invece, è il messaggio che vuoi trasmettere: perché scegli quel personaggio? Perché ti fa sentire forte, sicuro, rappresentato.

Nel mio caso, ad esempio, Dante di *Devil May Cry 3*. Quando giocavo sentivo che mi mancava quel tipo di carattere. E attraverso Dante ho mostrato una parte di me che volevo tirare fuori: ero molto timido, chiuso, e lui rappresentava sicurezza, ironia, spavalderia, ma anche forza interiore.

L'arte funziona così in generale. Anche nella pittura o nella scultura, quando rappresenti un paesaggio, una città, una persona, lo fai perché ti rispecchia. Penso, ad esempio, al *Viandante sul mare di nebbia* di Friedrich, per me rappresenta smarrimento, introspezione, il confronto con l'ignoto.

È sempre una proiezione di qualcosa che senti dentro. Anche quando sembra solo estetica, in realtà c'è sempre un messaggio.

certo. Perché no?

Silvia: Sì,

Io: Esatto. Anche per

me, ad esempio, certi mondi mi parlano tantissimo pensa a *Silent Hill*.

E concludo con l'ultima domanda, pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti? Se sì, in che modo?

Silvia: Secondo me sì,

l'identità di genere influisce, perché rappresenta chi siamo davvero. Ognuno di noi è diverso, ha sfumature proprie, e per fortuna nessuno è uguale a un altro.

Credo quindi che identificarsi in un personaggio sia fondamentale, perché in qualche modo *sei tu* quel personaggio.

Parlando di me, ad esempio, io ero una bambina che giocava sia con le Barbie sia con le pistole finte. Conoscevo tante bambine che giocavano solo con le Barbie, e forse anche per questo non condividevo certi giochi con loro. Mi sentivo diversa già allora.

Quando ho visto Lara Croft, che ho sempre considerato una donna diversa dalle altre, mi ci sono identificata subito. Quindi sì, assolutamente.

Io: Sì, come hai

detto tu, nel caso di Lara c'è anche questa componente che potremmo definire più "non convenzionale".

Collegandomi al tema dell'identità di genere, io ho studiato sociologia e lì si fa una distinzione importante tra sesso e genere. Il sesso riguarda gli aspetti biologici e fisiologici, mentre il genere è una costruzione culturale, sociale, identitaria.

Silvia: Sì, ho capito cosa intendi. Hai ragione.

Infatti io ho tante persone che mi seguono su Instagram che sono uomini dal punto di vista biologico, ma che fanno cosplay di Lara Croft perché *si sentono* Lara. Quindi sì, capisco benissimo il discorso: ognuno deve sentirsi libero di identificarsi.

Io: Esatto.

Per esempio "Alessandro Croft", che hai citato prima, interpreta Lara Croft pur non essendo donna biologicamente. In questo senso possiamo parlare di un approccio gender fluid al personaggio.

Silvia: Sì, infatti non è che se una persona non è donna allora non può fare Lara Croft. L'importante è l'identificazione. Non conta il corpo, conta come ti senti.

Io: Sì, alla fine ognuno può identificarsi liberamente. C'è chi interpreta solo personaggi maschili, chi femminili, chi entrambi, senza che questo cambi la propria identità interiore.

E arriviamo a un'altra domanda: quando ti vesti da personaggio, ti senti te stessa o qualcun altro? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Silvia: Io ho scelto Lara

proprio perché la sento vicinissima a me. L'ho sempre sentita affine alla mia personalità, ma anche come donna.

Crescendo mi sono resa conto che Lara è una persona determinata, attiva, che non si ferma mai. Ama esplorare, e anch'io sono così: adoro fare escursioni, mi piace l'attività fisica, mi piace mettermi alla prova, sfidare la vita.

Mi alleno proprio perché vedo un parallelismo fortissimo tra allenamento e vita, ti sfidi continuamente, cerchi sempre di migliorare, non ti accontenti, non ti fermi.

Amo esplorare anche quando viaggio: non mi considero una turista, ma un'esploratrice. Vado in posti dove non vanno i turisti. Ho anche un carattere più solitario, indipendente, proprio come lei.

Quindi sì, quando interpreto Lara mi sento profondamente me stessa.

Io: Sì, ed

è bellissimo questo passaggio dalla fantasia alla realtà. Un videogioco, un libro o un personaggio possono trasmetterti una passione che poi si riflette nella vita reale.

Nel caso di Lara Croft, ad esempio, il fatto che sia un'esploratrice, una viaggiatrice, può diventare uno stimolo concreto a vivere il mondo in quel modo.

Silvia: Quando ero bambina mi ricordo che anche solo le schermate di caricamento oggi diremmo "loading" mi colpivano tantissimo. Già da lì si intravedevano gli ambienti: la giungla, per esempio, oppure Venezia in *Tomb Raider II*. Io già allora dicevo: "Che posto bellissimo, chissà com'è davvero".

Infatti mi sono innamorata di Venezia proprio grazie a quello. Crescendo ho capito che Lara mi ha trasmesso l'amore per i viaggi, per l'esplorazione. Grazie a lei ho scoperto tante cose che poi, nella vita, mi sono piaciute e che mi piacciono tutt'ora.

Io: Sì, assolutamente. Io, se vogliamo parlare di una controparte maschile, ho vissuto qualcosa di simile con *Uncharted*. Ho fatto anche il cosplay di Nathan Drake del quarto capitolo, perché è sempre stato uno dei miei personaggi preferiti.

Anche lui mi ha trasmesso quella voglia di conoscere luoghi lontani, di esplorare. Certo, spesso erano terre mitologiche El Dorado, l'Atlantide del deserto luoghi che non esistono realmente, ma il videogioco ti faceva comunque venire voglia di scoprire il mondo. Da lì è nata anche la mia passione per la geografia, mi avevano regalato un atlante e me lo sono praticamente divorato. Mi sono appassionato alle bandiere, alle lingue, alle nazioni. Quindi sì, i videogiochi possono davvero accendere curiosità molto concrete. Però tornando alla domanda: quando interpreti un personaggio, ti senti qualcun altro oppure no?

Silvia: In realtà no, non mi sento "qualcun altro". Capisco cosa intendi: magari una persona molto timida che interpreta un personaggio estremamente sicuro di sé può sentire una distanza.

Io invece questa distanza non l'ho mai percepita. Ovviamente so che quando sono in cosplay non sono letteralmente Silvia, sono Lara, ma allo stesso tempo mi sento Silvia e Lara insieme. È come se coincidessero. **Io:** un po' come nel teatro: indossi una maschera e sei qualcun altro, ma quella maschera tira fuori qualcosa che è già dentro di te.

A volte un personaggio può accompagnarti anche psicologicamente, nelle giornate difficili, quando qualcosa non va al lavoro o nello studio, pensi a quel personaggio e trovi forza in lui o in lei. **Io:** un po' come succede nelle religioni, dove ci sono figure che ispirano e danno forza. Io sono cresciuta con Lara Croft e per me è stata davvero un punto di riferimento. Mi ha aiutata a crescere, a tirare fuori parti di me che forse erano già lì, ma non sapevo ancora riconoscere.

Io: Sì, come nelle religioni che sia cristianesimo, buddhismo o altro ci sono simboli e figure che aiutano a trovare forza. Allo stesso modo, un personaggio può diventare un riferimento interiore.

Quindi non è che ti senti un'altra persona, ma qualcuno che ti sostiene, che ti accompagna. **Silvia:** Infatti quando ho momenti difficili, amici o familiari mi dicono: "Lara non si fermerebbe per questo". E in effetti è così, mi dà forza.

Io: A proposito di questo: le persone che ti circondano, la tua famiglia, comprendono questa tua passione o sono contrari?

Silvia: No, per fortuna sono sempre stati molto comprensivi. E direi che è fondamentale: anche se non condividi una passione, devi rispettarla.

Sono stata supportata sia dagli amici sia dalla famiglia. Come dicevo prima, sono stati proprio loro a spingermi a fare cosplay di Lara.

Giocavo alla PlayStation con mio babbo, mia mamma mi chiamava "Laretta" per il caratterino che avevo... quindi sì, direi proprio che sono sempre stata sostenuta. **Io:** Ed è una cosa

importantissima. Il supporto della famiglia verso le passioni di un figlio che sia sport, musica, cosplay o qualsiasi altra cosa fa davvero la differenza. **Silvia:** Secondo me bisognerebbe

sempre supportare i propri figli. Non sono mamma, ma credo che non serva esserlo per capirlo, è una questione umana. **Io:** Sì, assolutamente. Anche nel mio

caso: mio padre all'inizio magari non capiva benissimo il cosplay, però mi ha sempre sostenuto. Veniva con me alle fiere, si comprava i fumetti, mi chiedeva sempre: "Che personaggio fai stavolta?"

Una volta l'ho persino incontrato per caso a una fiera mentre io ero con altri amici.

Silvia: Quando succede questo, è bellissimo. E dovrebbe essere la normalità, anche se purtroppo non lo è sempre.

Ti racconto una cosa velocissima: a Lucca ero tutta pronta, felicissima, e mi accorgo che mi mancavano gli occhiali iconici di Lara. Ci sono rimasta malissimo.

Avviso i miei genitori quasi per sfogo, e per farla breve mio babbo è partito ed è venuto a portarmeli. Mi ha detto: "Tu non puoi fare Lara senza i suoi occhiali".

È stato anche un pretesto per vederlo: quando mi ha vista vestita così era emozionatissimo. Ed è stato uno dei momenti più belli in assoluto. **Io:** È una cosa

meravigliosa. Hai mai ricevuto giudizi negativi? **Silvia:** No, per ora no. E anche se succedesse, il problema non sarebbe mio. Le critiche costruttive si accettano, l'odio gratuito dice più di chi lo fa che di chi lo riceve.

Io: Pensi che il cosplay abbia migliorato la tua vita?

Silvia: Sì. Lara mi ha insegnato a non arrendermi. È sempre stata un punto di riferimento. **Io:** Questa passione ti ha aperto al viaggio e all'esplorazione?

Silvia: Assolutamente sì. Da bambina guardavo le schermate di caricamento di *Tomb Raider* e mi chiedevo com'erano quei posti nella realtà.

Mi sono innamorata di Venezia così. Ho viaggiato in Islanda per vivere l'avventura, non la vacanza classica. Lara mi ha aperto la mente. **Io:** Quanto conta il

supporto della community? **Silvia:** Tantissimo. A Lucca

ho conosciuto persone con cui condivido la stessa lingua, gli stessi ricordi. È energia pura. Il supporto fa la differenza. **Io:** Ultima domanda: che

consiglio daresti?

Silvia: Di non abbandonare mai le proprie passioni. Ci rendono vivi. Ascoltiamole, condividiamole, non perdiamo la nostra parte bambina. È ciò che ci rende autentici. **Io:** Grazie davvero, è stata un'intervista bellissima.

Silvia: Grazie a te. Per me è stato emozionatissimo.

Maurizio Bellini, Frosinone, 31 anni

Io: Ciao! Come ti chiami?

Maurizio: Ciao! Sono Maurizio Bellini, ho 31 anni e vengo da Frosinone.

Io: È la tua prima volta a Lucca Comics?

Maurizio: No, è la quarta volta. Ogni anno torno perché non è solo una fiera: è un mix di arte, performance e follia collettiva. C'è sempre qualcosa di assurdo che ti sorprende!

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Maurizio: Oggi sono Spike Spiegel da *Cowboy Bebop*. Lo adoro perché è il classico antieroe: ironico, imprevedibile, ma con un lato malinconico che lo rende umano.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Maurizio: Forse il modo in cui affronta le cose con distacco e sarcasmo. Anche io tendo a usare l'ironia come scudo in situazioni complicate, quindi mi ci rispecchio parecchio.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Maurizio: Assolutamente. Il cosplay non è solo "indossare un costume": è interpretare, capire come quel personaggio si muoverebbe, come guarderebbe le persone intorno a sé. Per me Spike è un esercizio di postura, voce e atteggiamento, quasi come una performance continua.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Maurizio: Ho iniziato da ragazzino con piccole cose fatte in casa per Carnevale, poi crescendo tra anime, manga e videogiochi ho deciso di provare qualcosa di più serio. La prima fiera vera è stata Lucca, dieci anni fa. Ricordo di aver visto una versione incredibile di Vash *Trigun* e pensai: "voglio fare qualcosa così anche io".

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Maurizio: Cerco personaggi che abbiano stile e complessità emotiva. Non è solo questione di sembrare belli sul costume: voglio provare a raccontare chi sono attraverso di loro.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Maurizio: Un mix. Gli accessori e i dettagli li faccio io: cinture, pistole finte, scarpe custom. I vestiti principali li modifico per adattarli al mio corpo e al mio stile, così Spike diventa davvero "mio".

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Maurizio: Sì, e alcuni sono diventati parte della mia vita quotidiana. Abbiamo creato una piccola "crew" che si muove insieme tra set fotografici e fiere, quasi come una squadra di lavoro teatrale improvvisata.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Maurizio: Principalmente Instagram. Mi piace pubblicare le foto, ma anche fare piccoli sketch video per mostrare il lato comico o drammatico dei personaggi.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Maurizio: Non è quotidiano, ma è un modo per esplorare creatività e disciplina. Quando non sono in fiera, lavoro su armi finte, trucco e scenografie. È quasi come un laboratorio personale.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Maurizio: Il cosplay, per me, è libertà. È la possibilità di sperimentare, sbagliare, ridere di sé stessi e imparare nuove abilità. Chi lo vede solo come "travestimento" non sa quanto lavoro, passione e personalità ci siano dietro.

Leonardo Marchesi, Tarquinia, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Leonardo: Ciao! Mi chiamo Leonardo Marchesi, ma molti mi chiamano Leo.

Io: Quanti anni hai?

Leonardo: Ho 29 anni.

Io: È la tua prima volta a Lucca Comics?

Leonardo: No, è la seconda volta. L'anno scorso sono venuto quasi per caso e mi sono subito innamorato dell'atmosfera: non è solo una fiera, è un'esperienza totale.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Leonardo: Oggi porto Vash the Stampede da *Trigun*. Non è un personaggio molto recente, ma mi affascina ancora per il mix tra leggerezza comica e tragedia nascosta.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Leonardo: Sicuramente il lato "estraniato": Vash è sempre in movimento, un po' fuori dal mondo, e anche io tendo a guardare le cose da un punto di vista laterale, con ironia e un pizzico di follia.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Leonardo: Per me il cosplay è teatro invisibile. Non serve parlare, basta muoversi, guardare, far sentire la presenza del personaggio. Quando cammino nei corridoi di Lucca, cerco di portare la leggerezza e la teatralità di Vash, senza mai diventare “esagerato”.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Leonardo: Tutto è iniziato con i videogiochi e i fumetti da ragazzino. A 15 anni facevo piccoli cosplay di Halloween con amici, ma il primo serio è stato Vash. Ho iniziato a costruire l’iconico cappotto rosso e la pistola in foam: ci ho messo settimane, e la soddisfazione è stata enorme.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Leonardo: Cerco personaggi che abbiano contrasti: ironia e tragedia, leggerezza e profondità. Voglio un personaggio che mi permetta di raccontare qualcosa di me senza dire una parola.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Leonardo: Tendo a fare quasi tutto da solo: cucito, props, accessori. Solo alcune parti più complesse, come le pistole, le commissiono a artigiani. Mi piace che il risultato finale sia unico, non reperibile online.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Leonardo: Sì, ho incontrato persone incredibili. Alcuni sono diventati veri amici, ci vediamo anche fuori dalle fiere per creare nuovi costumi o fare shooting fotografici. È quasi una piccola comunità artistica.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Leonardo: Principalmente Instagram. Non sono molto social, ma mi piace condividere il processo creativo, non solo il risultato finale.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Leonardo: Non è quotidiano, ma influenza molto la mia creatività. Quando non sono in fiera, sto sempre progettando nuovi prop o studiando materiali. È un modo per allenare la pazienza e la precisione.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Leonardo: Il cosplay per me è libertà di espressione. Non è solo travestimento, è raccontare storie, giocare con l’identità e scoprire aspetti di sé che altrimenti resterebbero nascosti. È un hobby che ti cambia senza che tu te ne accorga.

Gabriele Fabbri, Matera, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Gabriele: Ciao! Mi chiamo Gabriele, ma tra gli amici cosplayer vado anche come “Nebula”, soprannome che ho scelto perché mi piace l’idea di essere un po’ misterioso e legato a mondi fantastici.

Io: Quanti anni hai?

Gabriele: Ho 26 anni.

Io: È la tua prima volta a Lucca Comics?

Gabriele: No, è la terza volta. Ogni anno è diverso: cambiano gli stand, le persone, i cosplay e ogni volta è come una piccola avventura.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Gabriele: Oggi porto Guts da *Berserk*. È un personaggio molto intenso e fisicamente impegnativo da rappresentare, ma amo le sfide e la profondità emotiva che trasmette.

Io: C’è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Gabriele: Sicuramente la tenacia. Guts non si arrende mai, anche quando tutto sembra perduto. Anche nella mia vita cerco di affrontare le difficoltà con la stessa determinazione, e il cosplay è un modo per esprimerlo visivamente.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Gabriele: Sì, totalmente. Per me il cosplay è performance continua: non si tratta solo di indossare il costume, ma di muoversi, guardare e respirare come il personaggio. Anche se non faccio gare o video, cerco di portare in giro un piccolo frammento della sua storia.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Gabriele: Da piccolo ero fissato con manga e videogiochi. Ho sempre disegnato personaggi e inventato storie. Il cosplay è stato un passo naturale per “entrare” davvero nei mondi che amavo, piuttosto che limitarli alla carta o allo schermo.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Gabriele: Cerco personaggi che abbiano un conflitto interno interessante. Mi affascina quelli che lottano con le proprie paure o debolezze, perché mi permettono di esplorare emozioni che nella vita reale spesso evitiamo.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Gabriele: La maggior parte dei miei costumi li realizzo da solo. Adoro lavorare su dettagli come armi, cinture o corazze. Solo alcuni pezzi molto complessi li commissiono, ma cerco sempre di personalizzare tutto secondo la mia interpretazione.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Gabriele: Sì, tantissimi. Alcuni li considero una seconda famiglia. Condividere questo hobby crea un legame immediato, perché capisci che chi ti sta accanto condivide la tua passione e il tuo modo di vedere le cose.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Gabriele: Principalmente Instagram. Condivido il processo creativo più che il risultato finale, mi piace raccontare le fasi di costruzione dei costumi.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Gabriele: Più che quotidiano, è un rifugio creativo. Quando non sono in fiera passo ore a progettare o costruire, è un modo per staccare dalla routine e concentrarmi su qualcosa che amo.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Gabriele: Per me il cosplay è libertà. Ti permette di sperimentare, di confrontarti con la tua creatività e di vivere emozioni diverse. È un mondo dove puoi sentirti vivo e connesso a persone che la pensano come te.

Appendice D:

MILAN GAMES WEEK 2025

Dafne, luogo di provenienza Milano, età 30

Io: Ciao! Come ti chiami?

Ciao! Io mi chiamo Dafne Lainati.

OK, partiamo con la prima domanda: da quanto tempo fai cosplay?

faccio cosplay dal 2011.

ti ricordi, qual era il primo cosplay che hai fatto?

primissimo cosplay che ho fatto era in realtà un azzardo, perché non era un personaggio ufficiale, era una sorta di originale. Ero andata con un'amica a Chinatown a Milano e avevo trovato in giro un vestito da maid e una parrucca blu. Siccome ricordava molto lo stile giapponese da maid, ho deciso di portarlo in fiera a Milano, al Cartoomix. Il primo cosplay invece "ufficiale", perché era un personaggio reale, è stata Misa Misa di *Death Note*, al Lucca Comics, forse nel 2011 o 2012. Il vestito me l'aveva preparato un'amica, perché all'epoca non era facile trovare i vestiti già pronti come adesso.

Io: No vabbè, capisco perfettamente. All'inizio si inizia sempre così, anche per me è stato simile. Io, che gioco molto ai videogiochi, avevo iniziato con Tommy Versetti di *GTA Vice City*: prendevo i vestiti nei negozi della mia città e basta. Insomma, si comincia sempre così. Come hai scoperto questa passione?

Dafne: Allora, l'ho scoperta chiacchierando con un'amica al liceo. Mi raccontava che quel weekend sarebbe andata al Cartoomix e mi disse: "Facciamo cosplay?". Io le risposi: "Cos'è un cosplay? Si mangia?". Lei mi spiegò un po' com'era la cosa, mi incuriosii, mi informai e decisi di andare anche io. Da lì si è aperto un mondo immenso davanti a me.

Io: Allora siamo in due! Anche per me è stato così, quando sono andato al Mantova Comics nel 2016: avevo già visto il cosplay su YouTube, ma dal vivo è tutta un'altra cosa. Facevo un sacco di foto, anche solo per curiosità. Dopo quell'esperienza, ho iniziato anch'io a farlo due anni dopo, nel 2018. Ti chiedo: quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Dafne: Intendi nella mia vita in generale o solo per il cosplay?

Io: In generale, quanto contano nella tua vita le passioni per anime, manga e videogiochi?

Dafne: Allora, la mia vita è molto incentrata su questo. Certo, ho altre passioni e mi piace sperimentare hobby nuovi, ma essendo content creator che fa cosplay e streaming, videogiochi, anime ecc., tutto questo occupa una grande fetta della mia vita. Sono contentissima, è un sogno che diventa realtà poter trasformare le passioni in un lavoro, anche con una certa stabilità economica. Per quanto riguarda i fumetti, da piccola ne leggevo tantissimi: avevo l'abbonamento a *Topolino*, alle *Witch*, *Monster Allergy*, mi piaceva tantissimo *Asterix e Obelix*. Quindi i fumetti ci sono sempre stati. I manga li ho scoperti al liceo, ma non ho mai avuto tempo di leggere troppo, anche per via di tanti altri hobby. Comunque, mi piacciono ancora, soprattutto per l'aspetto artistico. Gli anime li guardo a periodi, quando sono più tranquillo riesco a vederne qualcuno, altrimenti mi concentro su altre cose. I videogiochi invece sono una costante nella mia vita. Anche se non gioco FPS, ci sono giochi più rilassanti, tipo quelli di costruzione dove costruisco castelli la sera.

Io: Intendi tipo *Minecraft*, per esempio?

Sì, esatto, dipende dal mio umore e da cosa voglio leggere o giocare.

E per quanto riguarda i manga e gli anime: hai preferenze particolari? Ti piacciono storie fantasiose come quelle dello Studio Ghibli o più crude, tipo *Berserk*?

Alcune storie fantasiose mi piacciono molto, altre più crude le apprezzo per la profondità, ma va a

Dafne:

Io:

Dafne: Io

Io: Ti chiedo: se

Dafne: Sì, allora il

Dafne:

Dafne:

Io: Perfetto.

Dafne: Dipende dal periodo.

periodi.

scegli il personaggio da interpretare alle manifestazioni?

cercò un equilibrio tra un personaggio che mi piaccia e che sia comodo da portare in giro. Prima sceglievo solo in base al piacere, anche se la giornata sarebbe stata faticosa. Adesso ci penso due volte, perché nelle fiere ti muovi molto, incontri gente, stai in piedi per ore. La scelta deve essere un compromesso tra piacere e comodità.

Io: Assolutamente, ha senso. La comodità è importante, soprattutto se devi portare accessori e costume per ore.

Dafne: Sì, specialmente a fiere come il Rimini Comics, dove ci sono molte persone e meno sicurezza. Più cose porti in giro, più ti devi arrangiare, quindi meglio ridurre al minimo. Ma il personaggio deve piacere al 100%.

Io: Giusto. E la prima volta che hai fatto cosplay, il personaggio era Misa Misa, giusto? È legato a chi sei o era qualcosa di completamente diverso?

Dafne: Sì, era Misa Misa. Avevo 16 anni e il personaggio mi attirava per il suo modo di fare energico e positivo. Il lato negativo, che fosse succube, a quell'età non lo notavi molto. Sicuramente c'era il lato estetico: il manga era il primo che avevo letto, mi ero fissata con *Death Note*, avevo anche comprato un'azione figure di Ryuk. La scelta è stata quindi un mix tra passione per l'opera e attrazione estetica.

Io: Esatto. Non sempre ci si rispecchia completamente nel personaggio, a volte lo interpreti per sfidarti o divertirti.

Dafne: Sì, è vero che ci sono anche cosplay che si fanno solo per divertimento, senza preoccuparsi troppo del carattere del personaggio o di entrare davvero nel suo ruolo. A volte lo fai semplicemente perché ti piace l'idea di travestirti, di fare qualcosa di diverso e di divertente. Non sempre bisogna prendere tutto sul serio, e ci sono momenti in cui scegli un personaggio perché è buffo, strano o semplicemente ti fa ridere. Non ha bisogno di essere un personaggio che ti rappresenta o che senti particolarmente vicino, ma solo qualcuno che ti fa pensare "Questo sarebbe troppo divertente da fare!" Per esempio, può succedere che ti metti in cosplay per il puro piacere di farlo, per fare una battuta o per fare ridere gli altri. Magari scegli un personaggio che è un po' ridicolo, o che non ha un carattere serio, e lo fai con l'intenzione di divertirti, senza pensare troppo alla sua personalità o alla sua storia. Può essere un modo per scherzare, per fare qualcosa di diverso dalle solite scelte, senza l'obbligo di essere "perfetti" nel ruolo. A volte, il cosplay è proprio questo, è una forma di gioco, di svago, che non ha bisogno di un grande significato o di un legame profondo con il personaggio. Lo fai perché ti fa stare bene, ti fa ridere, e ti permette di essere creativo in modo leggero. E la cosa bella è che nessuno ti giudica, perché nel cosplay ogni scelta è valida, sia che tu decida di fare un personaggio serio e super dettagliato, sia che tu scelga un cosplay solo per divertimento. Alla fine, l'importante è che ti diverta e che ti senta a tuo agio!

Io: Giusto, la parola chiave è sempre divertimento. Come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Dafne: Dipende dal cosplay. Sto cercando di migliorare con le parrucche, ma non sono brava a cucire i vestiti da zero. Mi affascinano molto gli accessori e le armature, quindi su quelli cerco sempre di mettermi alla prova. Per i cosplay che devo fare per lavoro, spesso li devo completare velocemente, mentre per me stessa cerco di costruire anche parti personalmente. Compro le basi online o in negozi cinesi grandi, che hanno tantissime cose utili per il fai-da-te. Così posso provare a fare qualche dettaglio personalmente.

Io: Perfetto, è normale fare un mix tra acquistare e costruire. Il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale?

Dafne: No, non lo vedo più come un rituale. All'inizio c'era molta emozione e ansia, ora mi preparo tante volte al mese, quindi è diventato automatico. Il vero significato lo dà l'andare in fiera: essere in cosplay in fiera mi fa sentire parte di un gruppo e tirare fuori chi sono veramente. Per la preparazione in sé, invece, non do più lo stesso valore di prima.

Io: Perfetto, ho capito. L'atto di partecipare alla fiera è ciò che dà significato, non solo vestirsi in cosplay. Prossima domanda: che legame vedi tra cosplay e recitazione teatrale, visto che hai parlato prima di attori?

Dafne: Allora, secondo me cosplay e recitazione teatrale sono due cose leggermente diverse. Il cosplay nasce dalla passione per un personaggio specifico, che poi si sviluppa unendo anche altre passioni, come il cucito, il make-up, lo styling, ecc. Quando fai cosplay, entra in gioco anche l'interpretazione del personaggio, ma inizialmente lo scegli perché ti piace e ti dà delle "vibes" che altri personaggi non ti danno. Invece, un attore riceve un personaggio assegnato e deve farlo proprio. Nel cosplay, invece, scegli un personaggio già in parte sentito come tuo. Quando poi lo porti in fiera, o a eventi e set fotografici, devi lasciarti andare e interpretarlo, chi più chi meno. Nessuno ti obbliga a recitare, puoi anche solo indossare il costume. Però è divertente vedere le reazioni degli altri, per esempio se sei vestito da Iron Man e reciti alcune frasi famose, la gente si entusiasma. Quindi sì, c'è una similitudine con il teatro, soprattutto per tutto ciò che sta dietro le quinte e l'interpretazione del personaggio. La differenza principale secondo me è il motivo per cui scegli il personaggio.

Io: Sì, come hai detto tu, io ho anche fatto recitazione per quattro anni, e ho notato molte similitudini. Interpretare un personaggio di anime, manga o videogiochi è simile a interpretarne uno a teatro. Prendi il personaggio, cerchi di assomigliargli, riprodurre le sue pose o il suo comportamento. Per esempio, Iron Man è ironico e un po' goliardico, interpretarlo è come recitare. È anche un modo di svago, un momento per staccare dalla realtà, un po' come guardare un film o giocare a un videogioco. Non diventi un'altra persona: ti diverti e condividi l'esperienza con altri che hanno la tua stessa passione.

Dafne: Esatto, come nel teatro o nello sport, ti immergi nel gioco, nel personaggio, e per quel momento diventi parte di un'esperienza diversa.

Io: Pensi che il cosplay sia più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Dafne: Entrambe le cose al 100%. La performance entra in gioco soprattutto se partecipi a gare o lavori nel cosplay. Ma la passione è sempre alla base: se non ti piacesse il personaggio, non inizieresti.

Io: Concordo, quindi è sia mettersi in gioco sia esprimere se stessi. Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi?

Dafne: Probabilmente sì. In generale prediligo personaggi femminili. Le volte in cui ho fatto personaggi maschili, una volta l'ho trasformato in versione femminile, un'altra l'ho ricreato ispirandomi al personaggio, senza costruirlo fedelmente. Quindi sì, il genere può influenzare la scelta, ma principalmente scelgo chi mi piace portare.

Io: Perfetto, ci sta come risposta!! Anche il crossplay o il gender fluid sono variabili da considerare. Ti senti te stessa o qualcun altro quando sei in cosplay? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Dafne: Al momento, direi che non mi cambia tanto, anzi, quasi per nulla. Quando ho iniziato a fare cosplay, durante il liceo, mi dava una carica extra, un po' come se fosse una spinta per uscire dalla mia zona di comfort. Indossare il costume mi faceva sentire più audace, come se potessi essere più libera, più me stessa in modo diverso. Sentivo che il cosplay mi permetteva di rompere un po' le regole, di non essere la solita ragazza che stava sempre "nei ranghi", ma di poter osare di più, anche con la mia personalità. A volte, era un po' come una specie di superpotere che mi rendeva più sicura, più decisa, quasi come se il costume mi desse un'energia che nella vita di tutti i giorni non sentivo tanto. Ora, però, con il tempo, è diventato tutto più naturale. Quando mi metto in cosplay, non sento più quella stessa carica di quando ero più giovane,

perché ormai è diventata una cosa normale per me. Non è più una spinta per uscire dalla mia comfort zone, ma una parte della mia routine, un modo per divertirmi, ma senza sentire quella grande differenza. Sono sempre io, con i miei pregi e difetti, ma con un costume che mi fa sentire più "vestita" di un personaggio, che mi permette di essere un po' chi voglio, ma senza troppa pressione. Non c'è più quel bisogno di sentirsi audace o di fare qualcosa di fuori dal comune, perché ormai il cosplay è solo una parte di ciò che sono, un modo per esprimermi, ma senza che mi cambi profondamente.

Io: Quindi, con il tempo, non c'è più differenza tra te stessa e il personaggio. I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa passione o sono contrari?

Dafne: Sono tutti molto comprensivi. I miei genitori mi hanno sempre supportata e mi hanno accompagnata alle fiere, anche alla prima volta a Lucca. Mio papà continua a interessarsi alle fiere e ai miei cosplay. Mia mamma, inoltre, ha sempre partecipato al Carnevale e mi aiutava a costruire i costumi. Ora fa anche volontariato in cosplay negli ospedali, quindi vede il cosplay come una forma artistica.

Io: Bellissimo, avere il supporto della famiglia è fondamentale. Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay?

Dafne: Non direttamente a scuola o dai miei amici. Però mi è capitato di incontrare persone moleste in fiera. Una volta, con un costume di Spider-Man abbastanza attillato, una persona si è avvicinata in modo inappropriato. Purtroppo cose del genere accadono, soprattutto alle cosplayer femminili. Non è bullismo, ma un problema serio da considerare.

Io: Comprendo. Ci sono purtroppo episodi di catcalling o molestie anche nei contesti dei social media e degli eventi cosplay. Meglio concentrarsi sul divertimento e su chi condivide la stessa passione. L'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Dafne: Non l'interpretazione in sé.

Sicuramente guardare anime, serie TV o prendere ispirazione dai personaggi può insegnare qualcosa o dare lezioni personali. Ma recitare il personaggio in cosplay non ha influenzato direttamente la mia vita personale.

Io: OK, quindi non hai subito dei miglioramenti o cambiamenti personali attraverso questa pratica?

Dafne: No, attraverso il cosplay in sé, no. Ti posso dire che mettersi a costruire il personaggio, a mettersi alla prova, sì, aiuta sicuramente. Ma l'interpretazione del personaggio in sé non la sento come qualcosa di mio. Piuttosto, guardando la serie da cui prendo ispirazione, quello sì: ti affezioni al personaggio, ti immedesimi, osservi come si comporta e questo ti dà uno stimolo. Per esempio, in *My Hero Academia* i personaggi cercano sempre di migliorarsi: questa cosa ti viene trasmessa dall'anime, non dall'interpretazione che faccio io.

Io: Ah, quindi dici che come spettatrice puoi sentire uno stimolo, ma

quando interpreti il personaggio non è così, giusto?

Dafne: Esatto. Quando interpreto, il cambiamento l'ho già interiorizzato in precedenza.

Io:

Perfetto, comprendo. OK, questa passione ti ha trasmesso la voglia di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Dafne:

Sicuramente sì. Con il cosplay ho scoperto il Giappone, almeno in maniera basilare, perché molte persone lo conoscono attraverso manga e cosplay. Mi ha aperto un mondo: tanto che poi ho deciso di studiare Giapponese all'università. Non per gli anime in sé, ma perché mi sono informata e mi sono innamorata di quella cultura. È stato un po' come aprire una porta su un mondo completamente lontano dal mio, e da lì ho capito che ci sono tantissime altre culture da scoprire.

Io: Sì, condivido completamente. Anche solo interpretare un personaggio o guardare un'opera può spingerti a voler conoscere ciò che sta al di fuori della tua cultura.

Dafne: Esatto. Inoltre,

anime, videogiochi e serie TV raccontano mille storie diverse, alcune più realistiche, altre meno. Per esempio, avevo iniziato un format sulle location dei videogiochi, anime e serie TV nella vita reale: posti che pensavi fossero immaginari, ma esistono davvero. È incredibile vedere che certi luoghi o usanze esistono davvero nel mondo, anche in Sudamerica, e scoprire quanto siano spettacolari. Questo ti apre davvero a imparare cose nuove sulla realtà, oltre che divertirti.

Io: Bellissimo! Ti racconto un esempio personale: alla Games Week dell'anno scorso ho portato il cosplay di Naked Snake / Big Boss da *Metal Gear Solid 3*. Mi ha spinto ad appassionarmi di più all'epoca storica della Guerra Fredda, agli Stati Uniti e alla Russia, perché il gioco è ambientato in quel periodo. Quindi, come dici tu, anche interpretare personaggi può portarti a conoscere cose reali del mondo.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo

in cui interpreti il tuo personaggio?

Dafne: Assolutamente sì. Se in una convention mi sento criticata o

guardata male, anche se sono amici, divento insicura. Se invece sono circondata da persone che si supportano a vicenda, riesco a far emergere il lato del personaggio che magari nella vita reale non oserei mostrare. È un supporto reciproco che ti permette di esprimere sia il personaggio sia una parte di te stesso che normalmente tieni nascosta.

Io: Giusto. Integrarsi in una comunità ti dà una visione diversa di te stesso, una nuova realtà in cui essere supportati e aiutati. Questo è uno degli aspetti più belli del cosplay.

Io: Ultima domanda:

vuoi dare un consiglio in generale?

Dafne: Sì, a chiunque

voglia iniziare a fare cosplay: lanciarsi! Non avere timore del giudizio degli altri. Può sembrare banale, ma è vero. Spesso il giudizio che temiamo arriva da noi stessi, non dagli altri. Tutti hanno la stessa paura di essere giudicati. Con il tempo, parlando e confrontandosi con gli altri, ti rendi conto che siamo tutti sulla stessa barca. Non bisogna precludersi qualcosa di bello come il cosplay solo per paura del giudizio. Persone negative ci saranno sempre, ma il focus deve essere su chi costruisce qualcosa di bello e positivo con te.

Io: Verissimo. Anch'io all'inizio avevo paura del giudizio degli altri, e blocca e scoraggia. Bisogna andare avanti, ignorare i giudizi negativi e concentrarsi sul supporto della community. È importante fare ciò che si sente giusto.

Dafne: Esatto, sono contenta che tu lo condivida!

Io: Bene, ti ringrazio ancora per l'intervista e ti auguro buona giornata.

Dafne:

Grazie di cuore!

Pamela, età 27

Io: Ciao, mi dici come ti chiami?

Pamela: Mi chiamo Pamela.

Io: Da

quanto tempo fai cosplay?

Pamela: Da

quattro anni ormai.

Io: Bene, come hai

scoperto questa passione e qual è stato il tuo primo cosplay?

Pamela: Guardando in giro nelle

fiere tutti gli altri cosplay, ero lì meravigliata e curiosa. Pensavo: "Ma come fanno queste cose? È impossibile, non ce la farò mai!". E invece eccomi qui. Dopo quattro anni, il mio primo cosplay è stato Kairi di *Kingdom Hearts 2*.

Io: OK, sì, conosco bene il gioco, anche io ho giocato tutta la serie, e il capitolo 2 è anche il mio preferito. Bene, quanto contano per te fumetti e videogiochi?

Pamela: Allora, i fumetti non molto, perché io venivo dai giornalini tipo *W.I.T.C.H.* e simili. Qualche fumetto ce l'ho, ma non è fondamentale. I videogiochi, invece, sono abbastanza importanti nella mia vita.

Io: OK, quindi hai un legame maggiore con i videogiochi rispetto ai fumetti. Bene. Come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Pamela: Per me, una delle cose che contano di più quando scelgo un personaggio da fare in cosplay sono sicuramente l'estetica e il realismo. Se un personaggio mi sembra bello, sia nel suo aspetto che nel suo design, allora mi viene subito voglia di provare a vestirlo. Adoro quando un costume ha dei dettagli interessanti, quando è fatto bene e quando riesco a vedere una connessione tra il personaggio e il suo aspetto. La componente estetica è super importante per me, perché quando indosso un cosplay, mi piace sentirmi parte di quel mondo, e l'aspetto del costume gioca un ruolo fondamentale. Se è un personaggio che mi piace visivamente, non posso resistere e voglio provare a portarlo in vita. Ma non è solo una questione di bellezza. A volte, scelgo anche personaggi che voglio provare a fare perché mi sfidano, perché sono un po' più difficili o più complessi da riprodurre. Per esempio, Ellie di *The Last of Us* è stata una vera sfida per me. Non è solo un personaggio che mi piace, ma era anche una sfida da un punto di vista tecnico. Dovevo cercare di ricreare non solo l'aspetto fisico, ma anche quel senso di realismo che il personaggio ha nel gioco. Avevo bisogno di rendere il costume credibile, di fare attenzione ai dettagli, come i vestiti, il trucco e la postura, per farlo sembrare il più possibile vero. È stato un lavoro che mi ha messa alla prova, e mi è piaciuto tantissimo. Non è solo una questione di mettermi il costume, ma di cercare di riprodurre il personaggio nel miglior modo possibile, per farlo sembrare autentico. Quindi, per me, scegliere un cosplay dipende molto dal personaggio, da quanto è bello o interessante, ma anche dalla sfida che mi può offrire. Mi piace quando posso spingermi un po' più in là e migliorare le mie capacità, ma senza mai perdere di vista il fatto che devo divertirmi.

Io: Quindi hai voluto fare una prova con Ellie di *The Last of Us* per vedere il risultato? stato il mio primo costume sartoriale completo.

Pamela: Sì, è

primo cosplay in assoluto, quale era e perché lo hai scelto?

Io: Ah OK, capito. E il tuo

proprio non è stato Kairi, ma Shiro di *No Game No Life*. Non ci sono foto perché era il 2019 e non avevo ancora esperienza. L'ho scelto perché in quel periodo guardavo molto *No Game No Life*, e il personaggio mi era esteticamente affine. Non perché fossi già così femminile, ma perché rappresentava un'ideale di femminilità a cui aspiravo.

Pamela: Il mio primo cosplay vero e

Io: Ah, sì, ho presente Shiro. Quindi hai iniziato nel 2019, un anno dopo di me, che ho iniziato nel 2018.

Pamela: Sì,

poi non ho fatto nulla per un po', finché non ho portato Kairi, ma quella è un'altra storia.

Io: Certo, fai quello che ti

Pamela: Sì, esatto.

Io: OK, come ti organizzi per creare i tuoi costumi, dagli accessori al costume completo?

Pamela:

Ultimamente uso molto Vinted, perché il tempo per creare costumi da zero è poco. Trovo qualche costume in offerta, magari qualche accessorio, e poi lo completo io. Per esempio, ho trovato così il costume di Dante e anche alcuni di Kairi.

Io: OK, sì, conosco anche il personaggio, io ho fatto il cosplay di Dante da *Devil May Cry 3* nel 2019.

Pamela: Io

ho portato Dante da *DmC*, versione femminile, senza parrucca. Andava bene anche così, le pistole stampate erano sufficienti, e il cappotto è davvero figo.

Io: Sì, capisco.

L'importante è che tu abbia ricevuto soddisfazioni e riconoscimenti per il tuo lavoro.

Pamela: Sì, esatto.

Io: Un'altra domanda: il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale. Cosa significa per te? **Pamela:** Sì, abbastanza. Un mese prima della Games Week, una volta deciso di andarci, penso a quali costumi sistemare e al clima. Per me è importante perché incontro amici che vedo solo in quella fiera, quindi voglio mostrarmi nel modo migliore. In quei giorni non sei solo tu, sei anche il personaggio e ti godi l'esperienza.

Io: Esatto, è un rituale che ti trasporta in un'altra

realità. Sei libero di essere te stesso, nel rispetto degli altri. dalla realtà, pur vivendo un'altra realtà parallela?

Io: Possiamo dire che il cosplay è una forma di libertà, non hai obblighi.

Pamela: Esatto.

Io: E

sull'altra domanda, che legame vedi tra il cosplay e la recitazione teatrale?

Pamela: Allora,

in realtà vorrei vederci un legame più profondo, soprattutto all'estero. In Italia, invece, va molto di moda il balletto, un po' come su TikTok. Nelle gare che ho visto qui, poca gente fa recitazione teatrale. Anche perché la recitazione teatrale non è lipsync, non basta imitare la voce del personaggio. Capisco la limitazione di non poter avere un microfono, perché anch'io ho gareggiato. Ho provato a fare pose, balletti, varie scene, e la parte più divertente è proprio quella teatrale, quando ti metti a recitare la scena. Preparare un falò per una scena, ad esempio, è teatro vero. Invece fare una scenetta senza accessori o scenografia, secondo me, purtroppo perde molto.

Io: Interessante! Quindi dici che all'estero la recitazione nelle gare cosplay è più presente, mentre da noi si usa di più il balletto per la componente estetica o per seguire le tendenze sui social.

Pamela: Sì, esatto. Anche

nelle gare, spesso vince chi ha un costume bellissimo, senza fare niente, oppure vince chi fa balletti. All'estero, invece, nelle fiere le gare sono per lo più sfilate, dove la gente vota la somiglianza al personaggio. In Italia non ci sono gare solo basate sulla somiglianza, tranne qualche eccezione come la CIC (Cosplay Italian Cup), dove devi fare una rappresentazione teatrale con scenografia, cose che in altre gare non puoi portare per mancanza di tempo. Ci sono varie ragioni per cui non si può fare una rappresentazione teatrale completa in Italia. All'estero, invece, c'è più tempo, più cura per il cosplayer, più riconoscimento, anche se non sei famoso.

Io: Molto interessante. Quindi effettivamente il ballo viene usato più per rendere esteticamente il personaggio, mentre la recitazione teatrale è poco valorizzata qui da noi.

Pamela: Esatto.

Io: Pensando al cosplay, lo consideri più una performance, un'espressione personale, o entrambe le cose?

Pamela: Per me è più un'espressione personale. Uso il cosplay come uno sfogo creativo, anche attraverso i social. Può diventare performance, perché con certi costumi cambia un po' la camminata, il modo di comportarsi, magari usa frasi o voci iconiche del personaggio. Però principalmente è un'espressione personale: ti aiuta a conoscere te stesso, capire cosa ti fa stare bene di un personaggio, e questo è molto personale.

Io: Sì, anche io lo vedo così.

È sia performance che espressione personale. Quando sono in cosplay, mostro le mie capacità nel costruire il personaggio, ma anche chi sono, cosa quel personaggio rappresenta per me: coraggio, sicurezza, socializzazione... insomma, varie emozioni e stati d'animo.

Io: Pensi che la tua identità di genere influenzi la

scelta dei personaggi che interpreti?

Pamela: Nel mio caso no. Per esempio, Dante l'ho portato

in versione femminile. Ci sono artisti che fanno versioni maschili o femminili di un personaggio, e va bene così. Io mi sento a mio

agio con il mio genere, quindi non sento il bisogno di cambiare. Alcuni personaggi, come Gustave di *Clair Obscur*, devono restare maschili, perché la loro storia lo richiede.

Io: Quindi tu scegli il personaggio principalmente per le sue caratteristiche, più che per il genere?

Pamela:

Esatto. Dante, per esempio, è famoso per il suo carattere: fa il cazzaro, mangia pizza, dice parolacce, ma ha anche un background profondo. Se fosse femmina, non cambierebbe nulla. Invece un personaggio come Snake deve rimanere maschile, perché il suo background e le relazioni, ad esempio con Big Boss, sono legati alla sua identità maschile.

Io: Quindi alla fine il genere del personaggio influisce solo quando la storia o il background lo richiedono, altrimenti può essere reinterpretato liberamente.

Pamela: Esatto, hai

colto perfettamente.

Io: No, capisco cosa vuoi

dire. Diciamo che la domanda era un po' aperta, ma hai risposto bene. Ognuno ovviamente può sentirsi influenzato diversamente da un personaggio di genere opposto, ma se per te non cambia nulla, va benissimo. Comunque, ti senti te stessa o qualcun altro quando ti vesti da personaggio? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella quando sei in cosplay?

Pamela: Ti dico, mi sento me stessa per la maggior parte del tempo, perché uno ha diverse sfaccettature. L'animo umano è complesso, e se scegli un personaggio in quel momento significa che ti senti affine a lui. Effettivamente, mi sento più leggera, meno ansiosa, almeno finché non sei in fila per entrare in fiera, perché lì l'ansia c'è sempre. La mia identità quotidiana cambia un po', perché in fiera mi concentro solo su quello: arrivo, sto con gli amici, faccio qualche contenuto se voglio, ma soprattutto mi godo la fiera in costume, facendo un po' quello che farei normalmente. Cambia soprattutto la percezione esterna: quando qualcuno ti dice "che costume stupendo!" o "come hai fatto questo?", senti proprio la passione delle persone, anche di chi magari non vedrai mai più. È bello interagire così con gli altri.

Io: Sì, sono d'accordo. Il cosplay serve anche a condividere, a mostrare cosa hai costruito o come l'hai fatto. Stimola la creatività e permette di ricevere pareri diversi. Alla fine, non c'è una grande differenza tra chi sei nella vita quotidiana e chi sei in cosplay, dipende molto da come lo vivi. I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa tua passione o sono contrari?

Pamela: Incredibilmente, sì. Credo che poche persone abbiano genitori così comprensivi. I miei sono abituati a vedermi decisa quando faccio qualcosa, quindi quando ho iniziato con il cosplay non hanno detto molto. Solo quando hanno visto le foto, perché a quei tempi non abitavo più a casa, hanno iniziato a mostrare curiosità. Ad esempio, quando ho pubblicato alcune foto con Ellie, che erano tra le prime semi-professionali, qualcuno mi chiedeva: "Ma quel sangue è finto?" e loro rispondevano con interesse. Alcuni parenti, come una zia pittrice e suo marito, mi hanno persino fatto i complimenti: "Guarda, c'è mia nipote che fa questo e quello, che figata!". È bello, perché ti fa sentire più vicino a persone con cui magari non parli molto, e magari le incuriosisci a loro volta.

Io: Sì, anche io ho avuto esperienze simili. Alcuni familiari supportano la mia passione, mentre altri, come la sorella di mia nonna, hanno commenti più critici o scherzosi.

Pamela: Eh sì, purtroppo

certe frasi arrivano da generazioni meno abituate a queste cose.

Io: Giusto, come succede anche in

altri ambiti, tipo la musica. Artisti esagerati o eccentrici spesso vengono criticati, ma chi ti sostiene rende tutto più bello. Hai mai ricevuto prese in giro o giudizi negativi per i tuoi cosplay?

Pamela: Sì, incredibilmente. Non ho mai attirato

critiche di tipo sessuale o provocatorio, perché i miei cosplay non sono "succinti" in quel senso, tranne Ellie. Una volta una ragazza mi ha detto che non potevo più portare Ellie della Parte Uno perché ero troppo grande. Io avevo 25 anni, lei era sedicenne e poteva farlo senza problemi, secondo lei. Ovviamente queste critiche ignoranti le ignori e vai avanti. A volte un po' ci rimani male, ma se non sono critiche costruttive, non servono. Ad esempio, avevo chiesto consigli su un gruppo per fare il *weathering* su un costume, e lei mi aveva risposto in modo negativo senza motivo. Io me ne sono fregata e sono soddisfatta del mio risultato. Alla fine, ognuno porta ciò che vuole.

Io: Esatto. È

come dici tu: chi si ferma alle critiche degli altri resta indietro. Le critiche costruttive, invece, possono essere utili, ma bisogna saperle distinguere.

Pamela: Già. Poi c'è modo e

modo di parlare alle persone. Se qualcuno è gentile, può dare consigli senza ferire: per esempio dire "forse questo personaggio ti starebbe meglio" invece di "stai facendo schifo". Non puoi sapere la sensibilità di chi hai davanti: una persona potrebbe avere vissuto esperienze difficili e una frase sbagliata può distruggerla.

Io: Sì, è un pregiudizio, alla fine sono...

Pamela: Sì,

devi avere rispetto, lo stesso rispetto che poi richiedi tu quando fai una critica. Non ha senso sparare cattiverie gratuite in questo mondo, secondo me. E, personalmente, non ha senso neanche fare la guerra, figurati criticare un costume o una parrucca!

Io: Già, nel mondo ci sono già troppe

guerre. Quindi basta critiche gratuite tra costumi o parrucche. Bisogna dare consigli, sì, ma non criticare senza motivo.

Pamela: Esatto, almeno tra di noi dobbiamo stare nel "chill". Senza confidenza, la maggior parte delle amicizie nel cosplay sono da fiera: letteralmente amicizie che rimangono lì. Quando vedi la persona in fiera è come se il tempo non fosse passato, ma al di fuori delle fiere le senti poco, via messaggio o niente. Quindi se qualcuno ti fa una critica, tu che ne sai? Magari ci ho messo 12 ore a realizzare quel costume... e tu gli dai poca importanza al mio tempo.

Io: Questa cosa mi ha fatto riflettere. La gente

spesso pensa di sapere tutto e di poter criticare, ma in realtà non è così. **Pamela:** Esatto. Non serve necessariamente dire la tua, goditi la fiera come vuoi tu. L'importante è divertirsi. Le persone che ti danno fastidio forse non le vedrai mai più, quindi pazienza.

Io: Esatto. Andando avanti, pensi che l'interpretazione dei personaggi ti abbia aiutato a migliorare la tua vita personale? **Pamela:** Sì, soprattutto per la sicurezza in me stessa e per superare alcune timidezze. Parlare con tante persone in fiera aiuta molto. Se sei nel tuo "habitat", cioè a tuo agio con un costume, tutto il resto diventa più facile. Mi ha aiutato a sviluppare confidenza, a conoscermi meglio e a fare introspezione. Non solo l'interpretazione, ma tutto il processo creativo – dall'ideazione alla realizzazione – mi ha aiutato molto.

Io: Giusto, si nota come una passione come il cosplay possa

migliorare vari aspetti della vita: carattere, personalità, superare difetti o mancanze, grazie anche alla parte creativa del costruire e inventare. Questa passione ti ha trasmesso anche la voglia di conoscere e aprirti ad altre culture?

Pamela: Allora, in realtà sono sempre stata aperta a conoscere altre culture, quindi il cosplay non ha cambiato molto in questo senso. Però già chi inizia a fare cosplay si avvicina a una cultura diversa: non è una cultura italiana, ma più americana, inglese, giapponese. La parola "cosplay" stessa è inglese. Quindi, in realtà, facendo cosplay sei già in contatto con un'altra cultura.

Io: Sì, è interessante: non è tanto il cosplay che ti apre ad altre culture, ma tu ti stai già inserendo in una pratica proveniente da un'altra cultura. Tra l'altro, il cosplay nasce negli Stati Uniti negli anni '30, con personaggi di film di fantascienza, e poi si diffonde in Giappone con i manga e gli anime. Quindi è proprio una pratica culturale estera che tu stai vivendo. Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Pamela: Personalmente un po' sì, ma solo in termini di

come presento il personaggio, perché in realtà lo porto soprattutto per me stessa. Alcune persone creano cosplay per ricevere commenti positivi; un feedback positivo può aiutare a cambiare qualche dettaglio nella resa finale, nelle foto o nei video. Ma principalmente è per te: mostri un tuo personaggio al meglio. Un po' di egocentrismo c'è sempre nel cosplay, ed è naturale. Alla fine, interpreti il personaggio tramite te stessa, ma mostri sempre il tuo lato migliore.

Io: Ma guarda, ognuno può sentirsi libero di essere come vuole, ma può anche aver avuto un cambiamento grazie alla community, magari qualcuno ti ha aiutato, ti ha dato consigli o una nuova visione. Quindi senti che la community è indispensabile per te? Io penso che la community possa essere utile, ma solo se non è tossica, se non ci sono comportamenti o atteggiamenti che non approvi, come sminuire altri o dire "noi siamo i migliori e gli altri non valgono". Se non approvi certi atteggiamenti, la community non serve e meglio ignorarla. Ma se trovi una community utile, che ti dà consigli o ti invita a partecipare divertendoti, può essere molto positiva. Come nelle tribù in antropologia, dove ci sono comunità che creano proprie usanze e realtà, anche se in Africa o in Sud America, che non sono comuni altrove. Entrare nel cosplay può farti vivere una nuova realtà con nuove usanze, che allo stesso tempo ti fanno stare bene.

Pamela: Sì, all'inizio, almeno per come sono io, avevo più bisogno di trovare un modo per integrarmi. Poi però mi sono resa conto che non ne avevo bisogno. Più che altro era un mio sfogo personale. Alla fine, quello che il cosplay rappresenta per me è uno sfogo artistico. Si nota anche dalle foto: una foto scattata a caso in fiera, come quella di Vi, non è la stessa cosa di una photoset professionale, come quelle di Mavis o Ellie con Renderum Photography. Il livello è completamente diverso, si vede anche dal modo in cui è ritratto il mio volto. Quello per me è uno sfogo artistico, più che un modo per conoscere persone. Ovviamente conosci persone, ma è un effetto secondario: non conosci le persone solo grazie al cosplay, ma anche grazie a come sei tu. Questo dipende da persona a persona, ognuno ha il proprio ragionamento.

Io: Sì, anche questa cosa è interessante: il cosplay come sfogo artistico. Per me funziona allo stesso modo: ti fa scoprire nuove parti di te, una nuova identità, ed è anche un modo liberatorio per metterti in gioco e migliorarti. Quindi sì, il cosplay può essere considerato uno sfogo artistico. Siamo all'ultima domanda: ti senti di dare un consiglio in generale? **Pamela:** Allora, ne ho due. Il primo è per chi fa cosplay: continuate a seguire le vostre passioni, la voglia di creare e portare avanti i vostri progetti, a prescindere da quello che dicono gli altri. L'importante è divertirsi e non fare del male agli altri. Il secondo riguarda la parte artistica: quando fate cosplay, non puntate solo alla resa in fiera, ma anche a quella fotografica o video. L'obiettivo è arrivare a essere, almeno all'esterno, quel personaggio che la gente guarda e pensa "caspita, è davvero lei/lui!". Il senso è divertirsi a creare, non lasciarsi sopraffare dalla quotidianità. Tutti hanno bisogno di uno sfogo, che sia giocare, fare collanine, raccogliere francobolli. Per me il cosplay è come raccogliere francobolli, e i miei "francobolli" sono i miei post.

Io: Molto filosofico, sembra fatto apposta per tatuarsi! In fondo il cosplay è divertimento, scoperta di nuovi modi artistici e sfogo creativo. È una forma di creatività e di arte.

Pamela: Sì, ovvio! Anche i videogiochi sono una forma d'arte. Ogni cosa in cui metti creatività può esserlo.

Io: Esatto, purché non ferisca o faccia del male agli altri. L'arte è esprimere se stessi, trasmettere un messaggio tramite strumenti diversi, e il cosplay rientra in questa categoria.

Direi che con questo abbiamo concluso l'intervista, ti ringrazio tantissimo!

Maria, luogo di provenienza Treviso (Veneto)

Maria: Ciao!! Mi chiamo Maria, in arte "Aoy Queen". Sono una cosplayer, content creator, streamer... un po' di tutto. **Io:** OK, quindi oltre a essere cosplayer, fai anche contenuti su Twitch. Di che tipo, se posso chiedere? **Maria:**

Videogiochi, "just chatting" (cioè parlare con la chat), disegno... quello però più come hobby che come contenuto effettivo.

Io: OK, quindi sono contenuti molto variegati, non solo legati al cosplay. **Maria:**

Esatto, non faccio solo cosplay. **Io:** Bene,

da quanto tempo fai cosplay? **Maria:** Allora, faccio

cosplay da un po'... da circa 10 anni (risata). È un po' come Ash, 10 anni sono un'eternità!! Ho iniziato quando avevo 14 anni, ma ho cominciato seriamente a 18. Prima facevo solo qualche costumino, giusto per divertirmi, come le divise marinaretta che mi piacevano molto. Quindi sì, direi che faccio cosplay da circa 14-15 anni. **Io:** OK, quindi hai iniziato a 14 anni. Io, invece, ho iniziato a 18 anni, nel 2016. Come hai scoperto questa passione? **Maria:** Per caso, in realtà. Era il mio compleanno e la mia migliore amica dell'epoca mi ha portata a una fiera del fumetto vicino a casa mia. Entrando, ho visto persone vestite come i personaggi degli anime che adoravo da piccola. Lì ho scoperto che esisteva questo hobby: potersi vestire da personaggi degli anime. Fin da piccola, guardando i cartoni delle maghette, dicevo "Che bello, vorrei anch'io indossare quei vestiti!". E così è iniziata la mia passione.

Io: Ti chiedo, volevi fare un originale o volevi proprio imitare i personaggi? **Maria:**

Volevo vestirmi come loro. Gli abiti che indossavano li trovavo bellissimi e volevo portarli anch'io. **Io:** Ti ricordi chi

erano i personaggi che volevi interpretare? **Maria:** Cardcaptor Sakura! Era un

cartone molto vecchio, lo davano su Italia 1 quando ero piccolissima. **Io:** OK, non lo conoscevo, ma è

un anime? **Maria:** Sì, parla di una ragazzina che è

una maga: usa delle carte magiche per fare magie e ogni volta ha un costume diverso cucito dalla sua migliore amica, un po' come le trasformazioni di Sailor Moon. **Io:** OK, è simile a Sailor Moon e l'hai scoperto grazie alle

amicizie. Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi? **Maria:** Attualmente non tantissimo. Da piccola, dalle elementari fino alla quarta superiore, erano molto importanti. Adesso è raro

che mi dica "questa sera guardo un anime" o "mi leggo un manga": la mia mentalità è cambiata e ho altre priorità. Ora ha più che altro un valore nostalgico e mi accompagna nei momenti difficili della mia vita. **Io:** Sì, ci sta. Non è che gli dai loro

grande importanza, quindi non hai l'ossessione di guardarne tanti. **Maria:** Dipende. Se trovo un'opera che mi piace,

tipo *Wind Breaker*, mi ci appassiono. Ma non sono più nella mentalità di fare binge-watching: prima guardavo intere stagioni in una notte, adesso dopo due episodi mi fermo. **Io:** Sì, ognuno deve sentirsi libero di fare come vuole.

Maria: Esatto. È più una questione di come mi sento io. Conosco tante persone della mia età che guardano anime in modo

continuativo e sono anche in pari con le uscite in Giappone.

Io: Sì,

esatto! Poi anche io ho visto uno shoujo, cioè manga o anime indirizzati a ragazzine. Per esempio, ho visto *Nana*. **Maria:** Però *Nana* non lo considererei proprio shoujo. So che c'è un termine per il genere romantico o adulto, ma non mi viene in mente. Lo "shoujo" è più per ragazzeine delle scuole che scoprono l'amore, quelle dinamiche un po' smielate.

Io: Sì, diresti un po' "seinen".

Maria:

C'è un termine per quel tipo di opere, ma non mi ricordo.

Io: Eh,

non me lo ricordo neanche io... però sì, come hai detto tu. Andando avanti, come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Maria: Come ho detto prima,

se l'abito mi piace, lo faccio. Ora guardo meno gli anime e mi concentro più sui videogiochi, perché sono quelli che attualmente mi ispirano di più. Guardando il personaggio, penso: voglio vestirmi così. Più è stravagante, pieno di accessori, colorato o tetro, più mi ispira. Oppure guardo la parrucca e dico: "voglio provare a farla".

Io: Quindi dipende sempre da come ti senti: magari ti attira la parrucca di un personaggio, o quel costume ti piace particolarmente. Decidi in base alle sensazioni.

Maria: Sì, è più un desiderio di

indossare quegli abiti, quelle vesti, e immergermi anche nel carattere del personaggio. **Io:** Sì, è l'immedesimazione. In filosofia si parla della catarsi aristotelica, ripresa anche da Nietzsche, dove immedesimarsi in qualcun altro può farti sentire vicino a quella persona. È come indossare una maschera, come a teatro, o interpretare un ruolo da attore. Andando avanti, la prima volta che hai fatto cosplay, che personaggio era? E perché hai scelto proprio quello? È legato a chi sei, a chi vorresti essere, o era qualcosa di completamente diverso?

Maria: È esattamente quello che ti dicevo. Il mio primo cosplay è stato Tsukasa di *Lucky Star*, uno "slice of life", quindi un anime molto tranquillo che racconta la vita quotidiana in chiave comica, con ragazze vestite con la marinaretta. Ricordo che la opening parlava proprio dell'indossare la divisa scolastica. Fin da piccola, guardando le divise scolastiche negli anime, dicevo: "voglio indossarne una!" Quando ho scoperto il cosplay, il primo costume che ho voluto fare, facendolo cucire da una sarta vicino a casa, è stata proprio una divisa scolastica, terribile sotto ogni punto di vista, ma era quello.

Io: Sì, ma alla fine, quando si inizia a fare cosplay, ci si dice sempre: "Poteva venire meglio" o "Mi sono scordato questo dettaglio"...

Maria: Sì, era quando

avevo 14 anni. All'epoca era tutto più difficile: gli shop online erano pochi e costosi, trovare lenti a contatto, parrucche o vestiti era complicato. La parrucca del mio primo cosplay era lucida e di pessima qualità, ma l'ho pagata cara perché era rara. Le lenti le compravo dall'ottico, non erano come le Circle di adesso con colori sgargianti, quindi fare l'occhio "manga" era difficile. Inoltre, capacità di trucco zero e nessun tutorial disponibile come oggi. Ora è tutto più semplice rispetto a quando ho iniziato.

Io: Sì, la società si evolve e oggi è più facile apprendere nuove tecniche. Io, per esempio, il mio primo cosplay l'ho fatto nel 2018: Tommy Vercetti dal videogioco *Grand Theft Auto: Vice City*. Non avevo visto cosplay di GTA in giro, ma mi divertivo comunque a farmi foto e conoscere persone. Poi, nel 2019, ho portato Dante da *Devil May Cry 3* al RiminiComix: lì tutti si fermavano per le foto, e mi è successo che alcune ragazze mi hanno mostrato un cartello con scritto "Se sei fan di Devil May Cry, sposami" in inglese, e io ho risposto "Ah, va bene!".

Io: OK, mi racconti come ti organizzavi per creare i tuoi vestiti, dagli

accessori al costume completo?

Maria: Allora... la maggior parte dei miei cosplay, visto che non sono

molto brava a cucire, li compro e poi li modifico. Spesso le misure che ti vendono sono un po' approssimative, quindi bisogna adattarli al proprio corpo. Per gli accessori più complessi, li stampo in 3D o li faccio con il foam. Di solito vado molto "cheap": compro il costume e poi lo miglioro per renderlo più adatto a me. Mi concentro tantissimo sulla parrucca, che è la parte del cosplay su cui metto più tempo e impegno. Il costume e gli accessori richiedono meno lavoro, tra crafting e cucito. Se invece penso a un cosplay che ho fatto interamente io, come Kohaku di *DR. Stone*, l'ho cucito da zero e ci ho messo parecchio impegno. Anche lì, però, la parrucca è stata la parte più impegnativa, più delle scarpe o degli accessori.

Io: Sì, ho presente *DR.*

Stone, conosco il personaggio. Alla fine dipende da te: cosa usare, se acquistare, commissionare o costruire tutto da sola.

Maria: Sì, si può anche commissionare. Per esempio, la maggior parte delle armi le faccio fare da altri. Per Sniper Wolf, il fucile è stato stampato in 3D dalla mia migliore amica ed è leggerissimo.

Io: Giusto, ci si può

anche far aiutare dagli altri. Io, per esempio, mi sono fatto aiutare da un amico per la Buster Sword, la spada di Zack da *Final Fantasy 7 Crisis Core*. Quindi non ci si affida solo a sé stessi, si può chiedere aiuto. Andando avanti, il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Maria: Prepararmi alla manifestazione? Intendi come ospite o come persona che va semplicemente alla fiera in cosplay? Perché sono due preparazioni diverse.

Io: Di pure, cioè

comunque i rituali...

Maria: Ti posso spiegare

entrambe le situazioni. Allora, quando vado in fiera per diletto, provo il cosplay che voglio portare per fare qualche foto, ma di solito mi organizzo di più con gli amici: vedersi, stare insieme, divertirsi. Non penso tanto a fare scatti complessi. Se invece si tratta di una fiera dove sono ospite, la preparazione è diversa: la vivo più dal punto di vista professionale. Devo andare lì come "Aoy" e non come "Maria". Quando vado in fiera per hobby con gli amici, ci vado come Maria: mi diverto, sto in compagnia. Ma come ospite, devo prepararmi mentalmente: interviste sul palco, giudice a gara cosplay, meet & greet, firmare stampe, fare foto. Chi arriva deve capire chi sono al primo sguardo. Devo avere pronte le foto più rappresentative. È una preparazione completamente diversa rispetto a una fiera come passatempo.

Io: Sì,

diciamo che lo vivi come una dualità: da una parte divertimento, dall'altra professionalità. Io lo vivo più come cosplayer per divertimento, con un po' di professionalità, ma principalmente per parlare con gli amici e godermi la fiera. Raramente sono andato "in borghese", cioè come Gabriele e non come Dragonlynx.

Maria: Io non vado mai in fiera in borghese.

Quando sei ospite, devi andare in cosplay, e scegliere il cosplay più figurativo, importante e complesso per mostrare che ti meriti di essere lì. Anche quando vado in fiera per tempo libero, ci vado in cosplay perché l'ambiente e le circostanze lo richiedono: se non fossi in costume, mi sentirei fuori luogo. Le poche volte che ho provato a non vestirlo, mi sono sentita davvero a disagio.

Io: Cioè, ti sentivi un po' come un pesce fuor d'acqua?

Maria: Esatto,

si.

Io: Sì, magari come un

orso polare in un deserto di cammelli.

Maria: Sì, sì!

Io: Ok, andando avanti, che legame vedi tra il cosplay e la recitazione teatrale?

Maria:

Allora... ti parlo personalmente da cosplayer più dal punto di vista fotografico che interpretativo. Credo che ci sia interpretazione

anche nelle foto, eccome, ma è diversa dal salire sul palco per una gara cosplay o fare contenuti video come i reel su TikTok. In quei casi interpreti il personaggio e cerchi di emularlo il più possibile. Io invece, quando faccio foto, preferisco fare una "transition": da me in borghese a me in cosplay. È completamente diverso. Per esempio, una volta ho fatto il cosplay di Olivier di *Fullmetal Alchemist* e siamo andati in montagna con il fotografo; abbiamo trovato un vecchio bunker della Seconda guerra mondiale e stava nevicando. Mi sentivo davvero nel personaggio, immersa nell'ambientazione. Ma non stavo recitando, non era interpretazione teatrale, era più un'immedesimazione naturale. Credo sia diverso dal recitare una parte a teatro o in gara cosplay, dove entri nel personaggio e devi creare contenuti o scenette precise. Io ho fatto teatro tanti anni fa, ma in modo un po' inesperto e senza grande impegno, quindi quella parte mi manca. Per quanto riguarda le gare cosplay, lì il discorso è molto più complesso. Come giudice, devi valutare non solo il costume, ma anche la scena: se gli accessori sono stati fatti da chi partecipa, come si muove sul palco, come gestisce il costume, se la scena trasmette il personaggio dell'anime originale. Ci sono tantissimi aspetti da considerare. Quindi la correlazione tra recitazione e cosplay, secondo me, è a 360 gradi.

Io: Capisco. Anche io ho fatto recitazione teatrale, quindi noto questo parallelo tra "tolgo la maschera, non sono più Gabriele, ma sono Iago" io ho interpretato Iago in uno spettacolo chiamato *Shakespeare's Dreams*. Nel cosplay funziona allo stesso modo: tolgo la mia identità e divento Big Boss da *Metal Gear Solid 3*, assumendo i suoi valori e ideali, simili a quelli del suo mentore "The Boss". Nel teatro, invece, c'è un copione e devi immaginare l'ambiente, quindi c'è più struttura. Pensi che il cosplay sia più una performance, un'espressione personale o entrambe le cose?

Maria: Entrambe, dipende dalla persona. C'è chi lo fa più per performance e chi più per esprimere sé stesso. Io vedo il cosplay più come espressione di me stessa, ma rimane comunque un'interpretazione. Secondo me, sono entrambe collegate, magari con percentuali diverse a seconda di chi lo vive.

Io: Sì, ci sta. Alla fine, la performance riguarda più l'abilità, come nel teatro: mettersi in gioco, mostrare capacità senza paragoni. L'espressione personale invece permette di trasmettere un messaggio attraverso il personaggio: vuoi sentirti forte come lui, condividere i suoi ideali, ecc. Quindi può esserci una fusione tra le due cose. Ok, pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti? Se sì, in che modo?

Maria: Allora, questa è una domanda particolare. Io non avevo mai fatto personaggi maschili fino a qualche mese fa, quando ho provato a fare Link. Ho pensato di essere talmente abituata a valorizzare me stessa come donna che credevo di non essere adatta o di essere troppo femminile per interpretare un personaggio maschile o non binario, come ad esempio Crona di *Soul Eater*, che è non binario perché non viene mai specificato se sia maschio o femmina. Mi sono sempre proiettata su personaggi femminili perché ho vissuto la mia femminilità in modo ampio e connesso alla sfera femminile. Non farei mai cosplay di Big Boss, per esempio. Ma ho voluto sperimentare con personaggi maschili come Link, o personaggi femminili più adulti come "The Boss". È stata una sfida che volevo accettare, perché ero sempre stata attratta da personaggi carini o seducenti, ma mai da personaggi di un'età diversa o di un genere differente. Secondo me la mia identità di genere ha influito molto su queste scelte, ma anche il modo in cui vivo il cosplay. Ho seguito molti cosplayer non binari o gender fluid che fanno liberamente personaggi maschili o femminili senza problemi. Questo mi ha ispirato a sperimentare anche io. Finalmente, con trucco, tape e tutto il necessario, ci sono riuscita. E poi ho fatto anche un personaggio femminile più adulto e più maturo, e ha funzionato bene.

Io: Sì, hai voluto variare, come nel caso di Link da *The Legend of Zelda*.

sono stata ispirata da altre persone che non si sono mai fatte frenare dalla propria identità di genere.

Io: Ah ok, quindi hai avuto un'ispirazione. Non ti sei lasciata scoraggiare come magari altri. Anche io non mi sono mai posto il problema di fare un personaggio del sesso opposto, perché in sociologia si distingue tra sesso e genere: il sesso riguarda gli aspetti fisici, mentre il genere è qualcosa di più interiore, come sentirsi attratti o proiettati in un altro genere. Quindi sì, può influenzare o meno la scelta del personaggio. Ok, ti senti te stessa o qualcun altro quando sei in cosplay? Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella quando sei in cosplay?

Maria: Nella vita di tutti i giorni sono Maria, quando sono in cosplay sono Aoy. Vedo entrambe le personalità come me stessa, ma Aoy è una parte di me che si è adattata a ciò che è successo, ai follower e al fatto di essere conosciuta. Già quando ho iniziato a fare cosplay, sentivo Aoy: la mia personalità in cosplay è diversa dalla Maria che andava a scuola. Sono sempre me stessa, ma gestisco le situazioni in modo completamente differente.

Io: Sì, è un po' la questione della maschera o della dualità della persona. È come Spider-Man e Peter Parker, reagiscono in modi totalmente diversi. Peter ha problemi personali, famiglia, la ragazza; Spider-Man deve salvare la città e combattere il male. Nel mio caso è simile: io, Gabriele, con gli impegni personali e amici; Dragonlynx alle fiere, in cosplay. I tuoi familiari e le persone intorno a te comprendono questa passione o sono contrari?

Maria: Mi hanno sempre supportata tutti. La zia o i cugini possono non interessarsi, ma mio fratello, mio padre e mia madre mi hanno sempre appoggiata, anche come content creator. Non hanno mai detto "non pensare a queste cose, è una perdita di tempo". Mia madre mi aiuta quando ho momenti di crisi, ad esempio con la cucitura, o mi prepara un caffè se sono frustrata. Mio padre è più "velato", fa complimenti indiretti, apprezza quando vengo chiamata come ospite alle fiere, ne parla con altri, ma in faccia non lo dice molto, come spesso succede coi papà.

Io: Sì, il sostegno familiare è fondamentale. Anche mio padre si interessa alle fiere e ai cosplay, ci confrontiamo sulle scelte, mi dà consigli su quali personaggi potrebbero funzionare meglio e viene volentieri alle fiere del fumetto. Ok, hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Racconta un episodio.

Maria: Prese in giro... guarda, quando sei seguita, è normalissimo ricevere insulti da persone che nemmeno ti seguono, solo per sfogarsi. Non ricordo episodi rilevanti di shitstorm diretta. L'ambiente cosplay è un po' borderline: se fai qualcosa di "sbagliato" ti prenderanno in giro alle spalle, con messaggi o chiacchiere tra loro. Mai in faccia, a meno che tu non faccia davvero qualcosa di grave. Ad esempio, usare l'IA e spacciarla per lavoro proprio merita critiche, ma prese in giro dirette per un cosplay? Personalmente, no, mai.

Io: No, beh, è positivo che tu non ne abbia avute tante, ma come ben sai l'odio è sempre esistito, anche prima dei social media. Poi, con la diffusione della comunicazione online, è nata anche la figura dell'hater, quello che commenta sempre negativamente tutto.

Maria: Sì, esatto. Magari tu ti prepari per fare il cosplay per Rimini Comics, sotto 35-40 °C al sole, e organizzi un costume da bagno di un personaggio. Ma essendo donna, se metti un bikini ti scrivono subito: "Ma cosa fai? Perché devi fare la versione sexy di questo personaggio?" E tu sei lì che pensi: "Bro, ci sono 40 °C, siamo in spiaggia... cosa mi metto, il cosplay intero?"

Io: Sì, assolutamente. Al di là del gusto, ci sono personaggi come Rorschach di *Watchmen*, che hanno maschera e cappotto impermeabile e puoi usarli in qualsiasi stagione. Ma se scegli personaggi di *One Piece*, ambientati in contesti marittimi ed esotici, allora un cosplay estivo ha senso. Ti chiedo, quando dici che non ti vengono mai a dire le cose in faccia ma solo alle spalle tramite i social, secondo te è per menefreghismo, paura o perché non hanno coraggio?

Maria: Credo che chi fa questo genere di insulti alle spalle lo faccia per sentirsi migliore. Sminuisci il lavoro di un'altra persona per esaltare te stesso, perché ti senti in difetto e devi

quindi svalutarla per sentirti superiore. Ad esempio: “Quella parrucca sembra un gatto morto”, ma senza dirlo in faccia. È un modo per autoaffermarsi: “Guarda, non fai poi così schifo” o “Guarda cosa ha fatto un'altra persona”. È una cosa davvero brutta.

Io: Sì, è sempre una forma di vigliaccheria e codardia. Anche dietro uno schermo ti senti protetto, ma dal vivo non diresti mai queste cose.

Maria: Esatto. Anzi, molto

spesso le persone ti dicono: “Che bella parrucca!”, mentre in realtà pensano l'opposto. **Io:** Sì, purtroppo capita spesso. Ho notato anch'io che molti dicono qualcosa per forza, come se recitassero una parte. È strano, perché avresti potuto semplicemente non dirlo. Però hai detto qualcosa di interessante: l'interpretazione dei personaggi ti ha aiutata a migliorare la vita personale?

Maria: Sì, non tanto l'interpretazione dei personaggi, ma il cosplay in generale. Sistemare i vestiti, adattare le parrucche, capire come truccarmi per valorizzare il mio viso... tutto questo mi ha fatto apprezzare molto di più me stessa, la mia figura, e mi ha aiutato a sviluppare autostima. Prima, all'inizio, non sapevo come fare e il cosplay mi ha insegnato a valorizzarmi.

Io: Sì, l'autostima è fondamentale nella crescita di una persona. Anche per me il cosplay è stato utile: mi ha aiutato a credere nelle mie capacità e a migliorare ogni giorno, senza ossessionarmi, ma trovando un equilibrio tra la passione e altre esperienze. Mi fa piacere che questa passione ti abbia spinto ad aprirti e conoscere di più.

Maria: Altre culture, tipo?

Io: Intendo qualsiasi cosa. Ad esempio, fare Big Boss dalla saga di *Metal Gear Solid 3* mi ha fatto appassionare a contesti come gli Stati Uniti o la Russia. Può essere anche solo un aspetto culturale legato alla storia o all'ambientazione.

Maria: No, io non l'ho mai vissuto in questo modo. Se mi appassiona una serie o un videogioco, è perché già mi piaceva. Non c'è mai stato un momento in cui ho detto: “Questo anime è ambientato in Corea, quindi mi avvicino alla cultura coreana”. È sempre qualcosa che mi attrae di base. Per esempio, il cosplay di Metal Gear non mi ha fatto studiare la cultura militare americana o russa; mi interessava già il contesto. Per la mia tesi di maturità, invece, ho studiato la Seconda guerra mondiale perché ero già appassionata, volevo capire le dinamiche del conflitto. Stessa cosa con i pirati, fare il cosplay di un pirata non è perché ho visto una serie sui pirati e mi sono appassionata, ma perché mi piacevano già i pirati.

Io: Capisco. Quindi conoscevi già ciò che ti interessava, e da lì è nato il cosplay. Per “culture” possiamo anche intendere l'influenza di anime o manga, che ti ha portato ad appassionarti alla cultura giapponese, per esempio.

Maria: Non sono particolarmente

appassionata alla cultura giapponese, magari una volta sì, quando ero più piccola. Da ragazzina il sogno era andare lì perché, come nei cartoni o negli anime, pensi: “Oh mio Dio, è tutto come nei miei anime preferiti!”. Ma adesso non è una priorità per me; se capita di andarci, ben venga, ma non è qualcosa che bramo particolarmente.

Io: No, ci sta. Quindi, in parte, fare cosplay non ti ha aperto a nuove culture, o almeno non direttamente. Anche nel mio caso, alcuni personaggi non mi hanno aperto a culture nuove di per sé. Ad esempio, ho fatto Kiryu Kazuma dalla saga *Yakuza*, conosciuta da noi come *Like a Dragon*. Questo mi ha spinto a curiosare sulla yakuza e sulla mafia in Giappone. Oppure Joker dal videogioco *Persona 5* mi ha fatto apprezzare un po' di più la cultura giapponese in generale, non solo anime e manga, ma anche storia e contesto del Giappone.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo in

cui interpreti il tuo personaggio?

Maria: Sì, ovviamente non lo fai solo per quello, ma quando passi tanto

tempo a creare un contenuto e vedi l'apprezzamento della community, cambia davvero il sapore del lavoro. Ti fa sentire ancora più soddisfatta.

Se già sei soddisfatta dopo esserti truccata, aver messo la parrucca, aver fatto le foto e averle editate perfettamente, vedi che piacciono anche agli altri e senti una completezza in più. Ad esempio, tempo fa ho fatto delle foto di un cosplay ispirato a un cantante giapponese, poco conosciuto all'epoca. Sapevo già che non avrei ricevuto molti like, ma volevo farlo per lui, taggandolo per mostrargli il nostro apprezzamento. Il fatto che il cantante abbia messo un solo like mi è bastato, non mi importavano i numeri. Quello mi ha dato soddisfazione.

Io: Sì, sono piccole

soddisfazioni che la community può dare. La community non serve solo per socializzare, ma anche per sentirsi parte di un gruppo. In antropologia, si parla di tribù che condividono usanze e simboli comuni: lingue, danze, totem... anche nelle community online nascono dinamiche simili. Ci si sente parte di qualcosa, e questo è molto bello.

Io: Passiamo all'ultima domanda: ti senti di dare un consiglio?

Maria:

Questa è una domanda che mi fanno spesso. Il consiglio principale è: divertiti e spingiti sempre oltre, mettili alla prova. Solo così puoi crescere. Se resti sempre nella tua comfort zone, resterai fermo lì. È bello mettersi in gioco e cercare di migliorare te stesso.

Guardati con occhio critico, ma senza entrare nella tossicità, è facile diventare troppo severi con sé stessi. Devi essere soddisfatto dei tuoi risultati, ma sempre con la voglia di fare meglio. E, soprattutto, divertiti: alla fine il cosplay nasce come hobby e come modo per staccare dalla vita quotidiana.

Io: Assolutamente! Hai dato un consiglio davvero prezioso: migliorarsi

sempre, non restare nelle stesse abitudini, e cercare di crescere senza smettere di divertirsi.

Maria: Cioè, perché poi magari scopri delle cose. Io, ad esempio, prima non guardavo neanche le parrucche; facevo due tagli e via. Un giorno ho provato e, in realtà, non so neanche come sono arrivata a dire: “No, ma questa parrucca è tutta strutturata, incollata in modo incredibile, e voglio farla!”. Queste cose le capisci solo se ci provi e ti metti alla prova, altrimenti resti sempre lì a dire: “No, io non lo faccio”. Poi magari vuoi fare, che ne so, “The Patriot” di *The Boss*, ma non sai da dove iniziare. Ci provi, viene uno schifo, ti lamenti... quella è un'altra questione. Però potresti anche scoprire di essere bravissima nel crafting. L'unico modo per scoprirlo è provare.

Io: Assolutamente. Come dice un proverbio: “Meglio vivere il rimorso che il rimpianto”. È sempre meglio averci provato che non averci provato. Per esempio, un mio amico quando abbiamo preso tutti i pezzi per fare la “Buster Sword” si è fatto mille paranoie: “Ma non so... forse è troppo pesante, forse avremmo dovuto prendere qualcos'altro”. Io gli ho detto: “Senti, proviamoci e basta. Alla fine non lo sapremo mai se non ci proviamo!”. E guarda un po', è venuto un capolavoro. Quindi, come dici tu, provateci, inventate, sperimentate. Non mettetevi sempre dei paletti o dei limiti: bisogna superarli. Alla fine, se l'ha fatto Goku di *Dragon Ball*, perché non dovremmo farlo anche noi? Bisogna sempre osare e rischiare.

Io: Ok, ti ringrazio tantissimo per l'intervista! È stata davvero molto bella e ti auguro una buona serata!

Marco Rinaldi, luogo di provenienza Verona, età 31

Io: Ciao, ti chiedo il tuo nome
Ciao! Io mi chiamo Marco Rinaldi.

Marco:
Io: Da quanto

tempo fai cosplay?

circa il 2016, quindi ormai sono quasi dieci anni. È una passione che è cresciuta piano piano, senza che me ne rendessi conto.

Marco: Faccio cosplay da

passione?

Io: Come hai scoperto questa

prima volta che sono venuto alla Games Week ero solo uno spettatore, guardavo i cosplay, facevo foto e parlavo con le persone.

Marco: L'ho scoperta grazie alle fiere. La

Vederli dal vivo è stato diverso rispetto ai video online, mi ha colpito tantissimo. Da lì ho iniziato a informarmi e a pensare: "Perché non provarci anch'io?"

Io: Ti chiedo quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Marco: Contano moltissimo. Sono sempre stati una parte importante della mia vita, fin da quando ero piccolo. I videogiochi sono una costante, mentre anime e manga vanno un po' a periodi. Però sono tutti mondi che mi hanno formato, sia come gusti sia come immaginario.

Io: Come scegli il personaggio da

rappresentare alle manifestazioni?

Marco: Cerco di trovare un buon equilibrio tra

ciò che mi appassiona davvero e ciò che è pratico da indossare. Per me è importante scegliere un personaggio che mi piaccia molto e con cui mi senta a mio agio, non solo a livello estetico ma anche personale. Allo stesso tempo, però, devo pensare anche alla parte pratica: il costume deve essere qualcosa che riesco a portare senza problemi per tutta la giornata. Durante eventi grandi come la Games Week si cammina tantissimo, si sta in piedi per molte ore e spesso c'è molta folla. In queste situazioni, se un costume è troppo pesante, scomodo o difficile da gestire, diventa davvero stancante. Per questo motivo cerco sempre di puntare su soluzioni che mi permettano di muovermi facilmente, respirare bene e non affaticarmi troppo. La comodità per me è fondamentale, perché mi permette di godermi l'evento senza stress e di vivere la giornata in modo più sereno.

Io: La prima volta

che hai fatto cosplay, che personaggio era e perché hai scelto quel personaggio? È legato a chi sei, a chi vorresti essere o a qualcosa di diverso?

Marco: Il mio primo cosplay è stato Leon

Kennedy dal videogioco Resident Evil 4. L'ho scelto perché era un personaggio che amavo e che seguivo da anni. Non mi rispecchiavo completamente in lui, ma rappresentava un'idea di forza e determinazione che mi affascina. Era un modo per interpretare qualcosa che sentivo vicino, ma non identico a me.

Io: Mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Marco: Di solito parto da una fase di studio molto attenta del personaggio. Raccoglio immagini di riferimento da diverse angolazioni e cerco di capire quali elementi siano fondamentali per renderlo riconoscibile. Poi divido il lavoro in parti: costume, accessori e armature. Se posso, adatto capi già esistenti, modificandoli con cuciture, pittura o applicazioni. Gli accessori, invece, sono la parte più lunga e delicata: li costruisco a mano oppure li personalizzo, perché sono quelli che danno davvero identità al cosplay. Cerco sempre di organizzarmi con largo anticipo, così da poter fare prove, correggere errori e arrivare in fiera con un costume che non sia solo esteticamente fedele, ma anche funzionale e indossabile per molte ore.

Io: Il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Marco: Sì,

assolutamente. È un momento tutto mio. Prepararmi, indossare il costume, sistemare i dettagli... è come entrare piano piano nel personaggio. È una fase di concentrazione e di distacco dalla quotidianità.

Io: Che legame vedi tra il

cosplay e la recitazione teatrale?

Marco: Guarda volevo proprio dirti

questa cosa, perché io faccio teatro da diversi anni, fin dalle scuole medie, e proprio per questo sento molta attinenza tra queste due esperienze. In entrambi i casi non si tratta solo di indossare un costume, ma di entrare nei panni di un personaggio e cercare di rappresentarlo nel modo più vero possibile. Nel teatro si studia il personaggio, il suo modo di muoversi, di parlare e di comportarsi. Quando faccio cosplay succede una cosa molto simile: non mi limito a copiare l'aspetto esteriore, ma provo a capire chi è quel personaggio, come reagisce alle situazioni e che tipo di personalità ha. Questo mi aiuta a rendere il cosplay più credibile e più divertente. Inoltre, sia a teatro che nel cosplay c'è il rapporto con il pubblico. Sul palco come durante una fiera, sai che le persone ti guardano, ti fanno foto e a volte interagiscono con te. Grazie all'esperienza teatrale mi sento più sicuro, riesco a gestire l'emozione e a restare nel personaggio anche davanti a tanta gente. Per questo penso che recitazione teatrale e cosplay siano molto legati tra loro e che il teatro mi abbia aiutato tantissimo nel vivere il cosplay in modo più completo.

Io: Pensi che il

cosplay sia più performance, un'espressione personale o entrambe le cose?

Marco: Penso che il

cosplay sia una performance sia una forma di espressione personale. Secondo me le due cose vanno insieme e non si possono separare del tutto, soprattutto per chi, come me, fa teatro. Avendo esperienza teatrale, sono abituato a vivere il personaggio non solo come un vestito da indossare, ma come qualcosa da interpretare. Da una parte il cosplay è una performance, perché quando sei a una fiera ti muovi in mezzo alle persone, vieni osservato, fotografato e spesso devi "stare nel personaggio". Un po' come a teatro, anche se non c'è un vero palco, c'è comunque un pubblico. Questo rende il cosplay simile a una piccola recitazione, dove usi il corpo, le espressioni del viso e l'atteggiamento per dare vita al personaggio. Dall'altra parte, però, il cosplay è anche un'espressione personale. La scelta del personaggio dice molto di chi sei, di cosa ti piace e di cosa ti rappresenta. Ognuno interpreta il personaggio a modo suo, anche partendo dallo stesso riferimento. Per me è un modo per esprimere la mia creatività, le mie passioni e anche quello che ho imparato con il teatro nel corso degli anni. Proprio grazie al teatro riesco a unire queste due cose: la parte più "spettacolare" della performance e quella più intima e personale. Per questo credo che il cosplay sia entrambe le cose allo stesso tempo: uno spettacolo per chi guarda, ma anche un modo molto personale di raccontare se stessi attraverso un personaggio.

Io: Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti?

Marco:

All'inizio sceglievo soprattutto personaggi maschili, perché erano quelli con cui mi sentivo più a mio agio e più sicuro. Con il tempo, però, ho iniziato a capire meglio me stesso e anche cosa rappresenta davvero il cosplay per me. Essendo gay, ho scoperto che mi diverte molto giocare con i ruoli e con l'abbigliamento, senza sentirmi limitato da schemi fissi. Il cosplay per me è diventato uno spazio libero, dove posso esprimermi come voglio. Mi piace indossare sia abiti maschili che femminili, perché mi permettono di sperimentare e di mostrare parti diverse di me. Non lo vivo come qualcosa di strano, ma come un modo naturale di divertirmi e sentirmi me stesso. Oggi scelgo i personaggi soprattutto in base a quello che mi trasmettono. Se un personaggio mi colpisce, mi emoziona o mi fa sentire rappresentato, allora ho voglia di portarlo in cosplay, indipendentemente dal genere o dal tipo di abito. Per me il cosplay è libertà, gioco ed espressione personale.

Io: Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella quando sei in cosplay?

Marco: La

differenza tra la mia identità quotidiana e quella quando sono in cosplay non è una divisione netta, ma più un passaggio naturale. Nella vita di tutti i giorni sono una persona abbastanza normale, con i miei impegni, le mie abitudini e i miei spazi. A volte, però, nella quotidianità non è sempre facile mostrarsi completamente per quello che si è, soprattutto quando si ha paura del giudizio degli altri. Il cosplay mi ha aiutato molto a tirare fuori la mia vera identità. Indossare costumi diversi, giocare con gli abiti e con i

personaggi è sempre stato qualcosa che mi ha fatto sentire libero. Attraverso il cosplay ho potuto esprimere parti di me che forse nella vita di tutti i giorni tenevo più nascoste. Questo mi ha dato sicurezza e mi ha fatto sentire più a mio agio con me stesso. Proprio grazie al cosplay e agli abiti che mi sono sempre divertito a indossare, per me è stato più semplice fare coming out. Il cosplay è diventato una sorta di ponte tra quello che sentivo dentro e quello che mostravo fuori. Mi ha permesso di esplorare la mia identità senza pressioni, in un ambiente dove mi sentivo accettato. Quando sono in cosplay mi sento più libero, più sicuro e più vicino a chi sono davvero. Questa sicurezza poi, col tempo, è passata anche nella mia vita quotidiana. Per questo non vedo il cosplay come qualcosa di separato da me, ma come uno strumento importante che mi ha aiutato a crescere e ad accettarmi di più.

Io: Hai
Marco:

mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay?

Sì, qualche volta è capitato di ricevere commenti stupidi o poco carini sul mio cosplay, ma niente di davvero grave. A volte sono frasi dette senza pensare, battute fuori luogo o giudizi che lasciano un po' il tempo che trovano. Succede soprattutto quando qualcuno non capisce il cosplay o lo vede solo in modo superficiale. All'inizio questi commenti mi davano un po' fastidio, perché quando metti tanto impegno in qualcosa che ami, è normale restarci male. Con il tempo però ho imparato a non dare troppo peso a queste cose. Mi sono reso conto che spesso chi fa certi commenti lo fa per ignoranza o per attirare attenzione, non perché ci sia davvero qualcosa che non va. Per fortuna, nella maggior parte dei casi, le esperienze sono state positive. Ho incontrato tante persone gentili, curiose e rispettose, che apprezzano il lavoro, la passione e il coraggio di esprimersi. Per questo qualche commento stupido non rovina il mio rapporto con il cosplay. So perché lo faccio e so quanto mi fa stare bene, ed è questo che conta davvero.

Io: I tuoi familiari e le persone che ti circondano comprendono questa tua passione o sono contrari?
mi hanno mai fatto problemi.

Marco: no, non
Io: L'interpretazione dei

personaggi ha aiutato a migliorare la tua vita personale?
mi sento più sicuro di me

Marco: Sì, come ti ho detto prima

Io: Questa passione ti ha trasmesso la

voglia di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Marco: Sì, per esempio interpretare Leon Kennedy di

Resident Evil 4 mi ha fatto venire molta curiosità verso la cultura spagnola. Il gioco è ambientato in un villaggio immaginario della Spagna chiamato "El Pueblo" e, mentre preparavo il cosplay e giocavo, mi sono ritrovato a voler capire di più su quel tipo di atmosfera, sui luoghi e sulle tradizioni. Da lì è nata una vera passione. Ho iniziato a informarmi di più sulla Spagna, sulla sua cultura e sul modo di vivere. Questa curiosità poi si è trasformata anche in esperienze reali: infatti sono già stato in vacanza in Spagna diverse volte. Posso dire che il cosplay non solo mi ha fatto divertire, ma mi ha anche spinto a scoprire nuovi posti e ad aprirmi a culture diverse in modo naturale e spontaneo.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Marco: Sì,

il supporto della community è fondamentale. Ti senti accolto e questo ti dà più libertà di esprimerti.

Io: Ti senti di dare un

consiglio in generale?
dare è di fare cosplay prima di tutto per se stessi e non per cercare l'approvazione degli altri. È importante scegliere personaggi che vi piacciono davvero e che vi fanno sentire bene, senza pensare troppo a cosa potrebbero dire le persone intorno a voi. Il cosplay deve essere un piacere, non una fonte di stress o di ansia. Divertitevi, provate cose nuove e non abbiate paura di sperimentare. Anche sbagliare fa parte del percorso e aiuta a crescere. All'inizio è normale sentirsi insicuri o avere paura di essere giudicati, ma con il tempo si capisce che chi giudica spesso non capisce davvero questa passione. Il cosplay è uno spazio libero, dove potete esprimere chi siete, giocare con i personaggi e sentirvi voi stessi. Alla base di tutto ci devono essere la passione e la libertà. Se vi divertite e vi sentite bene in quello che fate, allora state facendo cosplay nel modo giusto.

Marco: Il consiglio che mi sento di

Io: OK ti

ringrazio ancora per aver partecipato a questa intervista e ti auguro buon divertimento!!
questa occasione!!

Marco: grazie mille per

Martina Ferri, luogo di provenienza Novara, età 24

Io: Ciao! Per iniziare, puoi dirmi il tuo nome?

Martina: Ciao!

Mi chiamo Martina Ferri.

Io: Partiamo dalla prima

domanda: da quanto tempo fai cosplay e come hai scoperto questa passione?

Martina: Faccio cosplay da circa sei

anni. Ho scoperto questa passione grazie a un video su YouTube di una fiera americana, vedere persone di ogni età trasformarsi nei loro personaggi preferiti mi ha subito incuriosito. Ho deciso di provare e da lì è diventata una parte importante della mia vita.

Io: Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Martina:

Per me sono davvero importanti. Da piccola guardavo sempre anime in televisione e passavo ore a seguirli, mi facevano sognare e immaginare mondi diversi. Mi piaceva molto anche leggere manga, anche se non sempre li capivo tutti, ma già da allora mi facevano sentire parte di quelle storie. Adesso, da più grande, gioco anche ai videogiochi e leggo fumetti, e mi aiutano a capire meglio i personaggi e le loro personalità. Tutto questo mi dà idee per i cosplay, mi fa sentire più vicina ai personaggi che scelgo e mi fa divertire un sacco a interpretarli.

Io: Come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Martina: Dipende molto da come mi sento nel periodo della fiera e anche dal tipo di evento. Cerco un equilibrio tra un personaggio che mi piaccia e la praticità: non sempre è possibile portare qualcosa di complesso se devi stare in piedi tutto il giorno o spostarti molto.

Io: La prima volta che hai

fatto cosplay, che personaggio era e perché lo hai scelto?

Martina: Il mio primo cosplay è

stato Sailor Mercury. L'ho scelto perché amavo la sua intelligenza e la calma che trasmetteva. A sedici anni era un modo per sentirmi parte di un mondo che mi affascinava, ma anche per provare a esprimere una parte di me che non era evidente nella vita

Io: Mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Martina: Di

solito parto dagli accessori principali, perché sono quelli che definiscono subito il personaggio. Poi passo al costume vero e proprio, cercando di renderlo comodo ma fedele al design originale. Per me è importante pianificare tutto: scelgo i materiali, misuro, faccio prove e spesso creo alcuni dettagli a mano per renderlo unico. Ogni pezzo deve integrarsi bene con gli altri e resistere a una giornata intera di fiera.

Io: Il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo

vivi come un rituale? Cosa significa per te?

Martina: Sì, per me prepararmi per una manifestazione è un po' come

un piccolo rituale. Prima di tutto mi sveglio presto e inizio a controllare tutti i pezzi del costume, dagli accessori ai vestiti, per essere sicura che tutto sia a posto. Mi prendo il mio tempo per truccarmi e sistemare i capelli, cercando di assomigliare il più possibile al

personaggio. Mentre lo faccio, mi sento già un po' dentro il ruolo, come se stessi entrando in un mondo diverso. È un momento tutto mio, tranquillo, dove posso concentrarmi solo su me stessa e sul personaggio che voglio diventare. Mi fa sentire emozionata, felice e pronta per la giornata alla fiera. È bello perché mi dà tempo per pensare, per sentirmi sicura e per prepararmi mentalmente a incontrare altre persone e a divertirsi insieme. Per me questo momento è importante quasi quanto stare in fiera, perché è quando tutto inizia davvero.

Cosplay e la recitazione teatrale?

forma di performance: ci sono movimenti, espressioni e interazioni con il pubblico. È simile al teatro, ma con l'aggiunta della comunità che reagisce in tempo reale, quindi c'è un dialogo diretto con chi ti osserva.

Io: Pensi che il Cosplay sia più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Martina:

Entrambe le cose. È performance perché metti in scena il personaggio, ma è anche espressione personale perché puoi decidere come interpretarlo e quali aspetti di te stesso far emergere.

Io: La tua identità di genere

influenza la scelta dei personaggi?

Martina: Sì, un po' influenza. Io quando

scelgo un personaggio ci penso sempre se mi sento a mio agio con quello che indosso e con come voglio apparire. A volte scelgo personaggi che sono del mio stesso genere, perché mi sento più tranquilla e naturale a interpretarlo. Altre volte, invece, scelgo personaggi dell'altro genere solo per gioco o per curiosità, e mi diverto a provare cose diverse. Però anche lì ci penso, perché voglio sentirmi bene con il costume e non sentirmi strana o fuori posto. La cosa importante è che alla fine devo sentirmi io stessa dentro quel personaggio, altrimenti non mi diverto. Per me il genere conta un po', ma non è la cosa più importante, conta sentirmi comoda, sicura e felice di diventare quel personaggio. E anche il modo in cui gli altri mi vedono a volte influisce, perché voglio che il cosplay sia bello e chiaro per tutti, ma soprattutto per me. Quindi sì, il mio genere influisce, ma alla fine scelgo soprattutto in base a come mi fa sentire il costume e il personaggio.

Io: Ti senti te stessa o qualcun altro

quando sei in cosplay?

Martina: È un mix. Sono io, ma esploro lati del

mio carattere che di solito non mostro. Posso essere più espressiva, energica o audace rispetto alla mia vita quotidiana.

Io: Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Martina:

Allora, io direi che la mia vita normale e quella quando faccio cosplay sono molto diverse. Nella vita di tutti i giorni sono una persona tranquilla, timida, che parla poco con gli altri e a volte si sente un po' insicura. Mi piace fare le mie cose, stare con pochi amici, ma non mi piace mettermi troppo in mostra. Invece, quando mi vesto da personaggio e faccio cosplay, è come se cambiassi completamente. Divento più coraggiosa, più energica, più aperta con le persone. Mi sento libera di fare cose che normalmente non farei, come parlare con sconosciuti, ridere tanto, muovermi con sicurezza. È strano, perché è sempre io, ma una parte di me che nella vita normale non si vede molto esce fuori. Anche il modo di camminare, di muovere le mani, di parlare cambia un po': cerco di imitare il personaggio e allo stesso tempo sento che il cosplay mi dà una forza che di solito non ho. È come se ci fosse una versione più grande e più coraggiosa di me dentro il costume. Non è solo un vestito o un trucco, è proprio un modo di sentirmi diversa per qualche ora, di giocare con la mia identità senza paura. E allo stesso tempo, quando torno alla vita normale, porto un po' di quella sicurezza e gioia dentro di me, come se il cosplay mi aiutasse a crescere un po' ogni volta. È bello perché mi fa capire che posso essere più di quello che vedo ogni giorno allo specchio, e mi insegna a non avere paura di mostrarmi anche agli altri.

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi per il tuo cosplay? Racconta un episodio.

Martina: Sì,

una volta in fiera qualcuno ha fatto commenti negativi sul mio costume, dicendo che non era "canonico". All'inizio mi ha dato fastidio, ma poi ho capito che ciò che conta è divertirsi e sentirsi bene con quello che fai.

Io: I tuoi familiari e le persone

che ti circondano comprendono questa passione?

Martina: Sì, soprattutto i miei amici della

community. All'inizio la famiglia era un po' scettica, ma ora mi supporta e viene anche a vedermi alle fiere.

Io: L'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Martina: Sì,

assolutamente. Prima di iniziare a fare cosplay ero molto timida e insicura. Non mi piaceva parlare con le persone nuove, avevo paura di sbagliare e spesso restavo in silenzio anche quando volevo dire qualcosa. Non mi sentivo mai abbastanza e a volte evitavo situazioni in cui dovevo mettermi in mostra. Da quando faccio cosplay, però, è cambiato tutto un po'. Quando mi vesto da un personaggio e interpreto la sua personalità, mi sento più coraggiosa e più sicura di me stessa. Mi aiuta a uscire dalla mia zona di comfort e a provare cose nuove, come parlare con persone che non conosco o partecipare a giochi e attività nelle fiere. Ogni volta che finisco un evento, mi accorgo che quella sicurezza resta dentro di me anche nella vita di tutti i giorni. Ad esempio, adesso riesco a presentarmi meglio agli altri, a fare nuove amicizie e a esprimere le mie idee senza tanta paura. È come se i personaggi mi insegnassero a essere più aperta, più energica e più felice. Il cosplay mi ha aiutata a sentirmi più me stessa, anche senza costume, perché piano piano sto imparando a credere di più in me e nelle mie capacità.

Io: Questa passione ti ha trasmesso la voglia di conoscere ed aprirti ad altre culture?

Martina:

Sicuramente. Molti personaggi provengono da contesti culturali diversi e approfondire manga, anime e videogiochi mi ha fatto apprezzare storie, tradizioni e modi di pensare diversi dal mio.

Io: Sentire il supporto della

community cambia il modo in cui interpreti il tuo personaggio?

Martina: Sì, il supporto della community ti dà energia, ti fa sperimentare e ti incoraggia a dare il massimo nella performance.

Io: Ti senti di dare un consiglio in generale?

Martina: Sì, il

mio consiglio è divertirsi sempre e non fare cosplay per compiacere gli altri. Sperimentate, mettetevi in gioco e portate sempre un po' della vostra personalità nel personaggio che interpretate.

Io: OK ti ringrazio ancora per

l'intervista e ti auguro buon divertimento in fiera!!

Martina: grazie mille e buon divertimento

anche a te!!

Chiara, Viareggio, 34 anni, giudice concorsi

Io: Ciao! Come ti chiami?

Chiara: Ciao! Mi chiamo Chiara. Ho iniziato come cosplayer, ma negli ultimi anni sono stata invitata sempre più spesso a far parte delle giurie.

Io: Da quanto tempo fai cosplay?

Chiara: Faccio cosplay da circa dieci anni. All'inizio partecipavo alle gare come concorrente, proprio come molti altri. Con il tempo ho iniziato a studiare molto la costruzione dei costumi e la parte tecnica, e questo mi ha portata a essere invitata come giudice in alcune fiere.

Essere dall'altra parte del palco è un'esperienza completamente diversa.

Io: Qual è stato il tuo primo cosplay?

Chiara: Il mio primo cosplay era molto semplice. Non avevo ancora esperienza con il cucito o con i materiali più tecnici. Però mi ha insegnato quanto lavoro c'è dietro un costume.

Proprio per questo, quando giudico una gara, cerco sempre di ricordarmi cosa significa essere al posto dei concorrenti.

Io: Come scegli i personaggi che interpreti?

Chiara: Quando facevo più gare cercavo personaggi che mi permettessero di dimostrare diverse tecniche di costruzione. Non solo vestiti, ma anche armature, accessori e oggetti scenici.

Adesso invece scelgo personaggi soprattutto per piacere personale, perché non devo più dimostrare nulla in competizione.

Io: Come realizzi i tuoi costumi?

Chiara: Utilizzo diverse tecniche: cucito tradizionale, lavorazione del foam per le armature, stampa di dettagli, pittura e invecchiamento dei materiali.

Quando giudico una gara cerco sempre di capire se il costume è stato realizzato davvero dal cosplayer o se è stato acquistato o commissionato.

Io: Il momento della preparazione prima di una fiera è importante?

Chiara: Moltissimo. Per chi partecipa alle gare c'è anche una fase chiamata **pre-judging**, cioè una valutazione privata prima dello spettacolo sul palco.

In quel momento i cosplayer mostrano il costume da vicino ai giudici e spiegano come lo hanno realizzato. È una parte fondamentale della gara.

Io: Come hai scoperto il cosplay?

Chiara: Durante una fiera del fumetto quando ero molto giovane. Rimasi colpita dalla creatività dei cosplayer e dal lavoro che c'era dietro i costumi.

Io: Quanto contano per te fumetti, videogiochi e anime?

Chiara: Sono il punto di partenza di tutto. Il cosplay nasce proprio dal desiderio di portare nel mondo reale personaggi che esistono in queste storie.

Io: Che rapporto vedi tra cosplay e recitazione?

Chiara: La recitazione è molto importante soprattutto durante le esibizioni sul palco. Alcuni cosplayer preparano vere e proprie piccole scenette o combattimenti coreografati.

Io: Come funziona davvero una gara cosplay dal punto di vista dei giudici?

Chiara: In genere la gara è divisa in due momenti principali.

Il primo è il **pre-judging**, dove i concorrenti incontrano la giuria in privato. In questa fase osserviamo il costume da vicino, controlliamo i dettagli e facciamo domande su materiali, tecniche e tempo di realizzazione.

Il secondo momento è l'esibizione sul palco davanti al pubblico. Qui valutiamo la presenza scenica, l'interpretazione del personaggio e l'impatto generale del costume.

Io: Quali sono i criteri principali con cui giudicate i costumi?

Chiara: Di solito consideriamo tre aspetti principali, la Costruzione del costume, quanto è complesso e quanto è stato realizzato a mano, la fedeltà al personaggio, quanto il costume assomiglia all'originale, performance sul palco, come il cosplayer interpreta il personaggio davanti al pubblico.

Io: È difficile essere imparziali come giudice?

Chiara: È una responsabilità molto grande. Cerchiamo sempre di basarci su criteri oggettivi e di discutere le decisioni tra tutti i membri della giuria.

A volte le differenze tra i costumi sono minime, quindi bisogna analizzare molti dettagli prima di decidere.

Io: Hai mai visto qualcosa di sorprendente durante una gara?

Chiara: Moltissime volte. Alcuni cosplayer costruiscono meccanismi incredibili: armature che si illuminano, ali che si aprono, trasformazioni durante l'esibizione.

È sempre impressionante vedere quanta creatività c'è in questo mondo.

Io: E quali sono gli errori più comuni dei partecipanti?

Chiara: Molti sottovalutano la preparazione della performance. Anche con un costume bellissimo, se sul palco non succede nulla l'esibizione perde molto impatto.

Un altro errore è non spiegare bene ai giudici come è stato costruito il costume.

Io: La tua identità personale influenza i personaggi che scegli?

Chiara: In parte sì. Mi piacciono personaggi con una forte personalità o con costumi complessi dal punto di vista tecnico.

Io: Ti senti diversa quando sei in cosplay?

Chiara: Sì, perché interpretare un personaggio ti permette di uscire un po' dalla tua quotidianità.

Io: La tua famiglia ha supportato questa passione?

Chiara: All'inizio non capivano bene cosa fosse il cosplay, ma con il tempo hanno visto quanto impegno richiede.

Io: Hai mai ricevuto critiche?

Chiara: Sì, soprattutto quando lavori come giudice. Le decisioni delle gare non possono accontentare tutti, quindi è normale ricevere opinioni diverse.

Io: Che consiglio daresti a chi vuole partecipare a una gara cosplay?

Chiara: Direi di concentrarsi sul processo creativo e di non pensare solo alla vittoria. Preparare un costume e portarlo sul palco è già un grande risultato.

Le gare dovrebbero essere soprattutto un'occasione per condividere il proprio lavoro con gli altri cosplayer.

Giulia Ferretti, luogo di provenienza Bologna, età 25

Io: Ok, cominciamo con l'intervista. Ciao e ti chiedo prima il tuo nome.

Cosplayer: Ciao! Mi chiamo Giulia Ferretti.

Io: Prima domanda, da quanto tempo fai cosplay?

Giulia: Faccio cosplay dal 2018. All'inizio era solo un gioco, qualcosa che facevo per divertirmi una o due volte all'anno, poi è diventata una presenza sempre più importante nella mia vita.

Io: Come hai scoperto questa passione?

Giulia: Devo molto al mio ragazzo Samuele, che è anche lui un grande appassionato di cosplay e che mi ha fatto scoprire questo mondo così speciale e affascinante. Prima di avvicinarmi davvero al cosplay, seguivo diversi illustratori, gamer e cosplayer su Instagram e TikTok, e ogni volta che vedevo le loro trasformazioni rimanevo sempre molto incuriosito. Mi affascinava tantissimo vedere come una persona riuscisse a cambiare completamente aspetto e a diventare per qualche momento un altro personaggio. La prima volta che sono andato alla Games Week di persona è stato un momento decisivo. Vedere tutti quei cosplay dal vivo, le persone che si muovevano nei panni dei loro personaggi preferiti e l'energia di quell'evento mi ha fatto capire che volevo farne parte anch'io. Non volevo più limitarmi a guardare le foto o i video, ma volevo sperimentare anche io la sensazione di trasformarmi, di interpretare un personaggio e di far parte di quella comunità. Da quel momento ho deciso di iniziare a fare cosplay e da allora è diventata una passione molto importante nella mia vita.

Io: Quanto contano per te fumetti, anime, manga e videogiochi?

Giulia: Ho scoperto questo mondo grazie a Samuele. È stato lui a farmi iniziare a leggere manga, e insieme a lui giochiamo ai videogiochi, cosa che prima non facevo mai. Pian piano mi sono appassionato anche io, grazie a lui, e ora sono cose che mi divertono molto e mi permettono di condividere momenti speciali con lui.

Io: Come scegli il personaggio da rappresentare alle manifestazioni?

Giulia: Io e Samuele scegliamo i personaggi insieme. A volte facciamo dei cosplay di coppia, dove interpretiamo i personaggi insieme, e altre volte scegliamo personaggi per conto nostro.

Io: La prima volta che hai fatto cosplay, che personaggio era e perché lo hai scelto?

Giulia: Il mio primo cosplay è stato "Aloy" di "Horizon Zero Dawn". L'ho scelta perché era una figura forte, indipendente, ma anche fragile. Non era un personaggio che volevo diventare, ma uno che mi aiutava a esplorare aspetti di me che stavo ancora costruendo.

Io: È legato a chi sei, a chi vorresti essere o a qualcosa di diverso?

Giulia: Direi che il cosplay è una versione possibile di me. Non lo vivo come una fuga dalla realtà, ma come un modo per sperimentare. Grazie al cosplay posso provare identità, emozioni e modi di muovermi che nella vita di tutti i giorni magari tengo più nascosti.

Io: Mi racconti come ti organizzi per creare i tuoi vestiti, dagli accessori al costume completo?

Giulia: Inizio sempre con una fase di ricerca visiva molto lunga. Studio il personaggio, i materiali, i colori e poi decido cosa realizzare da zero e cosa adattare. Gli accessori sono per me la parte più importante: spesso sono quelli che raccontano davvero il personaggio. Mi organizzo per step, senza fare tutto insieme, così il costume cresce poco alla volta.

Io: Il momento in cui ti prepari per la manifestazione lo vivi come un rituale?

Io: Il

Giulia: Sì, moltissimo. È un momento di concentrazione e trasformazione. Trucco, parrucca e costume non sono solo preparazione estetica, ma mentale. È come attraversare una soglia.

Io: Che legame vedi tra il cosplay e la ricezione teatrale?

Giulia: Penso che il cosplay funzioni molto sulla percezione dello spettatore, proprio come il teatro. Il pubblico completa il personaggio con il proprio immaginario. Anche se non reciti una scena, sei comunque in relazione costante con chi ti guarda.

Io: Secondo te il cosplay è più performance, espressione personale o entrambe le cose?

Giulia: È entrambe le cose. È performance perché sei nello spazio pubblico, ma è anche un atto profondamente personale. È il mio modo di raccontarmi usando un linguaggio visivo.

Io: Pensi che la tua identità di genere influenzi la scelta dei personaggi che interpreti?

Giulia: Sì, ma non in modo rigido. All'inizio sceglievo solo personaggi femminili molto riconoscibili. Ora mi interessa di più giocare con l'ambiguità, con personaggi che mettono in discussione ruoli e stereotipi.

Io: Ti senti te stessa o qualcun'altra quando sei in cosplay?

Giulia: Mi sento più me stessa, paradossalmente. Il personaggio mi dà una libertà che nella vita quotidiana non sempre mi concedo.

Io: Come descriveresti la differenza tra la tua identità quotidiana e quella in cosplay?

Giulia: Nella vita quotidiana sono più controllata. In cosplay mi sento più visibile, più presente nel mio corpo. È come se il costume rendesse legittima l'espressione.

Io: Hai mai subito prese in giro o giudizi negativi?

Giulia: Sì, soprattutto online. Commenti sul corpo o sul fatto che "non assomigli abbastanza" al personaggio. All'inizio mi colpivano molto, poi ho imparato a filtrare e a proteggermi.

Io: I tuoi familiari comprendono questa passione?

Giulia: All'inizio erano confusi, non capivano perché investissi così tanto tempo ed energia. Col tempo hanno visto quanto mi rende felice e ora mi supportano, anche se da lontano.

Io: L'interpretazione dei personaggi ha migliorato la tua vita personale?

Giulia: Sì. Mi ha aiutato a prendere spazio, a non scusarmi per quello che sono. Mi ha dato più sicurezza anche fuori dalle fiere.

Io: Questa passione ti ha spinto ad aprirti ad altre culture?

Giulia: Assolutamente. Attraverso il cosplay ho iniziato a interessarmi a culture diverse, non solo giapponesi, ma anche occidentali, mitologiche, fantasy. È un continuo scambio.

Io: Sentire il supporto della community cambia il modo in cui interpreti il personaggio?

Giulia: Sì, ti fa sentire parte di qualcosa. Sapere di essere accolta ti permette di osare di più e di essere più sincera nella tua interpretazione.

Io: Ti senti di dare un consiglio in generale?

Giulia: Di non cercare la perfezione. Il cosplay non è imitazione pura, ma relazione. Con il personaggio, con gli altri e con se stessi

Io: OK grazie mille per aver partecipato a questa intervista e ti auguro buon divertimento alla gamesweek

Giulia: Grazie a te contentissima di essere stata d'aiuto!! Ciao!!

Leonardo Moretti, Cosenza, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Leonardo: Ciao! Mi chiamo Leonardo, ma tra i cosplayer vado spesso come "ShadeWalker". È un soprannome che ho scelto perché mi piace l'idea di giocare con luci e ombre, un po' come nel personaggio che porto oggi.

Io: Quanti anni hai?

Leonardo: Ho 24 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Leonardo: Sì, è la prima volta. Sono super emozionato: mi piace l'energia delle fiere dedicate ai videogiochi, c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Leonardo: Oggi porto Sephiroth da *Final Fantasy VII*. È un personaggio iconico e complesso, con un design incredibile e una storia intensa.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Leonardo: Sicuramente la voglia di indipendenza e di cercare la propria strada, anche se a volte può essere un po' solitaria. Mi rispecchio molto in quell'aspetto del personaggio, senza le parti più estreme ovviamente!

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Leonardo: Sì, assolutamente. Per me il cosplay è performance: anche se non sto su un palco, quando indosso un costume cerco di trasmettere il carattere del personaggio attraverso postura, sguardi e gestualità. Ti dà un modo concreto per “entrare” in un altro mondo.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Leonardo: Ho iniziato guardando video online e partecipando a piccoli eventi locali. Mi piaceva l’idea di poter incarnare i miei personaggi preferiti invece di limitarli allo schermo. Dopo un po’, ho cominciato a creare da solo i costumi.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Leonardo: Cerco personaggi con una storia forte e un design particolare. Mi piace che abbiano sfumature emotive, non solo estetiche. Sephiroth, per esempio, ha un alone di mistero e potenza che mi affascina.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Leonardo: Quasi tutto lo realizzo da solo, dalle armi ai dettagli dell’armatura. Alcuni pezzi molto complessi li commissiono, ma cerco sempre di personalizzarli.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Leonardo: Sì, assolutamente. Ho conosciuto persone che condividono le stesse passioni e sono diventate amici stretti. Con alcuni ho anche formato piccoli team per realizzare set fotografici o collaborazioni creative.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Leonardo: Principalmente Instagram e TikTok. Mi piace raccontare il dietro le quinte: come costruisco i pezzi, come preparo le foto, come lavoro sui dettagli.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Leonardo: È un modo per staccare dalla routine e per esprimere la mia creatività. Non è qualcosa che vivo tutti i giorni, ma quando ci sono eventi o progetti nuovi diventa molto importante.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Leonardo: Il cosplay per me è libertà e sperimentazione. Ti permette di metterti alla prova, di divertirti e di entrare in contatto con persone che condividono le tue passioni. È un modo di esprimere chi sei, anche attraverso personaggi lontani dalla realtà.

Matteo Bellini, L’Aquila, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Matteo: Ciao! Mi chiamo Matteo, ma nel mondo del cosplay vado spesso come “IronShade”. Mi piace usare un soprannome perché dà un senso di alter ego creativo.

Io: Quanti anni hai?

Matteo: Ho 29 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Matteo: No, è la terza volta che partecipo. Mi piace l’atmosfera qui: c’è sempre qualcuno pronto a condividere curiosità, consigli e piccoli trucchi per il cosplay.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Matteo: Oggi porto Dante da *Devil May Cry*. È un personaggio con tanto stile e un carattere molto deciso, che richiede un po’ di recitazione per renderlo credibile.

Io: C’è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Matteo: Sicuramente il lato un po’ ironico e sicuro di sé. Mi ci ritrovo nel modo in cui Dante affronta le situazioni, anche se con molto più caos!

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Matteo: Sì, assolutamente. Anche se non recito su un palco, interpretare un personaggio significa controllare postura, gesti, espressioni. Ti mette alla prova e ti fa uscire dalla tua comfort zone.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Matteo: Ho iniziato grazie a videogiochi e anime. Volevo provare a “vivere” i miei personaggi preferiti. La prima volta è stato un piccolo evento locale, ma da lì è nato tutto.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Matteo: Cerco personaggi con un design forte, ma anche con una personalità interessante. Mi piace che abbiano sfumature complesse, non solo un aspetto visivo appariscente.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Matteo: Una combinazione di entrambi. Costruisco dettagli come armi, props e accessori, mentre alcune parti più complesse le commissiono o le acquisto, per poi personalizzarle.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Matteo: Sì, molti dei miei amici più stretti li ho conosciuti proprio grazie a questa passione. Alcuni li considero quasi una seconda famiglia.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Matteo: Principalmente Instagram, ma anche TikTok per mostrare i processi creativi e qualche tutorial.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Matteo: Mi aiuta a evadere, a sperimentare creatività e a staccare dallo stress quotidiano. Non lo vivo tutti i giorni, ma quando ci sono eventi o progetti diventa centrale.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Matteo: Per me il cosplay è libertà e gioco. È un modo per esprimere me stesso, per creare e condividere momenti unici con altre persone che hanno le stesse passioni.

Davide Morelli, Latina, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Davide: Ciao! Mi chiamo Davide, ma negli eventi uso spesso il soprannome "PixelNomad".

Io: Quanti anni hai?

Davide: 29 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Davide: No, è la terza volta. Mi piace perché qui si respira una forte energia creativa legata ai videogiochi e alle innovazioni digitali.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Davide: Oggi porto Ashen One da *Dark Souls III*. Non è un personaggio molto famoso al di fuori dei fan della serie, ma ha una lore intensa e un'estetica molto suggestiva.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Davide: Sicuramente il senso di resilienza e la volontà di affrontare sfide impossibili. Come Ashen One, anche nella vita cerco sempre di rialzarmi dopo le difficoltà.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Davide: Assolutamente. Anche se *Dark Souls* non ha dialoghi frequenti, interpretare il personaggio significa trasmettere emozioni attraverso postura, gesti e presenza. È un cosplay più "silenzioso" e concentrato sulla tensione narrativa.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Davide: Ho sempre amato videogiochi complessi e storie dark. Ho iniziato con costumi semplici da giochi indie, ma col tempo ho cominciato a lavorare anche su dettagli complessi come armature e armi.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Davide: Cerco personaggi che abbiano profondità, storie che mi facciano riflettere, e design che possa reinterpretare con i miei materiali e tecniche.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Davide: Principalmente realizzo tutto da solo: foam, verniciatura, effetti di invecchiamento e dettagli sulle armi. Alcune parti molto specifiche le commissiono, ma cerco sempre di dare il mio tocco personale.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Davide: Sì, alcune amicizie nate nei forum e alle fiere sono rimaste solide, e condividiamo idee, progetti e scambi creativi tutto l'anno.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Davide: Principalmente Instagram. Non tanto per i numeri, quanto per mostrare i dettagli e il processo creativo dei costumi.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Davide: È una valvola creativa e uno stimolo continuo. Anche quando non vado alle fiere, lavoro su progetti, disegni e prototipi per il cosplay.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Davide: Per me il cosplay non è solo vestire un costume: è entrare in un'altra realtà, vivere storie e imparare nuove tecniche. È un modo di unire arte, gioco e narrazione in un'esperienza concreta.

Lorenzo Mancini, Ancona, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Lorenzo: Ciao! Mi chiamo Lorenzo, ma negli eventi uso spesso il nickname "NebulaCrafter".

Io: Quanti anni hai?

Lorenzo: 26 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Lorenzo: No, è la seconda volta. Mi piace perché qui trovo tante persone che condividono la mia passione per giochi e storie non convenzionali.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Lorenzo: Oggi porto il cosplay di Hollow Knight, il Cavaliere Silenzioso dall'omonimo gioco indie. Non è un personaggio "famoso" come quelli dei blockbuster, ma ha un design minimale e una lore sorprendentemente profonda.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Lorenzo: Sicuramente la calma e la resilienza. Hollow Knight affronta sfide immense senza parlare, e io mi rivedo molto in questo modo di affrontare la vita: concentrato, silenzioso ma determinato.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Lorenzo: Sì, anche se Hollow Knight è silenzioso, interpretarlo significa raccontare una storia solo con postura, movimento e presenza. È un cosplay molto "emotivo" senza parole.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Lorenzo: Ho sempre amato i videogiochi indie e le atmosfere cupe. Ho iniziato creando piccoli costumi di personaggi strani e poco conosciuti, e piano piano ho provato sfide più complesse come armature e props artigianali.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Lorenzo: Cerco personaggi con estetica affascinante ma anche significato emotivo, che mi permettano di sperimentare tecniche artigianali e di immergermi nella storia che raccontano.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Lorenzo: Tutto artigianale: dal casco minimalista al mantello. Uso foam, resina e vernici speciali per rendere i dettagli più autentici. Alcuni accessori molto tecnici li commissiono, ma cerco sempre di dare il mio tocco personale.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Lorenzo: Sì, ho conosciuto altre persone appassionate di indie games e costumi insoliti, e condividiamo consigli, tutorial e collaborazioni creative. Alcuni sono diventati veri amici con cui collaboro anche fuori dagli eventi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Lorenzo: Principalmente Instagram, dove mostro i processi e i dettagli dei costumi. Non cerco visibilità, ma un modo per documentare e scambiare idee.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Lorenzo: È un hobby creativo e uno sfogo. Anche quando non vado alle fiere, lavoro su bozzetti, props e piccoli progetti. Mi aiuta a coltivare creatività e pazienza.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Lorenzo: Per me il cosplay è esplorare mondi alternativi e creare arte concreta. Anche con personaggi poco conosciuti, riesco a vivere storie diverse, imparare nuove tecniche e condividere esperienze con persone che hanno la mia stessa passione.

Matteo Rossi, Frosinone, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Matteo: Ciao! Mi chiamo Matteo, ma molti mi conoscono come “ShadeCrafter”.

Io: Quanti anni hai?

Matteo: 29 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Matteo: No, è la terza volta. Mi piace molto perché qui ci sono persone di ogni tipo: dai gamer ai cosplayer più sperimentali.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Matteo: Oggi porto il cosplay di **Sephirot Shadowblade**, un personaggio di un vecchio videogioco indie di avventura chiamato *Eternal Eclipse*. Non è molto conosciuto, ma ha un design dark e misterioso che adoro.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Matteo: Sicuramente l'attenzione ai dettagli e l'introspezione. Sephirot è silenzioso, osservatore, ma estremamente strategico. Mi rivedo molto in questa parte del suo carattere.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Matteo: Assolutamente. Anche se il personaggio non parla, il corpo e i gesti raccontano molto. Interpretarlo è come fare teatro muto: ogni passo e ogni postura comunicano qualcosa.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Matteo: Ho sempre amato creare oggetti e vestiti dai videogiochi e dai fumetti. All'inizio erano semplici esperimenti con foam e stoffe, ma poi ho deciso di portare il mio lavoro alle fiere, sperimentando personaggi poco conosciuti.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Matteo: Cerco design particolari, personalità complesse e possibilità di sperimentare tecniche artigianali diverse. Non mi interessa la popolarità, ma la profondità del personaggio.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Matteo: Tutto artigianale: dalla spada fino ai dettagli della giacca. Uso foam, vernici speciali e qualche tessuto raro. Qualche accessorio più complicato lo commissiono, ma cerco sempre di personalizzarlo.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Matteo: Sì, ho stretto amicizie con altri cosplayer di nicchia, con cui collaboro su progetti sperimentali e facciamo scambio di consigli su materiali e tecniche. Alcuni di loro sono diventati veri amici.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Matteo: Principalmente Instagram. Mi piace mostrare i processi, i dettagli e come nascono i costumi, più che cercare visibilità.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Matteo: È un hobby creativo, quasi meditativo. Anche quando non vado alle fiere, lavoro su props, design e bozzetti. Mi aiuta a sviluppare pazienza e precisione.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Matteo: Per me il cosplay è un modo di vivere storie diverse e creare arte tangibile. Anche con personaggi poco conosciuti, si possono costruire mondi unici, scambiare idee con altri appassionati e vivere esperienze davvero memorabili.

Filippo Lazzarini, Milano, 27 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Filippo: Ciao! Mi chiamo Filippo, ma nel mondo del cosplay uso il nickname “IronVortex”.

Io: Quanti anni hai?

Filippo: 27 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Filippo: No, vengo da tre anni consecutivi. Mi piace perché c'è sempre una grande varietà di giochi e costumi, e puoi incontrare persone che condividono interessi simili.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Filippo: Oggi porto **Ragna Shadowfang**, un personaggio di un vecchio gioco di ruolo giapponese chiamato *Shadow Chronicles*. Non è molto famoso, ma adoro il suo design elegante e la storia complessa.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Filippo: Sicuramente l'armatura e i dettagli minuziosi riflettono il mio perfezionismo, mentre il lato strategico e calcolatore del personaggio rispecchia il mio modo di affrontare le sfide.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Filippo: Sì, soprattutto nel modo in cui interpreti il personaggio. Non si tratta solo di indossare un costume, ma di muoversi, gesticolare e trasmettere emozioni come se fossi su un palcoscenico.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Filippo: Ho sempre amato i videogiochi e i fumetti, ma il vero salto è stato quando ho iniziato a provare a creare piccoli accessori per cosplay di amici. Poi ho deciso di provare anche io un personaggio tutto mio.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Filippo: Cerco personaggi con storie complesse o estetiche particolari che mi permettano di sperimentare tecniche di realizzazione del costume, senza seguire mode o tendenze.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Filippo: Tutto artigianale. Dalla spada all'armatura, uso materiali come EVA foam, resina e tessuti particolari. Alcuni accessori li faccio stampare in 3D e poi li dipingo e invecchio a mano.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Filippo: Sì, ho trovato un piccolo gruppo di amici con cui condividere progetti e consigli. Sono persone con cui lavoro spesso a creazioni più elaborate e con cui ho instaurato un legame forte.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Filippo: Principalmente Instagram, dove mostro i dettagli dei costumi e il processo creativo. Non cerco visibilità, mi interessa più condividere la mia passione.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Filippo: È un hobby creativo che mi permette di esprimermi, fare pratica con materiali e tecniche diverse, e staccare dalla routine quotidiana.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Filippo: Il cosplay, per me, è arte, strategia e divertimento. Anche con personaggi poco conosciuti, si possono creare esperienze uniche, incontrare persone simili a te e sviluppare competenze manuali e creative che restano anche fuori dalle fiere.

Federico Riva, Monza, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamato?

Federico: Ciao! Mi chiamo Federico, ma nel cosplay uso il soprannome "ShadowGlyph".

Io: Quanti anni hai?

Federico: 24 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Federico: No, è la seconda. L'anno scorso ero solo come visitatore, quest'anno volevo provare a portare un cosplay mio.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Federico: Sto interpretando **Kaelith**, un mago oscuro di un vecchio gioco indie chiamato *Eternal Labyrinth*. Non è molto conosciuto, ma ha uno stile unico e mi ha sempre affascinato il suo concetto di magia e tattica.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Federico: La parte che più mi rappresenta è sicuramente il mantello elaborato con simboli arcani. Amo i dettagli e le cose curate, e Kaelith ha una grande attenzione ai simboli e agli ornamenti, proprio come me nei miei progetti.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Federico: Assolutamente. Anche se non faccio spettacoli, mi sento quasi in scena quando indosso il costume: devo pensare a come stare, a come muovermi, e a come far "vivere" il personaggio agli altri.

Io: Come ti sei avvicinato al cosplay?

Federico: Ho sempre amato i giochi di ruolo e il mondo dei fumetti. Un giorno ho deciso di provare a trasformare il mio interesse in qualcosa di concreto, creando un costume da solo e vedendo la reazione degli altri.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Federico: Cerco sempre qualcosa di diverso, un personaggio che mi sfidi nella costruzione e nella rappresentazione. Non mi interessano i più popolari, ma quelli con design originali e storia intrigante.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Federico: Quasi tutto fatto a mano! Uso EVA foam, stoffe particolari, pittura e dettagli in resina. Mi piace il processo creativo quasi quanto indossare il costume.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Federico: Sì, ho conosciuto alcuni cosplayer che hanno passioni simili alle mie, con cui collaboro a piccoli progetti. È bello avere una rete di persone con cui condividere consigli e sperimentare nuove idee.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Federico: Solo Instagram. Cerco di mostrare i dettagli e il lavoro dietro ogni costume, più che la visibilità.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Federico: Per me è una via di sfogo creativo. Mi permette di sperimentare materiali, tecniche e idee che non potrei esplorare in altri contesti.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Federico: Anche se il personaggio non è famoso, il cosplay è sempre un'esperienza completa: ti permette di incontrare persone simili a te, di metterti alla prova con la creatività e di divertirti, portando un po' della tua fantasia nel mondo reale.

Beatrice Russo, Legnago, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamata?

Beatrice: Ciao! Mi chiamo Beatrice, ma nel cosplay uso il soprannome "ShadowGlyph".

Io: Quanti anni hai?

Beatrice: 26 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Beatrice: No, l'anno scorso sono venuta solo come visitatrice, quest'anno volevo provare a portare un cosplay mio.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Beatrice: Oggi interpreto **Rin, la Custode dei Giardini Perduti**, un personaggio di un videogioco indie poco conosciuto chiamato *Whispering Gardens*. Adoro la sua estetica delicata ma misteriosa e il suo legame con la natura e la magia dei fiori.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Beatrice: Sicuramente il mantello floreale e i dettagli naturali. Amo i piccoli particolari e l'idea di raccontare una storia attraverso simboli e accessori, proprio come fa Rin.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Beatrice: Sì, anche senza fare spettacoli mi sento come se fossi sul palco. Devo pensare a come muovermi, come posare, come trasmettere l'essenza del personaggio agli altri.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Beatrice: Amo i giochi di ruolo e il mondo dei fumetti. Ho voluto provare a trasformare il mio interesse in qualcosa di concreto creando un costume da sola.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Beatrice: Cerco sempre qualcosa di originale, con un design particolare e una storia che mi affascini. Non mi interessano i personaggi più famosi, ma quelli che mi permettono di sperimentare creatività e tecnica.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Beatrice: Quasi tutto fatto a mano! Uso stoffe particolari, dettagli in resina, pittura e piccoli accessori naturali. Adoro il processo creativo quasi quanto indossare il costume.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Beatrice: Sì, ho conosciuto alcune cosplayer con passioni simili, con cui collaboro a progetti e condivido consigli. È bello avere una rete creativa con cui sperimentare.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Beatrice: Solo Instagram, per mostrare i dettagli e il lavoro dietro ogni costume, più che per visibilità.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Beatrice: È una via di sfogo creativo. Mi permette di sperimentare materiali, tecniche e idee che non potrei esplorare altrove.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Beatrice: Anche se il personaggio non è famoso, il cosplay è un'esperienza completa: ti permette di incontrare persone simili a te, di metterti alla prova con la creatività e di divertirti, portando un po' della tua fantasia nel mondo reale.

Giovanna Bianchi, Milano, 24 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamata?

Giovanna: Ciao! Mi chiamo Giovanna, ma nel cosplay uso il soprannome "ShadowGlyph".

Io: Quanti anni hai?

Giovanna: 24 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Giovanna: No, ci sono già stata l'anno scorso come visitatrice, quest'anno ho voluto portare un cosplay tutto mio.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Giovanna: Oggi interpreto **Yuki Mori** dalla serie TV *Space Battleship Yamato 2199*. È un personaggio forte ma riflessivo, con una grande dedizione alla sua squadra e al suo compito nello spazio.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Giovanna: Sicuramente l'uniforme spaziale e il distintivo della sua divisione. Mi piace come il personaggio mantenga equilibrio tra disciplina e empatia: sono caratteristiche che cerco anche io nella vita.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Giovanna: Sì, anche se non recito sul palco, indossare un costume significa entrare nella mentalità del personaggio. Posso muovermi come farebbe Yuki e trasmettere emozioni anche solo attraverso pose e sguardi.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Giovanna: Ho sempre amato le serie TV di fantascienza e gli anime correlati. Volevo provare a trasformare la mia passione in qualcosa di concreto e creativo, così ho iniziato a realizzare costumi da sola.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Giovanna: Mi interessa la storia del personaggio e la possibilità di immedesimarmi in lui o lei. Cerco sempre personaggi originali o poco conosciuti, che mi permettano di sperimentare tecniche di costume e interpretazione.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Giovanna: Cerco di realizzare quasi tutto a mano, dall'uniforme ai dettagli come cinture e accessori. Alcune parti più complesse le faccio realizzare da artigiani, ma cerco sempre di mettere la mia firma creativa.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Giovanna: Sì, ho conosciuto altre cosplayer con cui collaboro, condivido idee e consigli. Sono diventate una piccola comunità creativa che mi sostiene e ispira.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Giovanna: Principalmente Instagram, per mostrare i dettagli e il lavoro dietro ogni costume.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Giovanna: È una valvola creativa, un modo per mettere alla prova le mie capacità artistiche e tecniche, e un'occasione per incontrare persone con passioni simili.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Giovanna: Anche se Yuki Mori non è un personaggio mainstream, il cosplay è un'esperienza completa: ti permette di divertirti, creare e condividere la tua passione con gli altri, portando un po' della tua fantasia nella realtà.

Aurora Valeriani, Torino, 26 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamata?

Aurora: Ciao! Mi chiamo Aurora, ma nel mondo del cosplay uso il nickname "LunaForge".

Io: Quanti anni hai?

Aurora: 26 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Aurora: Sì, è la mia prima volta qui. Sono molto emozionata perché è un evento enorme e pieno di ispirazioni.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Aurora: Oggi interpreto **Raven** dalla serie TV *Teen Titans*. È un personaggio oscuro e introspettivo, ma molto potente e indipendente.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Aurora: Sicuramente il mantello e il simbolo sulla fronte, ma quello che più mi rappresenta è la sua introspezione e la capacità di gestire emozioni forti senza perdere il controllo. Mi ci rispecchio molto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Aurora: Assolutamente sì. Indossare un costume non significa solo avere un bell'aspetto, ma anche entrare nella psicologia del personaggio. Quando sono in cosplay, cerco di assumere i suoi gesti, il suo modo di muoversi e persino il tono della voce.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Aurora: Ho sempre amato i fumetti e le serie animate. Ho iniziato a realizzare piccoli accessori e costumi per gioco, e con il tempo è diventata una vera passione.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Aurora: Cerco personaggi complessi con caratteristiche emotive interessanti. Non scelgo solo per popolarità o estetica: deve esserci un legame con ciò che sento o con quello che voglio esprimere.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Aurora: La maggior parte dei costumi la realizzo io, dai tessuti agli accessori. Per elementi più complessi come scettri o decorazioni 3D, mi affido a piccole commissioni, ma mantengo sempre il controllo creativo.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Aurora: Sì, alcune delle amicizie più strette le ho conosciute grazie al cosplay. È un ambiente in cui condividere interessi comuni crea legami duraturi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Aurora: Principalmente Instagram, dove posso mostrare dettagli e dietro le quinte della realizzazione dei costumi.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Aurora: È un modo per esprimermi e staccare dalla routine. Anche se non porto i costumi tutti i giorni, mi accompagna come hobby creativo e fonte di ispirazione.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Aurora: Il cosplay è una combinazione di creatività, tecnica e storytelling. Anche personaggi poco conosciuti possono diventare un'esperienza appagante e personale. Mi piace poter portare un pezzo della mia fantasia nel mondo reale e condividere momenti unici con altri appassionati.

Michela Barbero, Cuneo, 29 anni

Io: Ciao! Come ti chiami e come preferisci essere chiamata?

Michela: Ciao! Mi chiamo Michela, nel mondo del cosplay vado semplicemente con il mio nome, non uso nickname.

Io: Quanti anni hai?

Michela: 29 anni.

Io: È la tua prima volta a GamesWeek?

Michela: No, ci vengo ogni anno. Mi piace l'atmosfera, l'energia e poter incontrare altri appassionati.

Io: Che personaggio interpreti oggi e da quale opera proviene?

Michela: Oggi interpreto **Fiona Gallagher** dalla serie TV *Shameless*. Non è un personaggio “da cosplay” classico, ma adoro le sue sfumature e il modo in cui affronta la vita con determinazione e ironia.

Io: C'è una parte del costume o del personaggio che ti rappresenta?

Michela: Sicuramente il modo diretto di affrontare i problemi e la resilienza. Anche nello stile del costume, semplice ma d'impatto, mi ci rivedo molto.

Io: Trovi un parallelismo tra il cosplay e il teatro o la recitazione?

Michela: Sì, interpretare Fiona richiede attenzione a gesti, espressioni e atteggiamento. Anche se non porto costumi elaborati, è importante dare vita al personaggio. È un po' come fare recitazione “in miniatura”, concentrandosi sulle sfumature.

Io: Come ti sei avvicinata al cosplay?

Michela: In realtà è iniziato quasi per gioco. Guardavo serie TV e pensavo: “Chissà come sarebbe viverle dal vivo”. Ho iniziato con costumi semplici, e piano piano ho voluto cimentarmi in personaggi più complessi.

Io: Cosa ti spinge a scegliere un personaggio?

Michela: Principalmente la personalità. Non cerco popolarità o trend. Deve esserci un legame emotivo con il personaggio, qualcosa che posso trasmettere anche solo con l'atteggiamento.

Io: Realizzi tu i costumi o li acquisti?

Michela: Per Fiona il costume è semplice, quindi ho acquistato gli abiti e li ho adattati un po' a mio gusto. Per altri cosplay più elaborati, invece, realizzo io gli accessori e i dettagli.

Io: Hai amici o legami forti nati grazie al cosplay?

Michela: Sì, alcuni dei miei amici più stretti li ho conosciuti proprio qui. Avere passioni comuni aiuta a creare legami solidi.

Io: Usi i social per condividere i tuoi cosplay?

Michela: Principalmente Instagram, per mostrare foto e dettagli dei personaggi, anche quelli più semplici.

Io: Che ruolo ha il cosplay nella tua vita quotidiana?

Michela: È più un hobby creativo e un modo per staccare dalla routine. Non è la mia vita quotidiana, ma fa parte della mia identità e del mio modo di esprimermi.

Io: Vuoi aggiungere qualcosa sul tuo rapporto con il cosplay?

Michela: Il cosplay non è solo costume o estetica: è un modo di esplorare altri punti di vista, di mettersi nei panni di qualcuno diverso da noi. Anche con personaggi non troppo noti, si può raccontare una storia e divertirsi tantissimo.

Abstract

All over the world, cosplay fans gather at conventions and parties to share their appreciation for and love of anime and manga. These fans, who also refer to themselves as “otaku”, wear detailed makeup and elaborate costumes modeled after their favorite anime, manga, and related video game characters. Cosplayers spend significant amounts of time and money constructing or purchasing costumes, learning signature poses and lines, and performing at conventions and events, transforming themselves from their “real-world” identities into chosen fictional characters. This is the essence of cosplay. The objective here is to provide an understanding of anime and manga cosplay, and their social structures. I’ll explore the origins of cosplay, tracing its development from Japan and North America to Italy, then I’ll introduce the social structures of anime and manga cosplay, giving an understanding of how the cosplay world works.

In tutto il mondo, gli appassionati di cosplay si riuniscono a convention e feste per condividere la loro passione per anime e manga. Questi fan, che si definiscono anche “otaku”, indossano trucchi dettagliati e costumi elaborati ispirati ai loro personaggi preferiti di anime, manga e videogiochi. I cosplayer investono molto tempo e denaro nella creazione o nell’acquisto dei costumi, imparano pose e battute caratteristiche e si esibiscono durante eventi e convention, trasformandosi dalla propria identità del “mondo reale” in personaggi di fantasia. Questa è l’essenza del cosplay. L’obiettivo di questa tesi è offrire una comprensione del cosplay legato ad anime e manga e delle sue strutture sociali. Verrà analizzata la storia del cosplay per evidenziare i contributi del Giappone e del Nord America, fino alla sua diffusione in Italia, con l’intento di fornire al lettore una maggiore consapevolezza delle complessità e delle dinamiche del mondo del cosplay.