

# Le rappresentazioni culturali dei cosplayer

NUOVI MONDI  
POSSIBILI  
E IDENTITÀ  
ACCRESCIUTE

di  
**Erica Giambitto**



*Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"*  
**Facoltà di Sociologia**  
Laurea Magistrale in Comunicazione e  
Pubblicità per le Organizzazioni  
[www.uniurb.it/cpo](http://www.uniurb.it/cpo)

Centro Studi Etnografia  
**DIGITALE**  
[www.etnografiadigitale.it](http://www.etnografiadigitale.it)





*Beh, credo sia molto difficile definire in una parola sola quell' "altro"...  
quella cosa che ti tiene attaccato a questo hobby di certo non  
remunerativo  
(anzi, è più la spesa che altro...)  
e di certo non gratificante in senso materiale  
(non dà né ricchezza, né fama, nè tantomeno potere XD).  
lo posso solo dire che c'entra la "passione",  
intesa come sentimento in senso lato,  
quasi simile all'innamoramento.  
[The\_simon: Posted on 15/8/2009, 22:11]*

## Introduzione Metodologica

### 1. Una panoramica sul Cosplay

#### 1.1. Il Cosplay in Giappone

*Le origini*

*Le caratteristiche*

#### 1.2. Il Cosplay in Italia

*Le origini*

*I contest*

*Le caratteristiche*

#### 1.3. Come nasce un Cosplay

*Produzione personale di un abito*

*Produzione coinvolgendo un'altra persona con competenze specifiche*

*Acquisto di un abito già pronto*

#### 1.4. Valori emergenti e "visione del mondo"

*Come nasce la passione*

*Le motivazioni*

*La condivisione delle esperienze*

#### 1.5. La "mecca" dei Cosplayer

### 2. Analisi interpretativa dei flussi comunicativi

#### 2.1. Descrizione e analisi degli stilemi narrativi

##### 2.1.1 L'oscillazione tra i due poli orizzontali: informazione e narrazione

*Stilema organizzazione*

*Stilema dell'appartenenza sincera*

*Stilema del Cosplayer super-previdente*

*Stilema del "migliorarsi sempre"*

*Stilema dell'expertise del Cosplayer*

##### 2.1.2 L'oscillazione tra i due poli verticali: Dark Side vs Bright Side

*Il bright side del Cosplay*

*Il dark side del Cosplay*

#### 2.2. Descrizione e analisi delle figure narrative

##### 2.2.1 Figure esterne

*Mass media come rappresentanti della cultura esterna*

*Gli "Akuma"*

*I "demotivatori"*

##### 2.2.2 Figure interne

*Le nuove leve*

### **3. Riflessioni socio-antropologiche: costruzione di un sistema alternativo e resistente**

3.1. Cosplay: un nuovo mondo possibile

3.2. Cosplay: nuovi individui possibili

#### **Mappa bright/dark per informazione/narrazione**

#### **Riflessioni conclusive**

#### **Conclusioni riassuntive**

# Le rappresentazioni culturali dei cosplayer: nuovi mondi possibili e identità accresciute

## Abstract

Nuova ricerca per il Centro Studi di Etnografia Digitale nella quale ci occuperemo di Cosplay.

Il Cosplay è una pratica tanto interessante quanto misteriosa, che spinge delle persone a spendere fatica, tempo e denaro in questa attività, individuale tanto quanto collettiva. Il Cosplay consiste nell'impersonare i personaggi di anime, manga, videogiochi, film o anche serie tv con cui si sente di avere un particolare legame, ricreandone gli abiti e, talvolta, le movenze. In questo paper cercheremo di comprendere come, attraverso le *narrazioni di Sé* e le *produzioni culturali* messe in atto attraverso la rete, i Cosplayer riescano a veicolare i codici culturalmente condivisi e, così, a rinsaldare il legame che li tiene uniti attorno a questa passione.

L'approccio Netnografico sarà la metodologia da noi utilizzata per andare a fondo di questo argomento e che, ad una prima osservazione, ci ha permesso di inquadrare in modo generale il Cosplay, le sue origini in Giappone e il suo sviluppo in Italia. Dedicandoci, in questa prima osservazione, al panorama italiano, sono emersi i valori fondamentali dell'impegno personale nella realizzazione di un Cosplay, dell'importanza di diffondere la cultura del Cosplay e dell'importanza di condividere questa esperienza con amici e con persone altrettanto appassionati. Nello specifico abbiamo definito l'insieme delle persone che condividono online questa passione come "Cosplay Web Tribe".

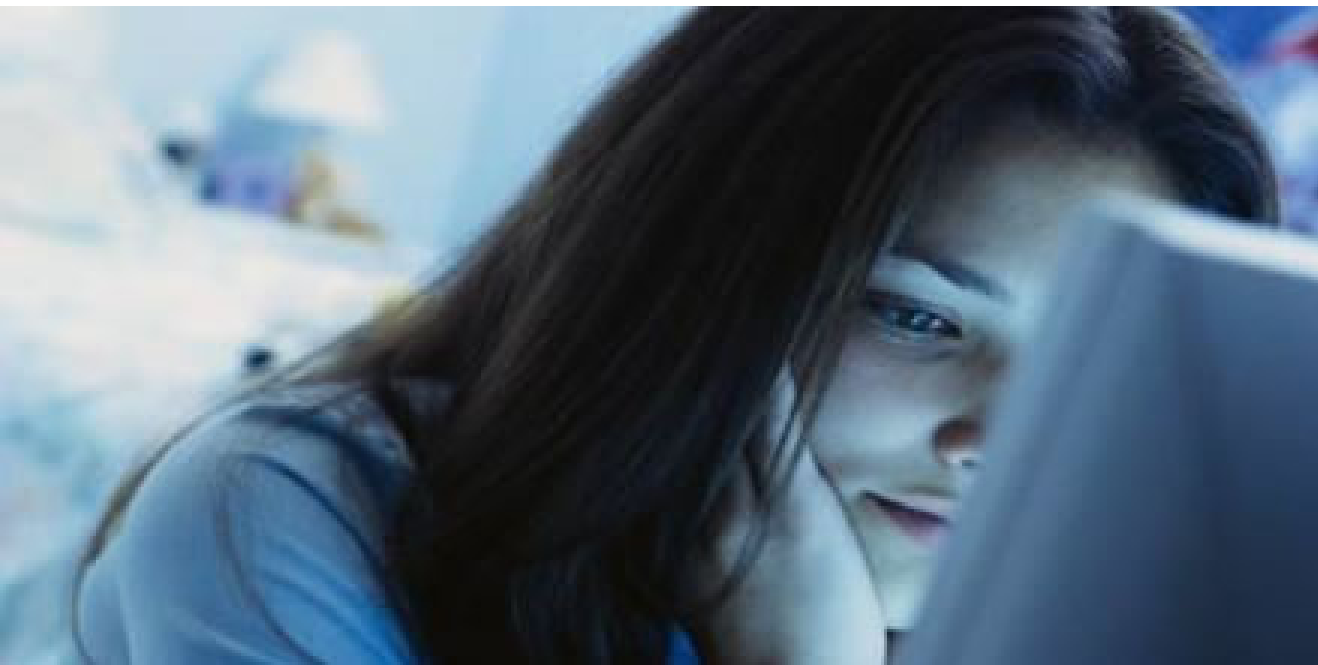
Uno sguardo più approfondito ci ha permesso di mettere in evidenza, all'interno dei flussi comunicativi interni alla Cosplay Web Tribe, diversi moduli narrativi ricorrenti che, da un lato, tracciano *nuovi modi possibili*, andando a delineare i contorni di una società paritaria e meritocratica in cui una competenza particolareggiata e specifica di materiali e dei loro usi si oppone con forza ai pregiudizi che vedono questa attività come "infantile" e futile. Inoltre l'uso sapiente di materiali di recupero volto alla produzione creativa di costumi, prefigura un sistema economico in cui il valore primario dei beni materiali non è più determinato dal danaro, ma bensì da un complesso mix tra resta estetica, tecnica e affettiva assegnata ai beni stessi. Dall'altro lato attraverso la produzione culturale in rete si rafforzano e rinsaldano quelle esperienze vissute durante la preparazione del proprio Cosplay e sancite con la partecipazione ad un evento pubblico, che chiameremo "formazione di

**identità accresciute** e creazione di **legami genuini**".

In ultima analisi, vedremo come il concetto di realtà aumentata, così come pensato da Nathan Jurgenson e P.J. Ray, ci aiuti a comprendere l'importanza e la portata delle narrazioni di Sé e della produzione culturale messe in atto dai Cosplayer in Rete, costruendo nuovi mondi e nuovi individui possibili.

# Introduzione metodologica

Il Centro Studi di Etnografia Digitale si occupa questa volta di **Cosplay**. Il nostro interesse è studiare e comprendere in maniera sistematica come gli utenti dei social media, organizzati in web tribe, diano corso a specifiche produzioni culturali, cioè a identità e visioni del mondo condivise, dove tali produzioni culturali emergono da **manipolazioni simbolico-narrative** di brand o beni di consumo. Per portare avanti un'analisi di questo tipo è necessario utilizzare una tecnica di indagine netnografica basata sull'**osservazione partecipante** che consiste nella lettura assidua, prolungata e soprattutto avalutativa di post/conversazioni prodotti da una determinata Web Tribe.



É importante, però, specificare subito cosa intendiamo per *Web Tribe*<sup>(1)</sup>, ovvero:

- un aggregato comunicativo che elegge a luogo privilegiato di interazione uno spazio web come possono essere forum, blog e social network;
- in questo spazio la web tribe si coagula intorno a discussioni relative a brand e prodotti, utilizzandoli come pretesto per dare corso ad una narrazione di sé e delle proprie esperienze individuali;
- contemporaneamente si coagula attorno a tematiche ritenute rilevanti dalla tribe.

Questi sono in realtà strumenti fondamentali per individuare il nostro campo

---

1 Per un approfondimento sociologico del concetto di web tribe rimandiamo al seguente articolo: <http://www.etnografiadigitale.it/2011/03/netnografia-web-tribe-social-media-discorso-cultura-e-societing-il-manifesto-teorico-metodologico-del-centro-studi-etnografia-digitale>

d'indagine, ovvero il *campo topologico*<sup>(2)</sup> all'interno del quale la *web tribe* e, nel caso specifico qui in analisi, i Cosplayer italiani, articola la sua produzione discorsiva. Tale *campo topologico*, infatti, si delinea intercettando sia i *contesti mediali* ovvero gli spazi all'interno dei quali si trovano i flussi comunicativi, sia i *contesti tematici* ovvero le tematiche attorno a cui si coagulano maggiormente le produzioni discorsive.

I *contesti mediali* da noi individuati sono molteplici, in particolare abbiamo analizzato complessivamente 46 siti web dedicati, 33 blog e 16 forum. Siamo ben consapevoli che questi non esauriscono la totalità dei contesti mediali utilizzati dai Cosplayer, ma sono quelli in cui abbiamo trovato la maggior parte delle aggregazioni. I più "produttivi", che presentano cioè un maggior numero di conversazioni e con thread molto recenti, sono:

<http://www.cosplayplanet.net/forum/index.php>,

<http://maremmaimpestata.forumfree.it>

<http://www.cosplay.com/showthread.php?t=59065> (sezione "Italy"), [http://www.ryukicosplay.com/cosplay\\_spiegazione.php](http://www.ryukicosplay.com/cosplay_spiegazione.php)

I *contesti tematici*, che andremo poi ad approfondire, si possono racchiudere in macrocategorie: racconto della propria passione per il cosplay, realizzazione di abiti per il cosplay, partecipazione a manifestazioni o incontri, racconto, richiesta e diffusione di consigli sulla preparazione di un Cosplay, organizzazione e commento di raduni e incontri di Cosplayer.

É necessario a questo punto fare un'importante precisazione. Delineare un campo topologico di indagine non significa trovare un luogo in cui "risiede materialmente" la tribù dei Cosplayer online, perché **non esiste in Rete una cosa che si chiama "tribù di Cosplayer"**. Ciò che andremo ad analizzare, e che chiameremo *web tribe*, sono piuttosto i flussi di comunicazione generati dai Cosplayer attorno alla loro passione, e che si muovono nel e vengono plasmati dal campo di cui sopra.

Entro il *campo topologico* della *web tribe* si articola la produzione discorsiva dei singoli utenti che utilizzano dei **codici comunicativi tribalmente condivisi**, ovvero delle **pratiche linguistiche condivise che sanciscono e dimostrano la piena appartenenza del singolo al gruppo tribale** nel momento in cui articola una narrazione di sé attraverso questi codici. Nello specifico, i codici tribali sono usati dagli utenti a guisa di "chiavi d'accesso" per: a) riconoscersi e farsi riconoscere; b) dimostrare di essere membri legittimi e competenti della *web tribe*; c) creare e rinsaldare il legame affettivo necessario alla *web tribe* per rimanere coesa.

---

2 Per un approfondimento sociologico e metodologico sul concetto di campo topologico rimandiamo al seguente articolo: <http://www.etnografiadigitale.it/2011/03/netnografia-web-tribe-social-media-discorso-cultura-e-societing-il-manifesto-teorico-metodologico-del-centro-studi-etnografia-digitale>

Lo strumento principale da noi utilizzato per accedere alla produzione culturale della web tribe dei Cosplayer è quello della *narrazione di Sé*. Per come le intendiamo noi, si hanno *narrazioni di Sé* ogni qual volta gli utenti della Rete utilizzano un determinato prodotto o Brand come “pretesto” per dare corso a un racconto di sé e delle proprie esperienze individuali. Allo stesso tempo, le narrazioni rappresentano la “cifra del legame affettivo” che intercorre tra gli utenti, e che li lega in una *web tribe*. Non si danno, infatti, *narrazioni di sé*, cioè intimi “resoconti” della propria individualità, se non si percepisce l’esistenza di una comunità in grado di accogliere e comprendere tali “resoconti”. L’analisi delle *narrazioni di sé* è a sua volta mirata a far emergere due particolari tipologie di retoriche narrative, da noi denominate, rispettivamente, **stilemi** e **figure**.

Gli **stilemi** consistono in moduli retorici ricorrenti e fissi, prodotti e condivisi dal gruppo tribale, a cui gli utenti si appoggiano per dare corso al racconto del proprio Sé. Gli stilemi sono dunque codici culturali che gli utenti mutuano dal proprio gruppo di riferimento e che sanciscono la legittimità e la bontà delle loro *narrazioni di sé*, in quanto permettono a queste ultime di articolarsi secondo canoni conosciuti, riconosciuti e rispettati dalla web tribe.

Le **figure** sono delle costruzioni narrative che gli utenti articolano nei racconti del proprio Sé. Le figure prendono corpo in personaggi dalle qualità morali e comportamentali particolarmente biasimevoli, in cui gli utenti non si riconoscono e da cui prendono pubblicamente le distanze. Costituendosi dunque come classici “nemici esterni”, queste vanno a svolgere una funzione antropologica cruciale: permettono agli utenti di rafforzare i confini interni del proprio Sé e della propria web tribe; i termini, identità individuale e gruppale, a loro volta si richiamano e si strutturano a vicenda.

Tutte le narrazioni dei Cosplayer cadono in un particolare **contesto discorsivo** dalle stesse delineato. Ai Cosplayer piace, infatti, narrarsi in rapporto al costume che si apprestano a preparare parlando di: grado di impegno impiegato dall’eventuale acquisto del costume o dalla sua realizzazione fino all’ultimo dettaglio, rapporto tra resa estetica/tecnica/spesa monetaria dei materiali, somiglianza con il personaggio, grado di coinvolgimento nella partecipazione agli eventi, se partecipare o non partecipare ad una competizione. Alla base di tutto ciò possiamo individuare due discorsi principali: a) grado di **impegno personale**; b) livello di **genuinità nell’appartenenza** alla tribe.

Prima di cominciare a parlare delle produzioni culturali della web tribe dei Cosplayer e delle loro manipolazioni simbolico-narrative è importante cercare di comprendere il contesto culturale in cui ci si sta calando. Attraverso la lettura di siti dedicati, la partecipazione a un evento di Cosplay e interviste qualitative siamo riusciti a fare una panoramica generale sul mondo culturale del Cosplay.

# 1. Una panoramica sul Cosplay in Italia

Non è semplice parlare di Cosplay, perciò nel farlo cercheremo di essere il più esaustivi possibile ma, per questioni di vastità e complessità dell'argomento non sarà certamente possibile esaurire qui l'analisi e la descrizione di tutte le variegato sfaccettature che caratterizzano questo mondo.



Il **Cosplay** (コスプレ, *kosupure*) è la pratica che consiste nel preparare e indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito (un Anime, un Manga, un Videogioco, una Science Fiction) e, in alcuni casi, nell'interpretarne il modo di agire. Il termine **Cosplay** è una contrazione delle parole inglesi *costume* ("costume") e *play* ("interpretare/recitare").

Secondo quanto riportato da Wikipedia il termine fu coniato da Nobuyuki Takahashi Direttore Rappresentativo del giapponese Studio Hard, al ritorno dalla sua partecipazione al *Los Angeles Science Fiction Wordcon* del 1984. Egli rimase impressionato dal salone e dalla pratica di *Costuming* dei fan di *Star Trek* i quali, a partire dagli anni '70, vestivano le divise della *Federazione* ad ogni manifestazione a loro dedicata. Takahashi ne scrisse, così, nei magazine giapponesi dedicati alla science fiction. Il modo in cui è stato coniato il termine riflette un comune



metodo di abbreviazione delle parole straniere in lingua giapponese nel quale le prime due "moras" (silabe su cui cade l'accento) vengono usate per formare una parola composta. **Costume** diventa *kosu* (コス), e **play** diventa *pure* (プレ). La prima rivista in cui il termine compare per la prima volta è stata identificata con il numero 6 di giugno 1983 del mensile *My Anime*. Se l'occasione della nascita del neologismo, e cioè la contrazione di "costume play", può cambiare a seconda delle fonti, tutte sembrano accreditarne la paternità al famoso redattore e scrittore.

## 1.1 Il Cosplay in Giappone

### *Le origini*

Il Cosplay si diffonde in Giappone tra le fila degli otaku<sup>(3)</sup> durante le convention di *Doujinshi*<sup>(4)</sup> (riviste giapponesi dedicate ad anime e manga, videogiochi e telefilm, simili alle *fanzine*). Il personaggio rappresentato da un Cosplayer viene spesso scelto tra i propri personaggi preferiti di manga e anime giapponesi, ma non è raro che il campo di scelta si estenda anche ai *tokusatsu* (serie tv nipponiche con argomento fantascientifico), ai videogiochi, alle band musicali, in modo particolare di artisti *J-Pop* e *J-Rock* (musica pop e rock giapponese), ai giochi di ruolo, ai film, telefilm, libri, fino alla pubblicità.

### *I luoghi*

La pratica del Cosplay si svolge principalmente nelle grandi *convention* dedicate ma nelle grandi città giapponesi esistono anche molti altri luoghi in cui i Cosplayer giapponesi si ritrovano per condividere questa passione:

*"luoghi di aggregazione giovanile come il quartiere Akihabara, a Tokyo, dove potete incontrare Cosplayer che si riuniscono senza un evento preciso a cui partecipare, ed è fiorito perfino un commercio di abiti da cosplay confezionati con relativi negozi che vendono tutto o quasi, il necessario!"<sup>(5)</sup>*

### *Le caratteristiche*

In Giappone oltre alla costruzione del vestito, un buon Cosplay non può prescindere dall'ideazione di una scenetta tipica e caratterizzante del personaggio scelto,

---

3 Otaku (おたく / オタク) è un termine della lingua giapponese che dagli anni '80 è utilizzato per indicare le persone interessate in modo appassionato e/o ossessivo a qualcosa, generalmente manga, anime, e videogiochi; con questo significato il termine si è diffuso anche al di fuori del Giappone. Otaku si riferisce anche all'influente subcultura, emersa in Giappone alla fine degli anni '70, e connessa al fenomeno sociale del pop giapponese.

(fonte <http://it.wikipedia.org/wiki/Otaku>)

4 <http://it.wikipedia.org/wiki/Doujinshi>

5 Fonte : [http://www.ryukicosplay.com/cosplay\\_spiegazione.php](http://www.ryukicosplay.com/cosplay_spiegazione.php)

da eseguire in pubblico, generalmente su un palco appositamente allestito all'interno delle *convention*. Spesso la scenetta è una vera e propria riproduzione di una scena di un anime, studiata nei minimi dettagli. Oltre alla scenetta vengono studiate anche le pose tipiche del personaggio, da riprodurre quando si viene fotografati. In Giappone è vietato fotografare i Cosplayer che non sono in posa.



Dice, infatti, Giorgia Vecchini, Cosplayer professionista italiana:

*Elemento che lascia basiti i gaijin - ovvero gli stranieri - che si avventurano in una di queste manifestazioni, è il fatto che, contrariamente di quanto accade da noi, non si possono fotografare liberamente i cosplayers presenti, e ci sono addetti alla sicurezza che controllano appositamente perché questo non si verifichi; solo quando il cosplayer assume una determinata posa- di solito confacente al suo personaggio- allora viene dato il via libera e centinaia di scatti "obbligano" il soggetto a restare in posa anche diversi minuti!<sup>(6)</sup>*

Nelle convention Giapponesi, inoltre, non sono previsti contest.

## 1.2 Il Cosplay in Italia

### *Le origini*

Le prime apparizioni ufficiali di Cosplayer in Italia sono individuabili verso la metà degli anni '90, presso due delle fiere più importanti dedicate a manga, anime e

fumetti in generale, ovvero il *Lucca Comics and Games* e l'*ExpoCartoon* di Roma. Nasce qui il Cosplay, legato principalmente a Giochi di Ruolo e videogiochi, per estendersi poi ai manga e agli anime. Secondo il sito [cosplayplanet.net](http://cosplayplanet.net) (gestito da una delle più famose Cosplayer italiane, Giorgia Vecchini<sup>7)</sup>):

*Non esistevano competizioni, non esisteva nemmeno una codifica per questa passione, ci si limitava a dire "faccio il costume per..." Il numero dei Cosplayer, molto artigianali a dire il vero, – rivendendo ora le foto di dieci anni fa viene un po' da sorridere-, è andato lentamente crescendo e così le due maggiori convention si sono adeguate di conseguenza offrendo piccoli premi, coppe ricordo e beni offerti dagli sponsor al termine della competizione<sup>8)</sup>.*

Le prime apparizioni di Cosplayer erano rare e isolate, diventando a poco a poco sempre più numerose. Moltissimi dicono di essersi appassionati al cosplay vedendo altri impersonare i propri personaggi preferiti. Per la diffusione del cosplay in Italia un ruolo importante l'ha avuto anche la rete. Infatti la seconda metà degli anni Novanta è il periodo in cui Internet iniziava ad essere presente in molte case, pertanto le testimonianze e le foto dei Cosplayer cominciarono diffondersi anche fuori dalle convention dedicate:

*Con l'arrivo di internet è andata via via crescendo la consapevolezza che questi costumi avevano un nome: cosplay ben distante dal carnevale a cui siamo abituati.*

*[Fonte: <http://yaoi.forumcommunity.net/?t=42148956> NeoDraco  
Posted on 28/11/2010, 18:25]*

## *I Contest*

Chi organizza le fiere dedicate al fumetto, è ben consapevole che la presenza dei Cosplayer è diventata d'abitudine al punto che in molte fiere chi si presenta in Cosplay ha diritto ad un prezzo ridotto per l'ingresso. All'interno delle fiere, inoltre, sono previsti dei momenti e dei luoghi dedicati al Cosplay come sfilate e, al contrario di quanto avviene in Giappone, anche dei contest.

Esistono, in Italia, numerosi contest che prevedono diverse categorie di "giudizio":

- Miglior cosplay maschile
- Miglior cosplay femminile
- Miglior gruppo
- Miglior interpretazione
- Premio simpatia o eventuale premio speciale<sup>9)</sup>

La partecipazione alla fiera, che avviene generalmente in gruppo, non implica la

7 Giorgia Vecchini è una Cosplayer italiana che ha vinto moltissimi premi nazionali e internazionali. Nel 2005 ha vinto il World Cosplay Summit a Nagoya.

8 ibidem

9 dal sito <http://giorgiacosplay.com/>

partecipazione al contest. Recarsi a una fiera con il proprio cosplay è un evento ritenuto importante e memorabile, vissuto con emozione in quanto momento di “riconoscimento sociale” in cui, chi ha deciso di impegnarsi nella realizzazione di un Cosplay, si trova circondato da persone che condividono la loro stessa passione; in cui possono scambiarsi pareri, consigli, condividere esperienze, scattare foto ad altri Cosplayer e lasciarsi fotografare.



Scegliendo, invece, di partecipare ad un Contest il momento viene vissuto come un estremamente importante. Partecipare ad un contest di cosplay può comportare, a scelta del partecipante, l'ideazione di una scenetta da performare sul palco. Questa verrà scelta nel repertorio delle scene distintive e caratterizzanti del personaggio che si è scelto di impersonare, oppure tra le scene più significative del manga/anime da cui è tratto e che lo vede coinvolto. La scena sarà interpretata sul palco dedicato, di fronte al pubblico e ad una giuria.

L'interpretazione deve riportare fedelmente il dialogo della scena in questione facendo particolare attenzione a movenze, tono di voce, modi di dire ed espressioni del viso tipiche del personaggio originale. La scenetta può essere sia singola (dunque un monologo) o di gruppo il che comporta la collaborazione con altri Cosplayer.

Col passare degli anni e con un sempre maggior interesse per il Cosplay, iniziano a svilupparsi manifestazioni minori dedicate unicamente ad esso e totalmente svincolate dalle fiere del fumetto. Non sono rari i casi in cui, tramite le community e i forum online, gruppi di Cosplayer (generalmente della stessa città o dintorni)

si danno appuntamento in un determinato luogo della città da cui far partire una “sfilata di cosplay” nelle vie del centro cittadino. Lo scopo è “vedere le reazioni della gente”, “farsi fotografare”, “diffondere la cultura del cosplay” ma anche e soprattutto divertirsi con questa attività, in tempi e luoghi diversi rispetto alle fiere più famose e senza il conseguente dispendio di denaro necessario per lo spostamento, il biglietto d’ingresso, e un’intera giornata fuori casa.

### *Le caratteristiche*

Una distinzione spesso ribadita dai Cosplayer italiani è quella tra Cosplay e Costuming e quella tra Cosplay e Carnevale. Non è raro, infatti, che il Cosplay sia associato da chi non lo conosce a queste altre due pratiche mentre sono, invece, delle attività molto differenti. Vediamo perché.

Il *Costuming* è prettamente americano e non si basa sull’interpretazione di personaggi, ma solo sull’indossare il costume di un personaggio appartenente ad un mondo creato da alcuni grandi saghe, come ad esempio *Star Wars*. Di solito chi pratica il *Costuming* non crea artigianalmente i propri costumi, ma acquista repliche ufficiali degli abiti caratteristici, nel caso di *Star Wars* di divise, armi e armature.

Il Cosplayer, invece, ama impegnarsi nella realizzazione creativa, seppur fedele, dell’abito. Inoltre, un Cosplayer, non si limita solo a vestire i panni del personaggio che ha scelto, ma lo interpreta riproponendo anche i suoi atteggiamenti caratteristici.

*Il bello del Cosplay è proprio questo, l’arrivare a immedesimarsi fino a diventare il proprio personaggio per il tempo di una fiera, recitandone i panni per renderlo reale, con estremo divertimento proprio e di chi guarda! Direi che non c’è paragone con l’infilarsi il costume di Zorro a Carnevale giusto per lanciare i coriandoli, che dite?*

[Fonte: [http://www.ryukicosplay.com/cosplay\\_spiegazione.php](http://www.ryukicosplay.com/cosplay_spiegazione.php)]

### 1.3 Come nasce un Cosplay

Il primo passo è la scelta del personaggio da interpretare. Questo viene generalmente scelto per un legame con esso, sia questo dato dalla somiglianza fisica, o dato da affinità caratteriali, risultante da un’identificazione emotiva e valoriale e, quindi, di tipo affettivo.

Nella scelta del personaggio rientra anche la scelta tra un cosplay singolo e un cosplay di gruppo. Nel primo caso il singolo si attiverà autonomamente, nel secondo caso sarà il gruppo ad attivarsi nella produzione del costume. In quest’ultimo caso si sceglieranno personaggi appartenenti allo stesso manga/anime/videogioco che saranno assegnati in base agli stessi criteri di somiglianza

del singolo. Allo studio individuale che ciascuno intraprenderà per il proprio vestito, si somma una pratica collettiva di aiuto/incoraggiamento reciproco. Una volta attivate queste scelte si passa allo studio del personaggio, dell'abito e in seguito alla progettazione di abito e accessori. La realizzazione del cosplay è molto complessa e richiede competenze pratiche oltre a un discreto dispendio monetario, infatti ogni minimo dettaglio è studiato per essere perfettamente somigliante all'originale, dai materiali alle tonalità dei colori e il reperimento di questi materiali richiede tempo e denaro.

Tutto questo per

*immedesimarsi nel personaggio e fare del mio meglio per assomigliare all'originale in ogni dettaglio!*<sup>(10)</sup>

La creazione di un abito di cosplay avviene principalmente in tre modi (attenzione, però, uno non esclude l'altro): produzione personale di un abito; produzione coinvolgendo un'altra persona con competenze specifiche (es. sarta); acquisto di un abito già pronto. Vediamoli nel dettaglio.

### *Produzione personale di un abito*

La produzione personale di un abito può avvenire in maniera totalmente autonoma, dove il soggetto si preoccupa di realizzare tutti i passaggi da solo, oppure attraverso il coinvolgimento di amici e familiari, soprattutto mamme, nonne e zie che hanno maggiore dimestichezza con il cucito.



Coinvolgere nella creazione dell'abito persone appartenenti alla cerchia familiare o amicale è considerato comunque una produzione "personale", in quanto non coinvolge professionisti.

La produzione personale di un costume richiede notevoli capacità sartoriali

poiché prevede:

### **Ricerca e Progettazione**

La ricerca del viene fatta in base alla passione per quel personaggio e/o alla propria somiglianza fisica con esso. Successivamente si avvia lo studio del personaggio e dell'abito che si vuole ricreare fin nei minimi dettagli, fino allo studio dei colori. Generalmente viene prodotto un disegno in scala dell'abito, dei dettagli e degli accessori. E' questa la fase della progettazione in cui vengono scelti i materiali adatti.

### **Creazione cartamodello, reperimento materiali e assemblaggio**

Una volta progettato l'abito si parte con la creazione del cartamodello, con il reperimento dei materiali (tessuti, colle, attrezzi utili) dopo di che si procede con taglio, cucitura e assemblaggio.

### **Creazione Accessori**

Fondamentali per rendere la somiglianza al personaggio sono gli *accessori* che vengono creati allo stesso modo del vestito: studio, progetto, realizzazione grezza e perfezionamento.

La qualità del vestito e degli accessori dipende dalla competenza del soggetto e dall'impegno di tempo ed economico che può essere affrontato. Lo stesso procedimento vale anche per l'acconciatura (spesso si ricorre ad una parrucca, ma alcuni agiscono e modificano i propri capelli con taglio e tinta) e il trucco.

### **Produzione coinvolgendo un'altra persona con competenze specifiche (es. sarta)**

Il coinvolgimento dell'esperto avviene nelle fasi che richiedono una maggiore abilità tecnica, l'ideazione e la creatività rimangono un "prodotto" del Cosplayer. Infatti i Cosplayer che non hanno competenze adeguate o sufficiente tempo per crearsi il proprio costume da sé ma che non vogliono rinunciare a un abito "su misura" realizzano lo studio e creano il progetto, affidando solo la realizzazione finale a un/una professionista.

### *Acquisto di un abito già pronto*

Dal momento che la realizzazione sartoriale di un abito è molto costosa, alcuni Cosplayer decidono di acquistare abiti già pronti. Sono numerose le fumetterie, i negozi online delle stesse o singoli utenti, da cui è possibile acquistare costumi, accessori, parrucche specifiche per il cosplay. Questa è la scelta meno apprezzata in quanto indossare l'abito finito, è vista come la "seconda" fase dell'essere Cosplayer. La prima è costituita proprio dalla creazione dell'abito.

Un abito acquistato già pronto acquista notevole valore e rispetto se viene arricchito dal Cosplayer con accessori particolari o ricercati, a dimostrazione che è stato messo dell'impegno nella sua creazione.

## 1.4 Valori emergenti e “visione del mondo”

*Lo spirito del Cosplay, ve lo dico subito: non esiste* <sup>(11)</sup>

Ogni Cosplayer dà il suo personale significato alla sua partecipazione a questa attività, le motivazioni sono le più disparate ma generalmente si rintracciano dei fili conduttori: il modo in cui è nata la passione per il Cosplay, le motivazioni per cui si è scelto di addentrarsi in questa attività e l'importanza della condivisione delle esperienze fatte grazie al Cosplay.

### *Come Nasce la passione*

La maggior parte dei cosplayer indica come motivo per cui si è avvicinato al cosplay l'essere rimasto affascinato, durante manifestazioni come “Lucca Comics & Games”, da altre persone che praticano il cosplay. La spinta iniziale sembra, quindi, risiedere nella voglia di partecipare ad un'attività percepita come divertente, particolare, caratterizzante e anche esteticamente bella. Altre motivazioni citate spesso sui blog di Cosplayer sono: la condivisione di una passione e creazione di nuovi legami amicali; lo spirito e l'amore per la sana competizione; il mettersi in gioco e sfidare i propri limiti; il riuscire a immedesimarsi totalmente nel personaggio interpretato.

### *Le Motivazioni*

Se si domanda a chi fa Cosplay, il motivo per cui si è appassionato a questa attività, “Divertirsi” è la motivazione maggiormente restituita. Allo stesso modo emerge l'importanza di sentirsi soddisfatti nel veder realizzato e apprezzato il proprio lavoro. Altre motivazioni indicate sono il farsi fotografare, far capire agli “altri” cos'è il cosplay, stupire i passanti o gli “estranei” (chiamati *gaijin*) e, quindi, vedere riconosciuta la propria bravura nella creazione di un qualcosa di bello (costume). Proprio per questi motivi alcune sfilate di cosplay, ad esempio, sono organizzate per attraversare le città e sfilare in cosplay tra i passanti. Altre motivazioni emergenti sono il dar sfogo alla propria creatività e inventiva, mettersi alla prova e superare i propri limiti, e la propria inibizione riuscendo, ad esempio a stare su un palco da soli, di fronte ad un folto pubblico e a dei giudici.

### *La condivisione delle esperienze*

Chi fa Cosplay cerca sempre, durante le manifestazioni e i raduni, di realizzare fotografie e video, scattandole in prima persona o facendosi aiutare e scattare foto da una persona fidata. Lo scopo è condividerle in rete sul proprio sito/blog/profilo sui social network (facebook, myspace, netlog ecc), e nei forum, per discuterne con altri appassionati, scambiarsi pareri e consigli per eventuali miglioramenti. Le fotografie e i video realizzati, sono anche utilizzate per creare una gallery personale online, di tutti i cosplay effettuati.

## 1.5 La “mecca” dei Cosplayer

Tutti i Cosplayer hanno una “mecca”, un luogo in cui aspirano a portare il proprio Cosplay, un luogo di raduno e di incontro dove sono certi di potersi esprimere al meglio e di poter condividere con più persone possibili la loro passione. Sicuramente per l’Italia una “Mecca” è individuabile nel “Lucca Comics & Games”; ma svolgono questo ruolo tante altre importanti manifestazioni come “Romics” (Roma), “Comicon” (Milano), “Fumettopoli” salone internazionale del fumetto (Milano), “Cartoomics” (Milano), “Torino Comics and Games”.

A livello internazionale sono mete ambite l’Eurocosplay di Londra, il World Cosplay Summit di Nagoya considerato dagli appassionati come “le Olimpiadi del Cosplay”, il Comiket a Tokyo, il Japan Expò di Parigi.

Il Giappone stesso è considerato da molti meta ambita di Cosplay per sentirsi interamente calati nell’atmosfera Giapponese, e per fare esperienza di quelle città in cui sono presenti quartieri e zone dedicate al Cosplay.

## 2. Analisi interpretativa dei flussi comunicativi

Veniamo ora alla presentazione dei risultati dell'analisi interpretativa, compiuta su quanto emerso dalla ricerca netnografica che ha avuto come oggetto di indagine la web tribe dei Cosplayer italiani.

Come detto all'inizio di questo articolo, una web tribe è un aggregato comunicativo che si coagula intorno a discussioni relative a brand e prodotti, utilizzandoli come pretesto per dare corso ad una narrazione di sé e delle proprie esperienze individuali. Per chiarire meglio quanto inteso finora, faremo un esempio:

*“Ciao! Guarda, ti do’ un consiglio...**se non hai una sarta amica, non ti conviene fartelo fare. Ti costa un occhio della testa.** Lo so che non è il consiglio migliore del mondo, ma **ti conviene comprarlo già fatto su ebay.** (Spero per te che sia capace a comprare dall'estero su ebay, perché anche se impari a cucire certi materiali saranno reperibili SOLO all'estero e diventerà basilare ebay e amazon.com ) **Risparmi un botto e c'è già tutto fatto.** Per la parrucca ovviamente stesso procedimento. **Le parrucche più belle sono in fibra di Kanekalon quella più simile al capello umano, che non dà l'effetto di stoppa, non perde eccessivamente capelli, e non si vede la retina.** ^ ^  
**Per le lenti viola, ti consiglio lentine.it** che hanno delle lenti a contatto colorate anche mensili, e **a prezzi molto concorrenziali.**  
**Per il trucco viola, invece puoi sentire Nicla (Cerca nicla su google) che è un negozio di makeup artist professionale che ha i colori kryolan.** ^ ^ [...] Tieni conto che Reborn è un manga MOLTO inflazionato alle fiere italiane, e quindi per assurdo, avendo più concorrenza è difficile farlo bene. Te lo dico perché è frustrante da impazzire esordire nel mondo del cosplay e poi non venire cagato di striscio. Quindi lo dico per te, dammi retta: **non lasciare NULLA al caso, cura il trucco, la parrucca, le lenti a contatto, le scarpe.**”*  
*[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=201992&goto=nextoldest>]*

Questo lungo post sembra un elenco di prodotti e consigli strategici, ma con uno sguardo più approfondito si può notare come contenga molti elementi di giudizio su dei prodotti e, allo stesso tempo, dia diversi spunti per comprendere i valori principali attorno a cui ruota il fare Cosplay. L'ordine degli elementi qui di seguito proposto, non è in base alla loro importanza ma segue il fluire della narrazione. Il primo elemento che viene messo in evidenza è l'*economicità* in relazione con la

*possibilità di realizzazione* di un abito. Se non si è capaci di cucire viene consigliato di acquistare il costume online in quanto ricorrere ad una sarta non amica, quindi non disposta a fare un prezzo di “favore” sarebbe troppo dispendioso. Per lo stesso criterio viene consigliato un determinato tipo di lenti a contatto.

Il secondo elemento è la *somiglianza* con il personaggio cercando di evitare, però, che il costume sembri finto. Dunque un prodotto è giudicato positivamente se consente di rendere al meglio la somiglianza senza rendere innaturale il personaggio.



Il terzo elemento è la *resa estetica*, in virtù della quale viene rafforzata l'importanza di scegliere dei buoni prodotti per rendere al meglio un personaggio e valorizzarlo attraverso gli accessori.

Il quarto elemento che emerge è l'*impegno personale* che viene sollecitato attraverso il richiamo del “non lasciare nulla al caso”, importante per dimostrare la propria appartenenza sincera e genuina.

## 2.1 Descrizione ed analisi degli stilemi narrativi

Gli stilemi narrativi sono dei moduli narrativi ricorrenti che emergono

nell'oscillazione del flusso delle conversazioni online. Oscillazione che si muove in due direzioni: orizzontale e verticale. L'oscillazione orizzontale è un bilanciamento nel contenuto delle conversazioni: un contenuto ricco di informazioni pratiche è sempre bilanciato da un contenuto ricco di narrazioni che riguardano la propria esperienza personale.

L'oscillazione verticale è, invece, un bilanciamento nella motivazione di appartenenza: ad una rappresentazione delle caratteristiche negative dell'appartenenza corrisponde sempre una rappresentazione delle cose per cui vale la pena impegnarsi veramente.

Queste oscillazioni che, ai loro estremi definiscono i "poli" di attrazione di queste narrazioni, vanno a delineare il *campo semantico*<sup>(12)</sup> all'interno del quale si articolano tutte le pratiche culturali della web tribe.

### 2.1.1 L'oscillazione tra i due poli orizzontali: Informazione e Narrazione

Ogni web tribe esiste principalmente per due scopi:

- 1\_ scambiarsi informazioni per soddisfare un bisogno pragmatico di pareri (es. il miglior tipo di trucco per il viso, consigli su come realizzare un cosplay e quali sono i migliori materiali per farlo)
- 2\_ scambiarsi narrazioni per soddisfare il bisogno ontologico di creazione e negoziazione dell'identità e quindi di un auto/etero riconoscimento. (es. narrare della propria capacità o incapacità di sapersi preparare un cosplay in tempo per una manifestazione, oppure della propria preferenza nel confezionarsi vestiti o acquistarli già confezionati)

Si delineano così due **poli orizzontali** di Informazione e Narrazione tra cui oscillano le **narrazioni di sé** messe in atto dagli utenti. Se da un lato è importante scambiarsi informazioni pratiche sulla propria attività di Cosplayer, dall'altro è importante "rassicurare" gli altri che la propria appartenenza tribale non è di tipo esclusivamente utilitaristico. Per tanto, dall'altro lato, si avranno delle intime narrazioni della propria esperienza emotiva ed esistenziale come Cosplayer. Viene così a crearsi un flusso di narrazioni orizzontale che permette alla produzione culturale della tribe di essere **bilanciato** in un "equilibrio etico" che chiameremo *expertise tribale*: ovvero una conoscenza pratica e culturale condivisa da tutti i membri della tribù, che viene generata e ri-generata intorno a specifici prodotti o pratiche.

Gli stilemi che abbiamo trovato nelle conversazioni dei Cosplayer sono diversi ma, come vedremo, vanno tutti a riallacciarsi ai due pilastri individuati dal *contesto*

---

12 Per un approfondimento sociologico e metodologico sul concetto di campo semantico rimandiamo al seguente articolo: <http://www.etnografiadigitale.it/2011/03/netnografia-web-tribe-social-media-discorso-cultura-e-societing-il-manifesto-teorico-metodologico-del-centro-studi-etnografia-digitale/>

discorsivo e alla definizione dell'*expertise tribale*.

### Stilema Organizzazione

Se da un lato possiamo imbatterci in un Cosplayer che si narra come super-organizzato:

*poi vediamo... racconto pure io un po' che ho in cantiere:*

- Alkaid (.Hack//g.u.) - progress = 70%
- Karin (Dna ^ 2) - progress = 30%
- Selphie (FF8) - progress = 20%
- Nabiki tendo (ranma 1/2) - progress = 40%

[Fonte <http://maremmaimpestate.forumfree.it/?t=34410760&st=75#entry335010946> Autore: Erian: Data: 6/7/2009, 21:43]

Dall'altro può capitare di imbattersi in Cosplayer che si narrano come molto disorganizzati:

*non parliamo dello stare nei casini... sn nemmeno a metà del cosplay per il romics, devo ancora cominciare quello per lucca e in mezzo potrei avere che so...4-5 esami??? ... se sopravvivo innalzeranno una stele in mia memoria!* [Fonte: 08-22-2006, 07:25 PM #9 ikki <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=90624>]

Queste narrazioni fanno sì che emerga lo stilema **dell'organizzazione** in relazione al quale, i Cosplayer si narrano come più o meno organizzati. Raccontando le modalità attraverso cui organizza il proprio lavoro, il Cosplayer si narra come **sinceramente impegnato** nella lavorazione del costume e, allo stesso tempo, ribadisce la propria appartenenza genuina alla tribe. Nonostante tutto lo stress che viene a generarsi, infatti, sceglie comunque di portare a termine il lavoro.

### Stilema dell'appartenenza sincera

*Ma riflettendo sui **motivi di diffusione del cosplay degli ultimi anni in Italia ho trovato che la risposta "puro esibizionismo" sia riduttiva**, e da collegare, a parer mio, alla ricerca spasmodica dei minuti di celebrità, come nei reality show che la **tv-spazzatura** ci propina, e che purtroppo hanno grande successo. **Da appassionata quale sono** mi sento come quando stai costruendo un castello di sabbia e arrivano dei bulli a distruggertelo per rubare tutta la sabbia. Molti si stanno allontanando dal cosplay, sfiduciati e inorriditi. **Io invece ho deciso di affrontare questa nuova realtà, perché non voglio permettere agli stupidi di turno di rovinare quello che per me è l'hobby più bello che abbia mai avuto.***  
[Fonte: <http://www.mangaitalia.it/invision/topic/46964-lucca-2010/Jade^-^>]

In questo post preso come esempio, la Cosplayer si narra come "appassionata"

motivando il suo essere Cosplayer facendo riferimento alla sfera sentimentale della passione e non ad una sfera materiale o puramente esibizionista. Ponendosi in contrasto con la cultura esterna, che giudica il cosplay un'attività per esibizionisti, rimarca la sua sincera appartenenza alla tribù esplicitando le caratteristiche tribalmente condivise del Cosplay: un'attività divertente portata avanti con impegno e voglia di migliorarsi.

### *Stilema del cosplayer Super-previdente*

*Io ho usato il supracolor e mi ci sono trovata abbastanza bene!  
Il supracolor nella mia esperienza resiste abbastanza bene per parecchie ore, però **se hai prurito e ti gratti un po'**, come era successo a me sul naso XD **ti va via un po' di colore, o anche sulle labbra se mangi qualcosa e allora è meglio ritoccare ogni tanto, che male non fa! Io giravo con l'occorrente per il ritocco in borsa!***

*Occhio però che macchia e quindi rischi di sporcarti i vestiti, borse, giacche ecc.*

*Poi per struccare io uso un comunissimo struccatore e salviettine di carta o cotone!>>*

*[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum> da Kayoshin » lun mar 01, 2010 8:56 pm]*

Durante la partecipazione a eventi dedicati al Cosplay è normale che il vestito o il trucco si rovinino leggermente. Per questo è importante avere sempre a portata di mano l'occorrente per fare dei ritocchi. Dunque la realizzazione di un cosplay non termina nel momento in cui lo si indossa ma è un processo che persiste anche durante l'evento. Questo implica un **impegno continuo** a mantenere il costume al meglio, impegno continuo che viene dimostrato munendosi, in maniera previdente, dell'occorrente per piccoli ritocchi.

### *Stilema del "Migliorarsi Sempre"*

***Un creare che non si limitava soltanto a delle forme di grafite tracciate su di un foglio, ma che abbracciava una specie di artigianato a tutto tondo (non saprei come altro definirlo) che coinvolgeva e stimolava tutta la creatività esistente.** Un'unione di stilismo, fai-da-te, scultura e tanto altro.*

***E mi piacque l'idea di poter condividere questa passione con altre persone, capaci di vedere le energie impiegate anche per quello che poteva sembrare il più semplice dei costumi.***

*Condividerla con amici. Dall'animo creativo e tendenzialmente artistico, non nascondo che mi piace mettermi alla prova, confrontarmi con me stesso, dirmi: "Ci posso riuscire? E fino a che punto?". **Così eccomi qui, con tante nozioni in più sul cucito, scultura in pasta sintetica, fai-da-me, e sulla preparazione di***

**diversi tipi di costumi, storici e non. Mi sento arricchito.**

[Fonte: <http://maremmaimpestate.forumfree.it> Altered\_Sunset:

Posted on 30/12/2007, 20:19]

É dunque importante, per un Cosplayer, narrarsi come **costantemente impegnato** non solo nella realizzazione del singolo costume ma anche nel **miglioramento delle proprie competenze**, cosa che dimostra una appartenenza totalizzante, che va oltre la partecipazione a raduni o competizioni.

### *Stilema dell'Expertise del Cosplayer*

La preparazione del costume è per il Cosplayer un momento molto importante, sia che venga preparato autonomamente in ogni singolo dettaglio, sia che venga realizzato assemblando pezzi già pronti. Il ricorso al mercato di prodotti finiti non è "consentito" se vissuto come via di fuga dalla fatica della realizzazione del cosplay. La fatica fisica e l'impegno mentale nella realizzazione del personaggio sono gli elementi necessari per parlare di cosplay.

Sulla base di una cultura condivisa (manga, anime, serie tv, film, videogiochi) viene richiesto o fornito aiuto per la realizzazione di personaggi o dei loro accessori. Le risposte a queste richieste di aiuto sono molto dettagliate e cercano di coniugare la conoscenza dei materiali e le modalità di utilizzo con l'esperienza personale. Vengono, ad esempio, dati consigli per il corretto uso dei materiali necessari alla creazione di un particolare personaggio; oppure consigli su come fronteggiare quelle situazioni che ha già vissuto chi risponde e che, inevitabilmente, chi si avvicina per le prime volte al cosplay si troverà ad affrontare durante la creazione e l'uso del costume.

*Anzitutto la prima cosa che devi tenere in considerazione sono gli strumenti che ti servono. **Sicuramente ti servirà** un seghetto alternativo, una pialla a mano, una buona scorta di carta vetrata e perchè no anche un dremel per i dettagli. **Inoltre, il consiglio che posso darti** è quello di non usare compensato o legno eccessivamente fragile, ma legno nobile come ad esempio l'abete... la ragione principale è la lavorabilità nel taglio: il compensato ed altri legni di scarsa qualità tendono a sfrangiarsi sui bordi nella fase di taglio, mentre i legni nobili no. Personalmente la base della spada la faccio in legno nobile, e magari i dettagli da incollare in compensato o legno leggero.*

***Se devi usare la spada per una gara** (non parlo di combattimenti, ma di maneggiare la spada in qualche tecnica) **considera bene quali sono i punti di rottura più "esposti"** e rimedia innestando dei rinforzi in ferro (basta scavare un solco, innestare il rinforzo e stuccare con stucco in fibra di legno (NON QUINDI QUELLO BIANCO) oppure il sintoflex. Per quello che riguarda il dividere la lama dall'elsa io eviterei: i punti che non sono di rottura più vengono lavorati e più perdono in resistenza (diventando, di conseguenza,*

dei punti di rottura a loro volta). **Quando acquisti la tavola, tieni conto dello spessore: non superare il centimetro e mezzo o ti esce una porcata.** Evita di comprare tavole troppo spesse, perchè per piellarle a misura non ti basterà la pialla a mano, ma avrai bisogno dell'intervento di un falegname con una pialla elettrica. **Io al posto tuo farei la base della spada su una lamellare in abete, farei il filo alla lama e lavorerei poi sui dettagli: prenderei tavole più fine e le lavorerei per poi incollarle con abbondante vinavil (mi raccomando, per garantire una buona tenuta devi usare le pinze per legno!!)**

[Fonte: Thread: Spade di legno (<http://www.cosplay.com/showthread.php?t=205320&highlight=spade+legno>)]

Attraverso lo stilema dell'*expertise* il Cosplayer si raffigura come grande conoscitore di materiali e di tecniche. La buona conoscenza dei materiali è un requisito importante per poterli lavorare in modo che rispondano ai criteri finali di somiglianza, resa estetica e quindi buona riuscita. La spiegazione puntuale delle tecniche di manipolazione più adatte alla tipologia di materiale scelto viene condivisa sia per aiutare gli altri in una buona realizzazione, sia per dimostrarsi capaci della buona realizzazione di un costume, mostrando di avere memoria dei passaggi effettuati.



Questo stilema ha, dunque, una duplice funzione: da un lato rappresentarsi come genuinamente appassionato al Cosplay, tanto da aiutare gli altri a realizzarlo nel miglior modo possibile; dall'altro rappresentarsi come conoscitore di materiali, tecniche, situazioni e passaggi fondamentali per la realizzazione del costume. Non è raro, inoltre, che i Cosplayer con una grande *expertise* aprano nei forum, dei thread specifici che risultano essere dei veri e propri tutorial, andando ad arricchire il patrimonio culturale della tribù.

*Prima di cominciare:*

*Luogo di lavoro*

*Dovete lavorare in un ambiente aperto e, possibilmente, areato! La resina In questo tutorial userò la resina epossidica bicomponente, formata dalla resina e dal catalizzatore, in rapporto 2:1. Questo significa che, per esempio, se si prendono 20 ml di resina, occorreranno 10 ml di catalizzatore. (...) Si può usare anche la resina poliestere, anch' essa bicomponente, ma il rapporto tra resina e catalizzatore è molto minore, e quest'ultimo è fornito in una boccettina molto più piccola rispetto al barattolo di resina corrispondente.*

**Cosa serve:**

- guanti di protezione
- mascherina
- occhiali protettivi
- resina e catalizzatore
- 2 siringhe da 20 ml o più (senza ago)
- un bicchiere di plastica (di quelli bianchi), oppure un contenitore di metallo o vetro
- un bastoncino di legno
- colorante per resina o colorante universale
- formina

*Eventualmente:*

- un foglio di plastica adesiva argentato
- colla a caldo

**Info e tip utili:**

- *Le siringhe sono riutilizzabili, ma se le riponete insieme sarà difficile distinguerle; applicate quindi un'etichetta o con un pennarello indelebile scrivete una R su quella destinata alla resina e una C su quella destinata al catalizzatore;*
- *É vero che il calore aiuta la mistura a catalizzare più velocemente, ma non vi salti in mente di metterla nel forno a scaldare (c'è chi me l'ha chiesto!). L'ideale sarebbe lavorare in una mattinata estiva molto soleggiata e calda: la sera stessa la gemma sarà già bella e pronta. (...)*

*[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=6&t=7469> da Lucy » dom dic 06, 2009 3:32 pm ]*

La narrazione delle proprie competenze e la messa in condivisione di "info e tip utili", e cioè di consigli e trucchi per sfruttare e far rendere al meglio i materiali, fanno emergere un'importante rappresentazione che i Cosplayer mettono in atto e che è fondante della loro identità ovvero **l'ideale di un contesto amicale e paritario** in cui nessuno eccelle o è più importante sull'altro e **nel quale tutti si impegnano ad aiutare gli altri per realizzare il proprio Cosplay, e** allo stesso tempo **contribuire all'arricchimento della produzione culturale.** Si

traccia, inoltre, un contesto amicale all'interno del quale si ha la consapevolezza di poter ricercare o diffondere informazioni utili per ribadire e tenere in vita la tribù stessa secondo i canoni implicitamente condivisi.

Parallelamente a questa dimensione "societaria" si delinea una dimensione di "competenza" che rende gli interventi puntuali e dettagliati. Questa dimostrazione di competenza non è uno sfoggio narcisistico di cultura personale, bensì sembra essere una **modalità di risposta interna ai "pregiudizi" esterni** che ruotano intorno al mondo del Cosplay.

*<<io credo che il cosplay sia da molti considerato un hobby da bambini perchè qui in Italia abbiamo una tradizione carnevalesca molto forte e il Carnevale -ad eccezione di casi isolati, come Venezia o Viareggio- è visto solo come un'occasione in cui i bambini si travestono (spesso dai personaggi dei cartoni che amano, quindi banalizzando è quello che fa anche un cosplayer), motivo per cui si rafforza l'idea del cosplay come pratica infantile... Credo che i non interessati o i non "addetti ai lavori" non sappiano nemmeno tutto l'impegno che sta alla base di un cosplay fatto bene! >>*  
[Fonte: <http://www.cosplay.com/archive/index.php/t-160647.html>  
Crims 07-06-2010, 08:38 AM]

Vedersi descritti come dei praticanti di un "hobby da bambini" porta ad una reazione che spinge a snocciolare, in modo quasi scientifico, le competenze su materiali e sul loro corretto utilizzo. In questo modo viene rafforzato all'interno della tribù il valore del **Cosplay come una passione tutt'altro che "leggera" e che richiede**, piuttosto, un forte impegno per acquisire queste **competenze e una manualità specifica ben sviluppata**.

*<< Per quanto riguarda la catalizzazione, è importante sapere che le quantità dei due reagenti deve essere molto precisa in base al loro rapporto >>*  
[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net> da Lucy » dom dic 06, 2009  
3:32 pm "Come fabbricarsi delle gemme in resina (epossidica)"]

### 2.1.2 L'oscillazione tra i due poli verticali: Dark Side e Bright Side

All'oscillazione tra i due poli orizzontali dobbiamo sovrapporre un'oscillazione verticale relativo alla **modalità di rappresentazione** dell'identità. I due poli qui in tensione sono denominati *bright side* e *dark side*.

Il *Bright Side* è un modello narrativo attraverso cui il Cosplayer si narra come pienamente aderente all'estetica tribale dominante e totalmente devoto all'essere Cosplayer, in cui esplicita il bello di essere Cosplayer e le cose per cui mai smetterà di praticare questa passione; il *Dark Side* è, invece, un modello attraverso cui il

Cosplayer narra ciò che non apprezza del mondo del Cosplay e i motivi per cui potrebbe arrivare addirittura ad “evadere” e abbandonare il gruppo tribale. Si configurano, così, due poli tra cui queste rappresentazioni oscillano.

### *Il Bright Side del Cosplay*

Gli stilemi bright utilizzati per narrare la parte positiva dell'essere un Cosplayer riguardano il riuscire a concretizzare la propria creatività; il divertimento come valore primario nel fare Cospaly; riuscire a identificarsi nel personaggio; la creazione di legami genuini.

#### **La creatività resa concreta:**

<< (...) per me il bello di fare cosplay sta nelle IDEE... Quei momenti “sacri” prima della realizzazione del costume, quando pensi e ripensi, progetti, immagini, fai e disfai; ti confronti coi tuoi amici, dici delle mega ca\*\*ate, ridi pensando a quando sul palco farete questa o quella esibizione..e la fantasia cresce, vola... >>

[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618&start=15> da lallie » ven ott 10, 2008 4:02 pm ]

#### **Il divertimento:**

<<Cosplay **per prima cosa di tutto è divertimento!** (lo dice anche la parola Cos: costume Play: giocare!). Una discussione del genere venne fatta anche a Pisa cosplay e venne fuori **purtroppo che cosplay vuol dire anche competizione**. Si sa, a volte può essere divertente, ma secondo me non è una cosa in cui può esistere.. Se si pensa che in Jappolandia non ci sono gare cosplay.. Questo ci da modo di riflettere un po' XD **E' brutto vedere la competizione incallita** anche se **ti sprona a migliorare** .\_. Che ne pensate?>> [Fonte: Alicia~: Posted on 14/10/2008, 08:04]

#### **L'identificazione nel personaggio:**

<<Il bello? Per me è staccare dalla realtà per un giorno; calarsi in un mondo irreal ma reale (anzi, calarcisi meglio); conoscere tante persone con la tua stessa passione e fantasia e divertirsi con loro; riuscire a concretizzare l'amore per un fumetto(ecc.) ed il personaggio in sé; mettersi alla prova mentre si realizza il costume; guardarsi allo specchio o in fotografia e poter dire: “ce l'ho fatta, sono soddisfata del mio lavoro e del risultato” ed essere apprezzati dalle persone quando anche loro lo notano; poter vivere esperienze singolari belle ed a volte anche esaltanti. >>

[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618> da selene » gio ott 09, 2008 4:48 pm]



### Creazione di legami genuini:

<<Secondo me esistono mille buoni motivi per essere cosplayer, primo tra i quali la possibilità di socializzare più facilmente con gente che ti è vicina per passioni ed interessi >>

[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618&sid=0fa717e7a6344106a55edc06dce5ad3d&start=15> da AuraRinoa » ven ott 10, 2008 6:01 pm]



Il “bello” di essere un Cosplayer risiede, dunque, nella **creatività** e nell’**impegno mentale e fisico** che si impiegano per cercare di rendere concreto il proprio progetto. La lunga fase della progettazione e creazione consente di creare un legame con il personaggio che si è scelto di interpretare e di ri-creare. Tutto questo lavoro e la soddisfazione per averlo portato a termine, deve essere però vissuta mantenendo come obiettivo primario il **divertimento** e i **momenti di condivisione di queste belle sensazioni con altre persone**. La soddisfazione

personale per la realizzazione del personaggio e la consapevolezza di averlo fatto nel giusto modo, ovvero rispettando i criteri di resa estetica/resa tecnica e somiglianza, passa attraverso l'interesse dimostrato dagli altri nei propri confronti, dall'essere stati riconosciuti o meno e dall'aver condiviso un momento divertente tra pari.

Questa condivisione non avviene unicamente con persone appartenenti alla propria cerchia amicale ma anche con persone mai conosciute in precedenza. Pertanto un'altro valore positivo associato al fare Cosplay risiede nella potenzialità di creare **legami amicali genuini e spinti da un interesse comune**.

### *Il Dark Side del Cosplay*

Nel *Dark Side* si collocano quelle caratteristiche comunque presenti nella tribù che possono spingere alcuni membri a desiderare di volerne uscire. Nella *Cosplay Web Tribe* questo lato emerge nelle narrazioni che riguardano il **puro esibizionismo** e la **competizione più sfrenata**, elementi che portano alcuni Cosplayer a compiere gesti ritenuti scorretti. Venendo a mancare il riconoscimento con questi membri si incrina il senso di appartenenza a tal punto da indurre alcuni a considerare l'ipotesi di abbandonare la tribù stessa.

<<Quest'anno che il mio ragazzo ha vinto **è successo un macello...infatti non so se gareggerò più....il cosplay è bello e invece di perdersi a confrontarsi i vestiti la gente dovrebbe divertirsi e fare scemate XD!!!>>**

[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=59065> Data: 05-11-2005, 04:15 PM #7, Author: Flower\_girl80 ]

<<**no, no, NOOOOOOOO!!!non fate diventare Lucca come il Romics, per le selezioni di questo genere la gente si ammazza e rovina tutto il divertimento!! ☹\_\_☹**

**Quando ci sono selezioni o soldi in palio ci sono persone che arrivano al sabotaggio dei costumi altrui, dal "semplice" sfregio - tagli, macchie, ecc - al furto di pezzi o costumi interi!** Lucca è sempre stata bellissima proprio per il clima di festa e di condivisione della propria passione per i manga, **non voglio dovermi guardare le spalle per strada!! ☹\_\_☹>>**

[Fonte: <http://www.mangaitalia.it/invision/topic/46964-lucca-2010/>, da Jade ^ - ^ ,inviato 11 July 2010 - 18:47 PM]

Un problema molto sentito per il Cosplayer è proprio quello che qui emerge, ovvero la **competizione più sfrenata** la quale porta alcune persone a sabotare gli altri partecipanti. Sabotare i costumi altrui, oltre ad essere un'azione riconosciuta generalmente come antisociale, **infrange anche la "regola" del sostegno reciproco**. Chi effettua atti di sabotaggio genera sofferenza in coloro che, invece, appartengono alla tribù in modo genuino e rispettoso. Denota, inoltre, un interesse eccessivo per la forma "materiale" del cosplay, e cioè il

costume, e un mancato riconoscimento del suo valore simbolico, ovvero l'entità personaggio formata dal "compatto" persona-personaggio. Secondo quanto emerso dal *Bright Side*, infatti, l'essenza del Cosplay è racchiusa in senso ampio nel divertirsi praticando una passione condivisa con altri, ma in particolare nel sentirsi soddisfatti per aver realizzato pienamente quel legame speciale con il personaggio, vissuto come entità incarnata.

L'aver individuato questo aspetto ci porta a individuare un altro stilema utilizzato per prendere pubblicamente le distanze dal *Dark Side*, ovvero lo stilema del **Disinteresse per la vittoria (o rifiuto della gara)**.

*<<beh, io francamente **non ho vinto nulla alla gara a lucca, ma non mi importa, io mi sono divertito e il mio costume mi soddisfa tantissimo...**solo il fatto di metterci 30 minuti a fare 10 metri perchè ti tartassavano per fare le foto (anche se non ho praticamente visto nulla della fiera) è per me un grande riconoscimento*

*[ Fonte: [www.cosplay.com/showthread.php](http://www.cosplay.com/showthread.php), Capitan Harlock: 11-24-2006, 10:37 PM ]*

Questo non significa prendere le distanze dalle competizioni in generale, ma nel momento in cui si partecipa o si è partecipato, si cerca di prendere le distanze dall'atteggiamento negativamente competitivo. Vivere il cosplay come un modo per sentirsi migliore degli altri non viene riconosciuto come parte del patrimonio culturale condiviso da questa tribù. Al contrario è un atteggiamento che mostra la non accettazione dei valori fondanti ovvero il divertimento, la passione e l'aiuto reciproco.

## 2.2 Descrizione ed Analisi delle figure narrative

All'interno delle *narrazioni di Sé* emerge un'altra tipologia di moduli ricorrenti: le **figure**. Sono queste articolazioni antropomorfe di tutti quei fattori riconosciuti come negativi e non appartenenti alla produzione culturale della tribù, tantomeno all'identità dei singoli utenti.

Concretizzare i valori negativi che non appartengono alla tribù permette di poterli oggettivare e di poterli pubblicamente criticare e, dunque, respingere. Queste pratiche discorsive assumono un'importante funzione simbolica e di strutturazione dell'identità sia individuale che gruppale.

Le figure possono essere sia interne alla tribù che esterne. Le **figure "esterne"** non appartengono alla tribù e **impersonano tutto ciò che non fa parte dell'universo valoriale della tribù**; le **figure "interne"** sono invece appartenenti alla tribù che, però, **attraverso il loro comportamento dimostrano di non rispettare fino in fondo i valori condivisi** e, per questo, non meritano di continuare a farne parte ed è dunque necessario prenderne le distanze.

Dall'osservazione delle conversazioni emerge anche un'altra tipologia di figura, specifica di questa tribe, che chiameremo "**figura liminale**". Sono queste delle costruzioni narrative che prendono corpo in tutti quei personaggi che sono sì esterni alla tribe ma che, attraverso comportamenti "neutri" o "entusiasti", aiutano il Cosplayer materialmente, nella realizzazione degli abiti, o moralmente, accettando o incoraggiando la loro passione.

### 2.2.1 Figure Esterne

#### *Mass Media come rappresentati della cultura esterna*

Dalle conversazioni tra Cosplayer emerge la figura del *giornalista* e, in maniera più generale, dei *Mass Media*. Il modo non approfondito e distorto con cui questi soggetti narrano il Cosplay è uno dei primi elementi che li identifica come figure negative per la tribù. Uno degli elementi fondanti per l'identità della tribù è, come abbiamo visto, l'impegno e la dedizione nella realizzazione di qualcosa; perciò un articolo non veritiero o realizzato in maniera superficiale sul loro mondo è indice di uno scarso impegno nel volerli conoscere veramente.

<< *mah nn so ... ora è il boom e lo stanno trasformando in tutto. O meglio, **lo stanno presentando in tutte le salse ma nn hanno ancora detto che cosa è realmente il cosplay. Usando il cosplay per fare odiens, in quanto è una cosa nuova, colorata e stravagante. Ci fanno passare o per matti o per gente eccentrica che vuole farsi notare a tutti i costi. Io personalmente nn mi sento nè eccentrica nè voglio essere notata dagli altri. ok che è molto difficile nn notare qualcuno che fa cosplay, però il fatto che si vesta in un dereminato modo nn vuol dire che vuole per forza farsi notare. Ci hanno definito degli esibizionisti. Sinceramente mi piacerebbe vedere un servizio, o leggere un articolo in cui venga veramente spiegato cosa è il cosplay. Forse se la gente sapesse co'è si appassionerebbe. Nn dico di diventare tutti cosplayers. conosco molta gente che passa in rassegna le fiere per parlare e fotografarci. Anche questo fa parte di questo mondo***>>

[Fonte: kya 05-13-2005, 11:48 AM <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=59065&highlight=cosa+ne+pensate+del+cosplay+in+italia> Kya: 05-13-2005, 11:48 AM]

In secondo luogo, vedersi rappresentati come degli esibizionisti o degli eccentrici fa loro comprendere che, nonostante l'osservazione, i giornalisti non hanno compreso le vere motivazioni che risiedono nel fare cosplay e, di conseguenza, che non conoscono la vera "essenza" del Cosplay, dimostrandosi anche disinteressati ad approfondire. Questo li rende estranei alla tribù.

In terzo luogo, parlare del Cosplay in maniera non accurata indica che i *mass*

*media* hanno interesse a parlarne solo per scopi puramente commerciali, sfruttando il Cosplay per "fare audience e sembrare simpatici". Fare Cosplay non è un'attività commerciale e non deve diventarlo. Inoltre, la rappresentazione del Cosplay fatta da giornalisti e *mass media*, come un fenomeno eccentrico e praticato da esibizionisti porta all'attenzione delle masse proprio quei modelli negativi di puro esibizionismo e competizione che incarnano il Dark Side. In ultima analisi i *mass media* sono considerati i rappresentanti della cultura esterna a cui il cosplay cerca di opporsi, ovvero di una cultura non disposta a modificarsi per accogliere novità, mentre essere Cosplayer significa volontà di un continuo miglioramento.

<<A mio parere una cosa è fare due o tre battute, che ci potrebbero stare e si possono "perdonare" ma sembra quasi che si divertano a "prenderla di mira"...  
Non so... credo che sia una sensazione mia... ma **l'Italia è una nazione che non vuole evolversi e che non vuole accettare le novità... NON TUTTI...** ma la maggior parte si...  
Non mi sembra giusto trattare così una ragazza che gli ha fatto il favore di arrivare fin lì, mostrare ad un sacco di gente la sua passione e spiegare nei minimi dettagli in cosa consiste e che deve anche **sopportare le frecciate stupide di gente a cui importa solo l' audience e sembrare simpatici...** >>  
[Fonte: THREAD "Una Cosplayer in TV" Nagi Nishikawa: Posted on 28/5/2010, 22:03]

### Gli "Akuma"

Figura esterna particolarmente negativa sono gli "akuma" ovvero ragazzi e ragazze identificati nello stile dark/emo e che si vestono seguendo i canoni dettati da quel particolare tipo di moda. Questa figura permette ai Cosplayer di ribadire all'interno della tribù quei valori e codici condivisi che riguardano l'impegno e la capacità di realizzare autonomamente, dal punto di vista creativo, un proprio stile personale, nello specifico il proprio Cosplay.

<<i miei compagni di classe sono tutti **akuma, termine di mia invenzione che indicava quelli che indossavano le felpe con le stelline e adesso si è esteso a tutti i fighetti che vivono solo di discoteche, vestiti firmati e di moccia.** quindi gli insulti e le beffe piovono a fiumi, neanche vale parlarne... **non siamo sfigati, nerd, rei della società che punta solo alla firma, siamo un'élite!** ecco come la penso! i mi vanto x essere come sono! gli insulti scivolano via senza intaccarmi! >>  
[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647>  
SABAKU\_NO\_SARU 09-12-2008, 05:24 PM]

Creatività, impegno personale e sincero interesse per il Cosplay sono i valori e

i codici condivisi che identificano il "vero" Cosplayer. Rimarcare queste figure, scontornarle e metterle in evidenza è il modo per veicolarli all'interno della tribù.

*<<Comunque SABAKU, hai perfettamente ragione, gli "AKUMA" (come li chiami tu), **mancono di inventiva e personalità, quindi semplicemente copiano quello che gli altri o la moda gli impone**, senza mai trovare un vero "stile" personale. **Noi (e scusate se generalizzo), stiamo seguendo un percorso creativo**, che a lungo andare sarà molto più produttivo di quanto molti non pensano... >>*

*[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647> George duel 09-12-2008, 10:50 PM]*

### *I "demotivatori"*

Figura negativa esterna è quella del "demotivatore". Generalmente sono così identificati quei soggetti che scoraggiano il Cosplayer a portare avanti la sua passione, associando il Cosplay a un'idea di "spreco di denaro e tempo" oppure a un'idea di "passatempo infantile". Questi soggetti sono in grado di "scoraggiare" il Cosplayer in quanto sono a loro vicini emotivamente, generalmente fanno parte del loro gruppo familiare o amicale. Emergono come figure negative poiché associano il Cosplay a un "passatempo infantile" che non ha nulla a che vedere con la passione e l'impegno, valori invece considerati fondanti dai Cosplayer. Allo stesso modo giudicandolo uno "spreco di soldi e tempo" mostrano di non averne compreso la vera essenza: una passione per cui il tempo e denaro spesi sono un investimento affettivo.

*<<Tutte le volte che preparo un costume i miei genitori mi scoraggiano sempre, dicendomi che dovrei solo pensare alla scuola e dovrei smetterla con certe stupidate che (testuali parole) si fanno solo a carnevale. Alla fine mi demotivano parecchio. I miei amici (se posso definirli tali) disprezzano quasi tutti il cosplay come hobby e non smettono mai di prendermi per il culo. >>*

*[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647&page=3> voglieimpresse 07-25-2010, 07:56 AM]*

*<<per loro è la causa di tutto quello che non va esattamente come vorrebbero loro, ed oltre ad essere una perdita di tempo e soldi, è una cosa estremamente stupida perchè mi "distræ" (che in realtà sarebbe una passione...sai com'è..) dalle cose serie di cui mi dovrei occupare e mi allontana dalla retta via..... >>*

*[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647> Bernika 01-20-2009, 01:45 PM]*

## 2.2.2 Figure Interne

### Le nuove leve

Un'altra figura emergente come negativa, ma *interna*, è quella delle "nuove leve" ovvero i giovanissimi che iniziano a fare Cosplay. La tribù dei Cosplayer è aperta a nuovi membri e disponibile nell'aiutarli ad entrare a farne parte, purché la loro passione per il cosplay sia genuina e non dettata dalla tendenza o ispirata dall'immagine distorta proposta dai *mass media*.

**<<Quello che mi da fastidio è che molta della gente sopra citata fa il cosplay del personaggio Y solo perchè in quel momneto è particolarmente famoso, ma alla fine nn sa niente ne del personaggio ne della serie di cui fa parte. E la cosa triste è che sono tantissime le persone di questa categoria, soprattutto tra le nuove leve che hanno paura di fare un cosplay ma poi di nn venire riconosciuti dal pubblico.>>**

[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=195190&goto=nextoldest> Kya, Data: 06-01-2005, 04:52

AM]

## 2.2.3 Figure Liminali

Come sopra accennato, specifiche di questa tribe sono le "figure liminali". Nelle conversazioni sono osservabili delle descrizioni di soggetti esterni alla tribù ma che fanno parte della sfera familiare o amicale del Cosplayer e che vengono descritti come "neutri" o "entusiasti" in base al loro comportamento nei confronti della passione del parlante rispetto al Cosplay. I soggetti descritti attuano dei comportamenti per cui: criticano ma aiutano, mostrano sincero interesse per il Cosplay, partecipano al momento di "riconoscimento in pubblico" (fiere, manifestazioni), sostengono la creatività dei Cosplayer e per questo vengono connotate in maniera positiva.

I soggetti descritti come "neutri" sono quelli che dimostrano di aver "accettato" la passione del Cosplayer per questa attività e che quindi non si oppongono alla loro passione ma la "sopportano affettuosamente", diventando così dei "critici aiutanti".

**<<I miei genitori diciamo che sopportano con pazienza la mia passione, in particolare mia madre, che di tanto in tanto mi fa notare che a suo avviso è più un'ossessione che non una passione. Mio padre fa il gioco di mia madre in sua presenza, ma alla fine mi aiuta a costruire gli accessori o mi accompagna in giro a cercare le cose che mi servono.>>**

[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647>

Yuriko\_Oyama 09-14-2008, 11:50 AM]

I soggetti descritti come “entusiasti” sono comunque esterni alla tribù, ma con il loro atteggiamento partecipativo, sia esso di incentivo morale o di aiuto materiale si guadagnano una inclusione “morale” nel mondo del Cosplay.

*<<XD io sono fortunata perchè mia madre adora i cosplay!!  
All'inizio li riteneva cose da bambinetti.. Ma ora che è stata ad una  
fiera con me, c'ha preso gusto, vuole andare a tutte le fiere e si stà  
preparando per fare pure lei cosplay XD>>*  
[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=160647> Dark\_Agony 05-07-2010, 04:53 PM]

Queste figure, in particolare gli “entusiasti”, sono importanti in quanto veicolano quei valori positivi da tutti condivisi, che raccontano il Cosplay come un’attività divertente e collettiva, portata avanti da una **società paritaria e meritocratica** basata sul mutuo aiuto e sulla collaborazione.

L’essenza del fare Cosplay sta nell’impegno messo nella creazione del personaggio. Questo include la ricerca, l’elaborazione del progetto e la realizzazione pratica. Un buon Cosplay è quello che risulta da un grande dispendio di energie, siano mentali o fisiche ma non esclusivamente economiche. Comprare un costume per vincere una gara, senza neanche averci impiegato del tempo per assemblarlo con accessori particolari, risponde a quelle logiche di mercato puramente commerciali ed esibizioniste. Realizzare un costume con le proprie forze risponde, invece, alle caratteristiche della tribù a tal punto da meritare più considerazione anche se la resa estetica è inferiore.

*<<Il cosplay è libertà, giusto? Quindi porte aperte a tutto e a tutti;  
**MA che si dia più credito, più merito, più considerazione, da  
parte di noi tutti, a chi si impegna di più nel fare i costumi.**  
Altrimenti finiremo per ridurre questo hobby nell’ennesima  
operazione commerciale di qualche azienda, che metterà in vendita  
ogni tipo di costume bello e fatto.  
Con questo non sto dicendo che: “chi non si fa il costume, non  
deve fare cosplay”.  
Ma **se mi capitasse, di vedermi riconosciuti dei meriti, per  
un costume che ho preso il giorno prima da una vetrina (o  
via internet), mentre nell’angolo in disparte c’è quel cosplayer  
che si è impegnato 6 mesi, rinunciando al tempo libero o a  
quant’altro, per fare un costume che è stato accantonato  
perchè il mio meritava di più, come dovrei sentirmi a quel  
punto?>>***  
[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=68497> Kle’:  
11-22-2006, 09:42 AM]

É questa una critica ai parametri di giudizio utilizzati nelle competizioni che non valutano l'impegno. E', altresì, una critica nei confronti di quei Cosplayer che non rispettano gli altri né il parametro dell'impegno e neppure lo spirito stesso del fare cosplay, preferendo una grossa spesa economica per l'acquisto di n costume perfetto ma già pronto.

É importante notare come le figure che emergono dalle rappresentazioni culturali dei Cosplayer non siano necessariamente esterne o negative, come i giornalisti o i Mass Media. Esistono anche figure interne negative, come le nuove leve e gli esibizionisti, e anche figure liminali.

Questo pone in evidenza come, se da un lato le figure negative hanno la funzione antropologica di definizione dell'identità individuale e grupppale per differenziazione dispregiativa, dall'altro lato le figure liminali hanno la funzione di rimarcare i valori positivi condivisi.

# 3. Riflessioni socio-antropologiche: costruzione di un sistema alternativo e resistente

## 3.1 Cosplay: un nuovo mondo possibile

I Cosplayer costruiscono online un mondo culturale complesso che viene prodotto a partire da conversazioni che appaiono semplici scambi di informazioni utili per realizzare un Cosplay. Ciò che sta ad un altro livello, ed è osservabile attraverso il tool della *narrazione di Sé*, sono le rappresentazioni volte alla costruzione di nuovi mondi culturali alternativi e resistenti.

Attraverso le pratiche discorsive si vanno a delineare **nuovi mondi possibili** legati a progetti comuni, volti a cambiare il mondo esistente. Questa tendenza è intrinseca nelle caratteristiche dei discorsi così come teorizzato da Norman Fairclough (2005)<sup>(13)</sup> e Barbara Johnstone (2008)<sup>(14)</sup> secondo cui i discorsi, in quanto prodotti da soggetti auto-riflessivi, non rappresentano il mondo così com'è ma sono **proiettivi**, e hanno un carattere **creativo** e **alternativo** rispetto all'esistente.

Questa tendenza è rintracciabile nelle pratiche discorsive dei Cosplayer. Innanzitutto l'utilizzo di forum e strumenti 2.0 consente di creare uno spazio di mutuo scambio e aiuto dove ogni utente ha la certezza di potersi rivolgere se ha bisogno di un consiglio specifico, ad esempio su materiali particolari o tecniche particolari per la realizzazione di un abito. Allo stesso tempo ogni utente sa di poter essere d'aiuto a qualcun altro narrando la propria esperienza pratica ed emozionale.

*<<Ah, a volte, quando il personaggio lo richiede, uso le ciglia finte, sempre kryolan, che è la marca con cui mi trovo meglio, e devo dire che dà proprio un buon effetto. Comunque, come ho già detto, non sono un'esperta, quindi **attendo anche io i consigli di chi se ne intende di più!** >>*

[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=6&t=7663> da Naria » lun feb 22, 2010 11:11 am ]

In questo modo viene a configurarsi uno **spazio etico** di carattere paritario ed equo in cui le gerarchie non esistono. Emerge quindi un modello di società

13 Fairclough N. (2003), *Analysing discourse: textual analysis for social research*, Routledge, London, New York.

14 Johnstone B. (2008), *Discourse analysis*, Blackwell, Malden

**paritaria** e **meritocratica** alternativa all'esistente dove non è importante solo il successo personale, ma anche il far crescere e migliorare il Cosplay come attività in sé.

Questo modello di società alternativo oltre ad essere paritario e meritocratico, ruota attorno ad un diverso tipo di **sistema economico** dove il valore di scambio non è determinato dal denaro bensì è il risultato finale della costruzione del vestito. Infatti, riprendendo anche quanto detto all'inizio di questo paper, il valore dei materiali è dato dal rapporto tra resa estetica, resa tecnica e spesa monetaria. Questi tre elementi devono essere bilanciati: se un materiale ha una buona resa estetica e tecnica e prevede una bassa spesa monetaria sarà ritenuto migliore di uno che ha la stessa resa estetica e tecnica ma che prevede un costo maggiore. Per questo non è raro che venga apprezzato l'uso alternativo di materiali non nati per il Cosplay come, ad esempio della colla vinilica o delle parti idrauliche.

**<<c'è chi se le incolla (con la colla tipo vinavil o pritt) per fare una base e poi mimetizzarle sotto il fondotinta per poterle ridisegnare.>>**

[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=63&t=8591> da Tsuki Hoshi » mer nov 24, 2010 8:16 pm ]

**<< guarda un mio amico ha preso un tubo per l'idraulica già curvato e l'ha modellato per farsi la spallina>>**

[Fonte: <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=226826>, THE CROW LELLO 12-01-2010, 11:56 AM ]

Pertanto l'utilizzo "sovversivo" di questi materiali o prodotti consente di creare degli spazi di autonomia in contrasto con gli stili di consumo più diffusi e abituali.

*<< [...] Altrimenti finiremo per ridurre questo hobby nell'ennesima operazione commerciale di qualche azienda, che metterà in vendita ogni tipo di costume bello e fatto. [...] >>*

[Fonte: <http://www.cosplay.com/archive/index.php/t-68497.html> Kle' 11-22-2006, 08:42 AM]

Inoltre il ricorso al mercato di prodotti finiti, magari nati proprio per fare Cosplay, non è consentito se vissuto come via di fuga alla fatica e all'impegno per la realizzazione del Cosplay.

In conclusione vediamo profilarsi una interessante svalutazione del denaro o comunque una sua risemantizzazione. Anzitutto, abbiamo visto, è lecito spendere denaro, e anche molto, per il proprio costume, a patto che questo dispendio abbia un carattere sacrificale: ovvero il denaro deve essere speso, "sperperato", per cercare i materiali migliori, più belli, per farseli assemblare da un sarto professionista se non si è in grado di farlo sa soli, e così via. Da un altro punto di

vista possiamo però osservare come la creazione di un costume “home-made” comporti, gioco forza, un minor dispendio monetario. Ecco allora che si attua un curioso rovesciamento anti-capitalistico: meno denaro si investe in un costume e più valore esso acquisterà. Il valore di un costume in quanto pregiato oggetto home-made, poi, non potrà essere riconvertito in termini monetari, perché, per quanto pregevole, ha poco senso vendere/comprare un costume già fatto. Così facendo infatti si andrebbe a tradire l’etica Cosplay, che vuole che i costumi siano frutto del sacrificio e della creatività personale.

### 3.2 Cosplay: Nuovi individui possibili

Questo percorso di analisi delle produzioni discorsive dei Cosplayer e delle loro *narrazioni del Sé* hanno posto in evidenza due elementi fondamentali che legano gli individui alla passione per il Cosplay.

Da un lato la possibilità e la volontà di poter interpretare e fondersi con il proprio personaggio preferito, quello con cui si sente un legame o un’affinità intima. Dall’altro la creazione di legami genuini con persone che condividono la stessa passione.

Per quanto riguarda la costruzione del legame con il personaggio che si è scelto di interpretare, possiamo dire che la costruzione puntuale del costume e, allo stesso modo, la sua narrazione sono un modo per realizzare l’avvicinamento all’*entità ultima*. Questi passaggi costituiscono il racconto di un percorso impegnativo sia dal punto di vista pratico sia dal punto di vista interiore, che consente di sentirsi realizzati per aver portato a termine un progetto impegnativo come la realizzazione di un Cosplay.

*<<riuscire a concretizzare l’amore per un fumetto(ecc.) ed il personaggio in sè; mettersi alla prova mentre si realizza il costume; guardarsi allo specchio o in fotografia e poter dire: “ce l’ho fatta, sono soddisfatta del mio lavoro e del risultato” >>*  
[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618> da selene » gio ott 09, 2008 4:48 pm ]

*<<vedere il mucchio di materiale che prende forma sotto le tue mani è sempre una grande soddisfazione*  
*Inoltre personalmente amo molto anche la fase progettuale, quella in cui ti scervelli per trovare la soluzione ideale per creare il costume, che spesso è piuttosto complesso e assurdo. >>*  
[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618&start=15> da Petra » ven ott 10, 2008 6:51 pm ]

La realizzazione di un abito di Cosplay prevede anche, nel momento in cui l’abito

è pronto, di utilizzare il sapere prodotto culturalmente e condiviso dalla collettività per riuscire a **nascondere al meglio quegli elementi del proprio corpo che inficerebbero il raggiungimento dell'obiettivo finale**. Questo prevede, a volte, di essere in grado di effettuare spostamento dei propri limiti mentali di ciò che è consentito e non consentito fare con, del e sul proprio corpo.

<< *Soffrire il freddo di inverno, soffrire il caldo d'estate, sopportare le scarpe strette e le risa e gli sguardi in metro politana e per strada, farsi chilometri con borsoni pesanti ed armi ingombranti, far ele 4 di notte per finire il costume >> [Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618> da Kurakitsune » gio ott 09, 2008 7:33 pm ]*

Fino ad arrivare un vero e proprio **annullamento del proprio corpo** mascherandolo o celandone delle parti per creare una "base" su cui applicare i nuovi elementi.

<< *Con camouflage generalmente si intende un tipo di trucco abbastanza pesante (creme simili al fondotinta, molto dense e coprenti, innaturali se applicate in modo errato, perfettamente funzionali se utilizzate con la dovuta cura) **che viene utilizzato per nascondere inestetismi evidenti della pelle; cicatrici, iperpigmentazioni, ematomi, couperose o psoriasi. Sebbene non abbia di questi problemi, io uso abitualmente il Dermacolor Camouflage Kryolan o come fondotinta (applicandone uno strato leggero) o come correttore. Quando sono in cosplay, invece, lo uso per nascondere il mio tatuaggio. E' uno strumento pratico, funzionale e veloce che mi permette di cancellare completamente un tatuaggio che, inutile dirlo, non c'entra niente con i personaggi che interpreto.** >>*

[Fonte: <http://www.aua-cosplayhelp.com/2010/11/kryolan-dermacolor-camouflage.html> Pubblicato da Aua mercoledì 3 novembre 2010]

L'annullamento del proprio corpo "originario" consente di sospenderlo per ibridare la propria essenza, emersa grazie alla passione e all'impegno profuso durante la lavorazione, con l'essenza del personaggio scelto. Mettere in atto una costruzione dell'abito e descriverlo in maniera così dettagliata, elemento per elemento, crea un nuovo contenitore atto a contenere un'**identità accresciuta**, formatasi mediante l'unione dell'essenza della persona con quella del personaggio interpretato.

<< *Beh, credo sia molto difficile definire in una parola sola **quell'altro**...quella cosa che ti tiene attaccato a questo hobby di certo **non remunerativo (anzi, è più la spesa che altro...)** e di*

*certo non gratificante in senso materiale (non dà né ricchezza, né fama, nè tantomeno potere XD). Io posso solo dire che c'entra la "passione", intesa come sentimento in senso lato, quasi simile all'innamoramento. >>*

[Fonte: <http://maremmaimpestata.forumfree.it/?act=Profile&MID=635725> Autore The\_simon Posted on

15/8/2009, 22:11]

*<<Sembra una cosa stupida, ma in realtà è una cosa che accade molto spesso.. quando ti affezioni ad un Pg in particolare, magari il tuo preferito, esso diventa parte di te e non te ne puoi mai più separare..*

[Fonte: <http://maremmaimpestata.forumfree.it/?act=Profile&MID=4166350> Autore: GiadaRobin Posted on 4/8/2009, 17:33]



La partecipazione agli eventi di Cosplay è un modo per vivere appieno questo “stato superiore”, condividendo quel momento con il proprio gruppo di pari e misurando la propria soddisfazione con il riconoscimento del proprio impegno da parte degli altri appartenenti alla tribù.

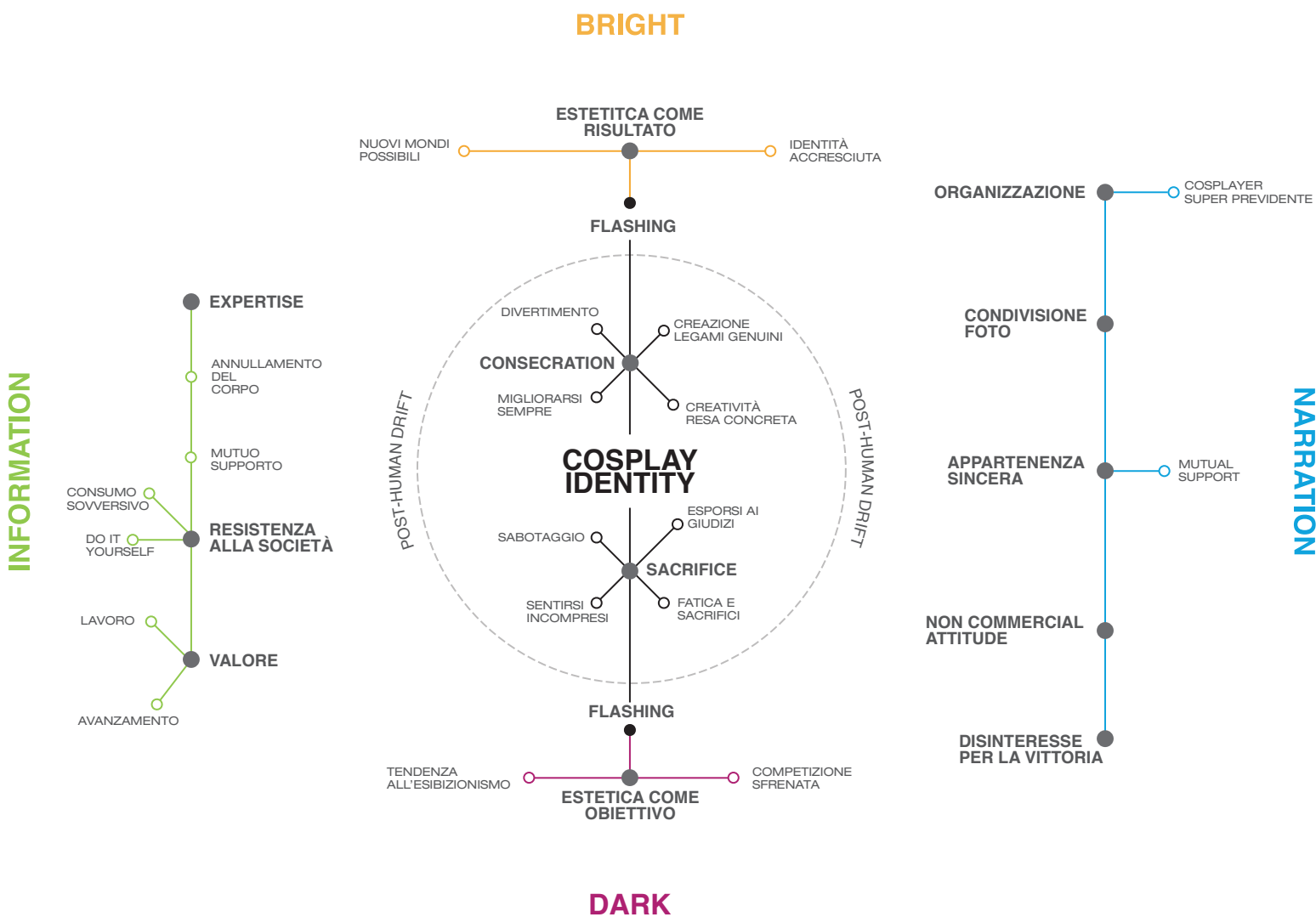
*<<esistono mille buoni motivi per essere cosplayer, primo tra i quali la possibilità di socializzare più facilmente con gente che ti è vicina per passioni ed interessi, >>*

*[Fonte: <http://www.cosplayplanet.net/forum/viewtopic.php?f=5&t=5618&start=15> da AuraRinoa » ven ott 10, 2008 6:01 pm]*

Torna così ad un livello sociale quel percorso tutto individuale di accrescimento dell'identità portato avanti durante la preparazione del costume, livello sociale che si rivela essere alternativo al quotidiano in quanto **pronto ad accogliere e a gratificare quella nuova identità accresciuta.**

I nuovi individui possibili emersi dall'unione della propria identità con quella del personaggio scelto rendono dunque possibile anche nuovi tipi di relazioni, che si rivelano **relazioni genuine**, in quanto stimolate e guidate dalla stessa passione e dagli stessi interessi.

# Mappa bright/dark per informazione/narrazione



**ORGANIZZAZIONE – bright/informazione**  
 Attraverso il grado di organizzazione dichiarato dai cosplayer nelle loro discussioni traspare il modus operandi dei singoli nell'affrontare la creazione del costume. Da questo stilema emerge inoltre l'impegno genuino necessario a confermare l'appartenenza dei singoli alla tribe.

**APPARTENENZA SINCERA – bright/narrazione**  
 Per mezzo di questo stilema il cosplayer descrive la sua attività come una sincera passione, prendendo le distanze da valutazioni esterne alla tribe che invece la descriverebbero come uno sfogo esibizionistico o una attività infantile e priva di senso.

**COSPLAYER SUPER-PREVIDENTE – bright/informazione**  
 Il fatto di conoscere e scambiare all'interno della tribe tricks utili al perfetto mantenimento del trucco e del costume durante gli eventi suggerisce un impegno continuo del cosplayer nel conservare al meglio il frutto del proprio impegno, indice del grande valore attribuito al proprio costume e al lavoro che ha necessitato la sua creazione.

**MIGLIORARSI SEMPRE/VALORE DEL LAVORO - bright/ tra narrazione e informazione**  
 Il fatto di narrarsi costantemente impegnato nella produzione del proprio costume e nel miglioramento delle proprie competenze conferma il cosplayer come sinceramente impegnato nell'attività che svolge e dinamicamente legato alla disciplina, sempre in cerca di nuovi stimoli e nuovi modi per rendere la propria performance migliore.

**EXPERTISE DEL COSPLAYER – bright/informazione**  
 Grazie allo stilema dell'expertise le competenze del cosplayer si manifestano come particolarmente specializzate, frutto di un vero e proprio studio concentrato attorno ai materiali da utilizzare e alle tecniche migliori per assemblarli.

Questa peculiare modalità di narrazione esprime in modo forte la genuina passione del cosplayer nei confronti della propria attività, inoltre la condivisione delle proprie competenze all'interno della tribe spesso si manifesta come una vera e propria intelligenza collettiva, attivata collegialmente per risolvere problemi particolarmente complessi. Permette, infine, di rafforzare l'immagine condivisa del cosplay come un'attività ludica ma non infantile.

#### CREATIVITA' RESA CONCRETA – bright/narrazione

La fantasia e la creatività sono gli stimoli principali che portano a scegliere di praticare cosplay. La possibilità di vedere materializzato qualcosa che fino a quel momento è appartenuto solamente ad un immaginario generato da disegni e animazioni è un ulteriore motivo per scegliere di diventare cosplayer, trasformando così le idee e le immagini in personali creazioni uniche.

#### DIVERTIMENTO – bright/ tra narrazione e informazione

Il fatto di divertirsi durante tutte le attività che caratterizzano il cosplay è un requisito necessario per far parte della tribe e sviluppare rapporti amicali con chi la abita. Il divertimento funge anche da antidoto alle dinamiche di competizione che talvolta possono nascere durante gli eventi, soprattutto se vengono attivate gare atte a giudicare i costumi dei partecipanti.

#### IDENTIFICAZIONE NEL PERSONAGGIO/ANNULLAMENTO DEL PROPRIO CORPO – bright/narrazione

La possibilità del cosplayer di impersonare i propri personaggi preferiti rende l'esperienza particolarmente emozionale e densa di significato. Lo staccarsi per qualche ora dalla realtà quotidiana, muovendosi nel mondo come un'entità diversa e fantastica, permette di abbandonare serenamente l'immagine del proprio corpo, sperimentando la propria identità in relazione alle caratteristiche peculiari del personaggio che si sta interpretando. Essendo quest'esperienza tipicamente collettiva, si aggiunge la possibilità di sperimentare coralmemente nuovi tipi di legame e di relazioni, forte stimolo per la nascita di nuovi rapporti amicali e per la concretizzazione delle pratiche della tribe.

#### CREAZIONE LEGAMI GENUINI – bright/ tra narrazione e informazione

Il condividere la passione per il cosplay rappresenta generalmente un plus in grado di facilitare la socializzazione tra le persone coinvolte, spesso interessate ai medesimi panorami culturali e quindi motivate a creare nuovi legami con l'altro, percepito in questo caso come "vicino".

#### DISINTERESSE PER LA VITTORIA – bright/informazione

Le logiche che vengono generate dalla tribe dei cosplayer sono generalmente di tipo non competitivo, conseguentemente viene espresso un disinteresse nei confronti di un qualsiasi tipo di "vittoria". Il riconoscimento dei meriti individuali all'interno della tribe è garantito da pratiche differenti: l'interesse ed il rispetto si guadagnano soprattutto grazie all'impegno e alle particolari skills dimostrate nel proprio lavoro.

#### TENDENZA ALL'ESIBIZIONISMO – dark/tra narrazione e informazione

L'eccessiva esibizione di se stessi durante gli eventi viene considerata non conforme ai valori normativi espressi collettivamente dalla tribe. Essendo il cosplay un mondo fondato sulla partecipazione collettiva e sul mutuo soccorso, le manifestazioni di superiorità o l'esagerata ostentazione generano situazioni di violazione dell'armonia collettiva. I cosplayer si considerano come un protagonista collettivo all'interno di un evento, non come una moltitudine di concorrenti in cerca di gloria personale.

#### COMPETIZIONE SFRENATA – dark/narrazione

Ripudiando la logica competitiva, la tribe dei cosplayer tende a valutare molto negativamente gli atteggiamenti dei singoli che si muovono in questa direzione. La normatività emergente dalle conversazioni online suggerisce che l'appartenenza alla tribù è fondata sui valori della solidarietà e del rispetto reciproco: se assenti si può notare un atteggiamento di distacco e una perdita di interesse da parte dei partecipanti.

### trend emergenti

#### CONSUMO SOVERSIVO/RICICLO DI MATERIALI

Osservando le pratiche produttive della tribe dei cosplayers si può notare con una certa evidenza come sia molto diffuso l'utilizzo di materiali di scarto per la creazione dei costumi. La particolarità di questo fenomeno sta nel fatto che, in questo contesto, il riciclo dei materiali guadagna un valore aggiunto, diverso dal più condivisibile valore ecologico: l'utilizzo di materiali non specifici per la creazione dei costumi viene considerato come simbolo di creatività e competenza, motivo di ammirazione se il risultato appare effettivamente adeguato.

#### DIY

La pratica del "Do It Yourself" assume un valore estremamente importante all'interno di questa tribe: le conversazioni prese in considerazione suggeriscono una normatività emergente dove la pratica del "fabbricarsi le cose da soli" è considerata una degna di altissimo rispetto, ma addirittura un requisito di accesso alla stessa tribe. Questo non significa che tutto il vestito debba essere fabbricato dal singolo, ma deve essere evidente un lavoro personale sul costume, sia questo la creazione di accessori, il trucco, ecc.

#### NON COMMERCIAL ATTITUDE

Emerge l'esistenza di un particolare rapporto tra i valori della tribe ed il mondo economico e commerciale: il valore di scambio dei materiali e degli oggetti utilizzati non si basa sul valore intrinseco, rappresentato dalla funzionalità e tradotto in denaro, bensì dal valore simbolico che ne deriva. Un costume sarà tanto più apprezzato quando il costo dei materiali comprati per realizzarlo sarà basso in relazione alla perfezione e alla resa finale. In generale non sembra che la variabile denaro sia discriminante o valga davvero qualcosa all'interno di questa tribe: il valore delle cose è prettamente simbolico e sociale.

## riflessioni conclusive

Quelle che, ad un primo sguardo, possono sembrare semplici conversazioni in rete sugli argomenti più disparati, si rivelano, ad un'osservazione più attenta e guidata da una precisa metodologia, una miniera di produzioni culturali.

I Cosplayer italiani attraverso le produzioni culturali messe in atto in rete, riescono da un lato a creare dei *Nuovi Mondi Possibili*, ovvero un contesto paritario e meritocratico nel quale vengono costruiti, rafforzati e ribaditi i valori di mutuo aiuto e appartenenza sincera e allo stesso tempo vengono decostruiti, i pregiudizi sul Cosplay quali "Cosplay come spreco di soldi e tempo" e "Cosplay come attività infantile".

Dall'altro lato, attraverso la Rete e la **narrazione di Sé e delle proprie esperienze creano la possibilità di rinsaldare e rafforzare il valore primario di quelle identità accresciute** e di quelle **relazioni genuine** che si creano rispettivamente durante la progettazione e la realizzazione del proprio Cosplay e durante la condivisione con altri appassionati del risultato del proprio lavoro partecipando a eventi dedicati al Cosplay.



Attraverso le produzioni culturali dei Cosplayer viene a delinearsi un luogo in cui **ciò che avviene offline**, e cioè la produzione di abiti, la partecipazione ad eventi dedicati, la creazione di nuovi legami, **si costruisce vicendevolmente con ciò che avviene online**. In altre parole, lo scambio di consigli, di pareri, di istruzioni e di esperienze che avviene online, ispira e viene ispirato da quanto avviene offline

facendoci pensare ad una **realtà aumentata**, così come intesa dall'approccio di *Cyborgology*<sup>(15)</sup> sviluppato da Jurgenson e Ray<sup>(16)</sup>, e cioè un luogo in cui reale e virtuale sono dati insieme e si co-costruiscono dialetticamente.

Come abbiamo visto nei paragrafi precedenti, infatti, i valori e l'ordine simbolico legati alla pratica del Cosplay "offline" vengono rafforzati e ribaditi attraverso le narrazioni di Sé messe in atto dai Cosplayer in Rete. Si delinea, quindi, ciò che Jurgenson e Ray intendono per **società aumentata**, e cioè una realtà in cui <<l'ordine simbolico espresso attraverso il digitale non emerge dal nulla, ma è una riproduzione di ciò che già esiste>>. Bisogna fare attenzione, però, a non isolare questo concetto di società aumentata dal mondo offline ma, a considerarlo come un qualcosa che lo influenza a sua volta, in **un flusso fatto di ricorsività tra reale e virtuale**.

Allo stesso modo se da un lato vediamo i Cosplayer alle prese con la formazione della propria **identità accresciuta**, dall'altra li vediamo rafforzare e ribadire questa loro identità accresciuta attraverso le narrazioni di Sé messe in atto nei forum e nei propri profili sui social network. Possiamo così parlare di un'**identità aumentata** in cui il Sé fisico viene avviluppato al Sé digitale a tal punto che la distinzione tra i due non è più possibile e, per di più, diventa riduttiva.

In ultima analisi, questa co-costruzione di reale e virtuale può essere rintracciata anche nelle relazioni tra soggetti. Da un lato la partecipazione ad eventi dedicati al Cosplay consente la creazione di legami genuini che possono venire rinsaldati online e, dall'altro lato, i legami formati attraverso i forum dedicati al Cosplay possono venire rafforzati offline organizzando incontri ed eventi. Dunque l'interazione sociale che avviene offline viene riprodotta o estesa online e viceversa, il che porta a pensare ad una *relazionalità aumentata*.

---

15 <http://www.cyborgology.org/index.html>

16 Per un approfondimento del concetto di realtà aumentata e di società aumentata si veda l'articolo: <http://www.etnografiadigitale.it/2011/04/theorizing-the-web-verso-una-societa-aumentata/>

# conclusioni riassuntive

Come definitiva conclusione tracciamo una panoramica su quanto emerso nel corso della ricerca:

- Il **Cosplay** è la pratica che consiste nel preparare e indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito (un Anime, un Manga, un Videogioco, una Science Fiction) e, a volte, nell'interpretarne il modo di agire.
- Fare Cosplay non significa indossare un costume, ma è un'attività molto complessa che richiede impegno, sincera passione e volontà di migliorarsi sempre.
- Il Cosplay non è un'attività solitaria ma alla sua base c'è un forte spirito di condivisione, per questo il web è un punto di riferimento per chi fa Cosplay.
- Nelle loro conversazioni online i Cosplayer italiani danno corso a specifiche produzioni culturali, ovvero a identità e visioni del mondo condivise, e tali produzioni culturali emergono da manipolazioni simbolico-narrative di prodotti utilizzati nella realizzazione del Cosplay e delle loro modalità d'uso.
- I Cosplayer italiani si rappresentano come "organizzati" o "non organizzati" e come "super-previdenti" e come alla "costante ricerca di migliorarsi" per narrarsi come *sinceramente e attivamente impegnati* nella realizzazione del Cosplay.
- I Cosplayer italiani si rappresentano come aperti e disponibili a fornire "info e tip utili" agli altri Cosplayer per portare avanti quel modello condiviso di *contesto amicale e paritario*. Allo stesso tempo, chi le possiede, pone pubblicamente a disposizione le proprie competenze specifiche e dettagliate su materiali e tecniche, questo consente di smentire dall'interno quelle voci *esterne* che etichettano il Cosplay come uno "spreco di tempo e denaro" e come "attività infantile".
- Osservando i racconti di come il puro esibizionismo e la competizione più sfrenata spingano alcuni Cosplayer a sabotare gli abiti altrui, emerge lo stilema del *Dark Side of Cosplay*. Queste esperienze estremamente negative fanno temere ai Cosplayer uno

sgretolamento dei valori fondanti del mutuo aiuto e del Cosplay come divertimento, al punto da spingerli a considerare di lasciare la tribù.

- Allo stesso modo i racconti di chi riesce a vedere la propria creatività concretizzarsi, creare un legame con il personaggio che si è scelto di interpretare e a creare nuovi e genuini legami con altri Cosplayer, fanno emergere il *Bright Side of Cosplay*.
- Nelle loro narrazioni i Cosplayer italiani delineano delle figure particolarmente importanti per strutturare l'identità sia individuale che gruppale. Queste figure possono essere negative o liminali. Le figure **negative** come i *mass media*, gli *akuma*, e i *demotivatori* incarnano tutto ciò che è negativo per la tribù. Le figure **liminali** prendono corpo in tutti quei personaggi che sono esterni alla tribù ma che ne rispettano i valori o che, addirittura, contribuiscono al loro perpetrarsi. Queste figure (negative e liminali) sono molto importanti per rafforzare i confini della tribù e per veicolare i valori condivisi.
- Attraverso le pratiche discorsive messe in atto attorno a prodotti e materiali per la realizzazione del Cosplay, si creano delle arene simboliche di discussione all'interno delle quali si articolano *Nuovi Mondi Possibili*. Con *nuovi mondi possibili* intendiamo uno spazio in cui l'esperienza personale del singolo diventa un tassello per creare uno spazio etico paritario e meritocratico. Allo stesso tempo viene a delinarsi uno *spazio economico alternativo* dove il valore degli oggetti non è più misurato in rapporto al valore monetario ma in base al rapporto tra resa estetica e tecnica che fornisce.
- Allo stesso modo attraverso i processi di produzione culturale, le esperienze vissute grazie al Cosplay e alla sua condivisione con altri nella vita offline, come l'*identità accresciuta* e i *legami genuini*, vengono rimarcati anche all'interno di questi spazi culturalmente prodotti, come codici culturalmente condivisi, rafforzandone così l'impatto e la portata.
- La pratica del Cosplay offline si integra e rinsalda attraverso la produzione culturale dei Cosplayer messa in atto online, prospettando una realtà aumentata.

*Un lavoro a cura del Laboratorio di Etnografia Digitale del CPO*

**Analisi Netnografica**

Erica Giambitto

**Editing**

Erica Giambitto

**Grafica**

Stefania Belli

**Coordinamento**

Laura Alessandrini

Alessandro Sabatucci

**Responsabile del progetto CPO**

Prof.ssa Roberta Bartoletti

Prof.re Giovanni Boccia Artieri

**Centro Studi Etnografia Digitale**

Adam Ardivissov

Alex Giordano

Alessandro Caliandro

# biografia



## Erica Giambitto

Laureata in Scienze della Comunicazione con una tesi su Twitter e l'Iran, sta continuando il suo percorso di studi frequentando il corso di Laurea Magistrale in Comunicazione e Pubblicità per le Organizzazioni presso l'Università "Carlo Bo" di Urbino, sede di Pesaro. Appassionata e curiosa dei social network da quando si chiamavano "chat libere", attualmente sta svolgendo una internship presso il Centro Studi di Etnografia Digitale.



*Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"*

**Facoltà di Sociologia**

Laurea Magistrale in Comunicazione e Pubblicità per le Organizzazioni  
[www.uniurb.it/cpo](http://www.uniurb.it/cpo)

Centro Studi Etnografia

**DIGITALE**

[www.etnografiadigitale.it](http://www.etnografiadigitale.it)

