

MANGA ACADEMICA

Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese

Vol. 13 [2020]

Antonio Sant'Elia e il contributo del futurismo italiano in <i>Metropolis</i> e <i>Akira</i> <i>Riccardo Rosati</i>	9
1. Antonio Sant'Elia e la visione del futuro	12
1.1. Ripercorrendo la mostra di Rovereto, per capire meglio il rapporto tra città e Futurismo	13
2. La verticalità come elemento di uno "spazio negativo"	20
3. Il <i>Metropolis</i> "giapponese" di Rintarō	26
Conclusioni (l'unico architetto futurista il cui retaggio è arrivato fin nel lontano Sol Levante)	29
Riferimenti bibliografici	32
Qualcosa di nuovo. Analisi di <i>5 cm al secondo</i> di Makoto Shinkai <i>Davide Pezzuti</i>	35
1. <i>Abaco</i> : visione occidentale	37
1.1. <i>Divide et impera</i>	37
1.2. Limiti della logica...	38
1.3. ... forza della parola	39
2. <i>Abarico</i> : visione orientale	40
2.1. Principi differenziali	40
2.2. India	40

2.3. Cina	41
2.4. Yasujirō Ozu	42
2.5. Giappone	43
3. <i>Abalietà: 5 cm al secondo</i>	45
3.1. Makoto Shinkai	45
3.2. Lavori precedenti	47
3.3. Tema portante	48
3.4. Nucleo narrativo, prima lettura	49
3.5. Nucleo narrativo, seconda lettura	50
3.6. Modalità espressive: fondali	52
3.7. Implicazioni estetiche	53
3.8. Personaggi animati	55
3.9. <i>Contraria sunt complementa</i>	55
Conclusioni	56
Riferimenti bibliografici	57
<i>Weblink</i>	59
L'immagine degli Ainu tra passato e presente: dalle pitture <i>Ainu-e</i> ai <i>manga</i> <i>Sabrina Battipaglia</i>	61
Introduzione	61
1. La scoperta da parte degli europei e le prime descrizioni	62
2. Le prime raffigurazioni degli Ainu o <i>Ainu-e</i>	64
3. La rappresentazione degli Ainu nei <i>manga</i> : <i>Shumari</i> di Tezuka Osamu	71
Riferimenti bibliografici	78
L'approccio realistico di Takahata Isao <i>Mariapaola Della Chiara</i>	81
1. <i>Anime</i> : genere o stile?	82
2. Le due anime dello Studio Ghibli	83
2.1. Takahata, l'uomo dietro le quinte	85
2.2. Vita dell'uomo che cercava le lucciole	88
2.3. Gli ultimi anni	92
3. Tematiche takahatiane	93
3.1. Un viaggio nei ricordi	95
3.2. Marco, l'antieroe	97
4. Le varie espressioni dell'animazione	98
4.1. Vignette e animazione digitale	99

4.2. Un nuovo stile di disegno	100
Conclusioni	102
Riferimenti bibliografici	104

<i>Carletto, il principe dei mostri. Identikit e trasfigurazione del mostro nell'immaginario giapponese tardo-novecentesco</i>	107
<i>Gianluca Sorrentino</i>	

1. Perché i mostri non fanno più paura?	109
1.1. Il caso Carletto: qui i mostri fanno paura?	113
2. Perché i mostri possono significare un'opera di riscatto?	120
3. Perché i mostri presentano tratti animaleschi?	122
Conclusioni	126
Riferimenti bibliografici	129

Recensioni

Marco Pellitteri, <i>Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo</i>	133
<i>Loris Cantarelli</i>	

Massimo Nicora, <i>Tokusatsu. I telefilm giapponesi con effetti speciali dalle origini agli anni Ottanta</i>	137
<i>Andrea Cassini</i>	

Davide Sarti, <i>Capire il manga. Caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese</i>	143
<i>Mario A. Rumor</i>	