



SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

DAL COSPLAY AL KPOP, TANTI TERMINI ORMAI PARTE DELLA NOSTRA CULTURA

Nerd Show: il glossario per comprendere meglio la manifestazione, le vecchie e le nuove tendenze

BOLOGNA, 25 giugno 2022. La cultura Pop e il suo gergo: ci sono infatti una serie di parole che ormai fanno parte del nostro vocabolario - spesso importate dal panorama anglosassone e del Sud-Est asiatico - utilizzate per descrivere dei particolari generi del mondo fantastico, sia fumettistico/illustrativo che dei videogame, dai quali poi si sono sviluppate nuove mode e tendenze capaci di unire i giovani (e non solo) di tutto il mondo.

Abbiamo raccolto alcune delle parole chiave per poter meglio capire gli eventi in programma a Nerd Show anche per chi non è né appassionato né un addetto ai lavori.

K-pop - Si tratta della musica popolare della Corea del Sud ed abbrevia la locuzione inglese *Korean popular music*. Si tratta principalmente di musica moderna cantata e suonata dai gruppi di cantanti coreani, mettendo insieme generi come l'hip-hop, l'elettronica e anche il rock. *Gangnam Style* di Psy fu nel 2012 il primo video musicale K-pop che ha spopolato in Occidente, grazie anche a Youtube. L'evoluzione del K-pop in occidente è rappresentata da un insieme di cantanti e ballerini i quali mettono insieme, con uno stile inconfondibile, delle coreografie, dando vita a contest tra gruppi di artisti.

Manga - È un termine giapponese che in Italia indica i fumetti originari del Giappone. In Giappone invece il termine indica generalmente tutti i fumetti, indipendentemente dal target, dalle tematiche e dalla nazionalità di origine. A partire dagli anni Cinquanta il manga è diventato uno dei settori principali nell'industria editoriale giapponese per poi espandersi globalmente. Sono principalmente stampati in bianco e nero, ma non mancano pubblicazioni totalmente a colori meno frequenti di quelle in bianco e nero per via dei costi realizzativi più alti che richiede la colorazione. In Giappone sono tipicamente serializzate su riviste dedicate contenenti più storie, ognuna delle quali viene presentata con un singolo capitolo per poi essere ripresa nel numero successivo. Se una serie ha successo, i capitoli possono essere raccolti e ristampati in volumi detti tankōbon e la serie può ricevere un adattamento animato dopo o anche durante la sua pubblicazione. Gli autori di manga, detti mangaka, lavorano tradizionalmente con assistenti nei loro studi e sono associati con un editore per la pubblicazione delle loro opere.

Anime - È un termine con cui si indicano le opere di animazione di produzione giapponese. In Giappone invece il lemma designa tutti i tipi di animazione, sia quelli prodotti in patria sia quelli importati dall'estero. I primi esempi commerciali di anime risalgono al 1917, ma è solo negli anni sessanta, grazie soprattutto all'influenza delle opere e delle pratiche produttive di Osamu Tezuka, che il medium ha acquisito le sue caratteristiche salienti. Nel corso dei decenni successivi gli anime hanno ottenuto grande popolarità in Giappone e all'estero, e dagli anni novanta godono di una distribuzione e di un richiamo globale. Gli anime costituiscono un



medium eterogeneo e variegato: possono infatti trattare di soggetti, argomenti e generi molto diversi tra loro, e indirizzarsi a diverse tipologie di pubblico, dai bambini, agli adolescenti, agli adulti, da grandi platee fino a categorie socio-demografiche più piccole e specifiche.

Cosplay - È una parola che fonde i termini inglesi costume ("costume") e play ("gioco" o "interpretazione"). Nato in Giappone, indica la pratica di indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito e interpretarne il modo di agire. Il cosplay si è legato indissolubilmente alla cultura nipponica, al punto di essere creduto originario del Sol Levante. Difatti il personaggio rappresentato da un cosplayer appartiene spesso al mondo dei manga e degli anime, molto diffusi nel paese asiatico, ma non è raro che il campo di scelta si estenda ai film giapponesi di mostri come Godzilla, ai videogiochi, alle band musicali, particolarmente di artisti J-Pop, J-Rock, K-Pop o K-Rock (musica pop e rock giapponese o coreana), ai giochi di ruolo, ai film e telefilm e ai libri di qualunque genere e persino alla pubblicità.

Fantascienza - Si tratta di un genere di narrativa popolare sviluppatosi nel Novecento, che ha le sue radici nel romanzo scientifico, estesosi poi dalla letteratura agli altri mass media, anzitutto il cinema, quindi i fumetti, la televisione e i videogiochi. Si tratta di una narrazione basata su speculazioni e ipotesi di carattere più o meno plausibilmente tecnico-scientifiche (ivi incluse speculazioni relative sia alle scienze esatte sia alle scienze molli ovvero le forme di ricerca accademica nelle quali il rigore e l'aderenza al metodo scientifico vengono considerati superficiali, non basandosi pienamente su dati sperimentali e riproducibili in laboratorio o su dimostrazioni matematiche di tali dati) e i loro impatti sulla società e sull'individuo. I personaggi, oltre che esseri umani, possono essere alieni, robot, cyborg, mostri o mutanti; la storia può essere ambientata nel passato, nel presente o, più frequentemente, nel futuro. L'espressione inglese science fiction fu coniata da Hugo Gernsback nel 1926. Gernsback inizialmente chiamò questo genere di storie scientific fiction. L'espressione poi si contrasse in scientifiction, per ridursi infine a science fiction (spesso abbreviata Sci-Fi dagli anglosassoni). La traduzione italiana fantascienza, attraverso un calco linguistico, è attribuita a Giorgio Monicelli nel 1952.

Press Office

Nevent Comunicazione

Antonio Pignatiello a.pignatiello@nevent.it, 347 5538247
Gianluigi Lanza g.lanza@nevent.it, 059 29.29.413
Daniele Dei d.dei@nevent.it, 349 8187937

Communication and External Relations Manager

Isabella Bonvicini isabella.bonvicini@bolognafiere.it Tel +39 051 282920

BolognaFiere – Ufficio stampa

Gregory Picco gregory.picco@bolognafiere.it Tel. +39 051.282862