

MANGA ACADEMICA

*Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese*

Vol. 9 [2016]

Etica ed estetica <i>steampunk</i> nel cinema di animazione di Hayao Miyazaki <i>Gloria Carpita</i>	9
1. Estetica e filosofia <i>steampunk</i> negli <i>anime</i> di Hayao Miyazaki	16
1.1. Analisi semiotica de <i>Il castello nel cielo</i>	19
1.2. Analisi semiotica de <i>Il castello errante di Howl</i>	33
Conclusioni	43
Riferimenti bibliografici	44
L'epoca d'oro dei <i>tokusatsu</i> . Appunti per una storia dei telefilm giapponesi con effetti speciali <i>Massimo Nicora</i>	47
1. L'alba dei <i>tokusatsu</i>	47
1.1. Teatro, televisione e artigianato	47
1.2. <i>Superman</i> in Giappone	49
1.3. <i>Super Giant</i>	50
1.4. <i>Gekkō Kamen</i>	52
1.5. <i>National Kid</i>	53
2. La rivoluzione degli anni Sessanta	54
2.1. Tsuburaya Visual Effects Productions Co., Ltd	54
2.2. <i>Woo</i>	55

2.3. Da <i>Unbalance</i> a <i>Ultra Q</i>	56
2.4. <i>Ultraman</i>	59
3. Gli anni Settanta: robot e <i>cyborg</i>	60
3.1. <i>Magma Taishi</i>	60
3.2. <i>Giant Robot</i>	61
3.3. <i>Spectreman</i>	62
3.4. <i>Kamen Rider</i>	64
4. Gli anni Settanta: i gruppi di combattimento	66
4.1. Alle origini dei <i>Power Rangers</i>	66
4.2. <i>Goranger</i>	68
4.3. <i>JAKQ</i>	70
4.4. <i>Spider-Man</i> in Giappone	71
4.5. <i>Battle Fever J</i> e <i>Denziman</i>	74
5. Gli anni Settanta: dinosauri e fiamme di Megalopoli	75
5.1. Da <i>Born Free</i> a <i>I-Zenborg</i>	75
5.2. <i>Megaloman</i>	77
Conclusioni	79
Riferimenti bibliografici	79
I Side di O'Neill. Colonie spaziali nell'universo di <i>Gundam</i> <i>Raffaele Sturba</i>	83
Riferimenti bibliografici	93
Epica e mito ne <i>I Cavalieri dello Zodiaco</i> <i>Dario Serventi</i>	95
1. Mito classico ed epica moderna	95
1.1. Eroi e guerra	95
1.2. La forma e lo stile	98
1.3. L'immagine come strumento narrativo	100
2. Atene, capitale del Giappone	105
2.1. Un <i>melting pot</i> a fumetti	105
2.2. Non è (solo) un <i>manga</i> per ragazzi	111
3. Cosa è il bene, cosa è il male	114
3.1. Guerre di religione	114
3.2. Manicheismo o relativismo?	117
3.3. I buoni	120
3.4. I cattivi	122
4. <i>Eros</i> e <i>thanatos</i>	125

4.1. L'amore ai tempi dei Cavalieri	125
4.2. <i>Odi et amo</i>	126
4.3. Madri, fratelli e maestri	127
4.4. La morte e la guerra	131
Conclusioni	134
Riferimenti bibliografici	136
Riferimenti sitografici	137

Gli *emoji* e il linguaggio visivo dei *manga*: una sintesi nippo-americana 139  
*Ilaria Moschini*

1. La nascita degli <i>emoji</i> : il contesto culturale e tecnologico	141
2. Unicode: dal locale al globale	145
3. <i>Emoticon, kaomoji ed emoji</i>	149
Conclusioni	151
Riferimenti bibliografici	153

*Recensioni*

Giorgio Mazzola, *Akira Toriyama. Il mangaka sorridente* 159  
*Loris Cantarelli*

Enrico Azzano - Andrea Fontana (a cura di), *Studio Ghibli. L'animazione utopica e meravigliosa di Miyazaki e Takahata* 161  
*Mario A. Rumor*