

MANGA ACADEMICA

Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese

Vol. 1 [2008]

<i>Manga Academica. Una rassegna degli studi italiani sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese</i> <i>Gianluca Di Fratta</i>	9
1. Dalle <i>fanzine</i> alle riviste professionali	11
2. Studi critici e saggi amatoriali	14
3. La stampa giornalistica	19
4. Studi accademici e opere divulgative	21
Bibliografia	28
I. Studi accademici e opere divulgative	28
II. Articoli in riviste scientifiche, contributi in opere accademiche e atti di convegni	29
III. Studi critici e saggi amatoriali	31
IV. Stampa giornalistica e studi generalisti	33
V. Speciali, albi monografici e cataloghi di mostre	34
VI. Riviste specialistiche professionali e amatoriali	35
VII. Riviste generaliste	36

Masamune Shirow e il <i>cyberpunk</i> . Uno sguardo particolare a <i>Appleseed</i> e <i>Ghost in the Shell</i> <i>Lucia Massimino</i>	37
1. Masamune Shirow	40
2. <i>Appleseed</i>	41
3. <i>Ghost in the Shell</i>	43
3.1. <i>Ghost in the Shell 2 – ManMachine Interface</i>	46
3.2. <i>Ghost in the Shell 1.5 – Human Error Processer</i>	49
4. Conclusioni	51
Riferimenti bibliografici	52
Riferimenti filmografici	53
Politiche editoriali e mercato del <i>manga</i> in Giappone. Analisi di alcuni fattori economici <i>Nicoletta Preziosi</i>	55
1. Cenni storici sull'editoria a fumetti in Giappone	55
2. Il mercato del <i>manga</i> in Giappone	57
3. <i>Trend</i> del mercato giapponese	60
4. Il rapporto tra editore e autore	64
5. Conclusioni	66
Riferimenti bibliografici	68
<i>Harenchi gakuen</i> di Gō Nagai. Alcune note sulla traduzione <i>Emilia Disclafani</i>	71
Alcune note sulla traduzione	74
Riferimenti bibliografici	82
Gō Nagai, <i>Harenchi gakuen</i> (Trad. di Emilia Disclafani)	83
I. <i>I nuovi alunni</i>	85
II. <i>Il gioco assurdo</i>	99

Recensioni

- Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese* 131
Loris Cantarelli
- Deborha Daniele, *Gashapon hunter* 133
Mario A. Rumor