



Associazione Sportiva Dilettantistica “F.MARINO/F.C.A./UNICORNO STYLE  
Iscritta con n°239 a Registro Ufficio Nazionale Antidiscriminazione Razziale(U.N.A.R.)

Sede : Corso Taranto 104/B – 10154 TORINO

Cell.3398081247(Wind) – email: [agliano.giorgio@gmail.com](mailto:agliano.giorgio@gmail.com)

Sito Associativo : [WWW.UNICORNOSTYLE.COM](http://WWW.UNICORNOSTYLE.COM)

***Comitato Gestione CENTRO d'INCONTRO /  
CENTRO delle IDEE / CASAVVENIRE***

Indirizzo : Via Mascagni 20 – Codice Fiscale 97543950014

**OPUSCOLO INFORMATIVO INTERATTIVO ASSOCIATIVO DI CORSO TARANTO  
... E DINTORNI NUMERO 26 – GENNAIO / FEBBRAIO 2018**

“AZIONI RIGENERATIVE URBANE – Progetto AXTO”



## **"TUTTO QUELLO CHE PUOI FARE PER AMORE"**

**"Continua l'iniziativa associativa di raccolta fondi per promuovere l'aumento degli Inserimenti Sportivi dei Disabili (con particolare attenzione all'attività di NUOTO, che meglio evidenzia i benefici fisici e sociali nei confronti dell'utenza Diversamente Abile) presso le Piscine COLLETTA - FRANZOJ – LIDO - LOMBARDIA, rispettivamente nelle Circoscrizioni 7 – 4 – 8 - 5 di TORINO .....**

**PRIMI RINGRAZIAMENTI : A.S.D. F.MARINO/F.C.A./UNICORNO STYLE ringrazia per il proprio Contributo il Gruppo Danze Folk (I Pulkerini) di UNICORNO STYLE e Rita MELLINA, i Signori e Signore AGLIANO Vittorio, SUPIN Andrea, MONTALI Caterina, la Comunità Musulmana di TORINO (KARRAM Abderrahim e JALISSI Abdelillah), l'A.S.D. A.C. PACO RIGORE**



## **"All you can do for LOVE"**

**"Continue the membership fundraising initiative to promote the increase of the Disability Sport Entries (with particular attention to the activity of SWIMMING, that best outlines the physical and social benefits towards users Differently Able) at the Pools Colletta - Franzoj – Lido - Lombardia, respectively in the Districts 7 - 4 – 8 - 5 of TURIN .....**

**FIRST THANKS : ASD F.MARINO / FCA / UNICORNO STYLE thanks for your contribution the Group of Folk Dances (The Pulkerini) of UNICORNO STYLE and Rita MELLINA, the Lords and Lady AGLIANO Vittorio, Supin Andrea, MONTALI Caterina, the Muslim Community of TORINO (Karram Abderrahim and JALISSI Abdelillah), the A.S.D. A.C.PACO RIGORE**



**(11°Edizione Coppa del Mondo delle Comunità Migranti intitolato "BALON MUNDIAL 2017" - Premiazione Finale)**

## **2° OBIETTIVO FUNDRAISING ASSOCIATIVO**

**Promuovere l'aumento degli Inserimenti Sportivi dei Disabili (con particolare attenzione all'attività di NUOTO, che meglio evidenzia i benefici fisici e sociali nei confronti dell'utenza Diversamente Abile) presso Piscine COLLETTA - FRANZOJ - LIDO - LOMBARDIA, rispettivamente nelle Circoscrizioni 7 - 4 - 8 - 5 di TORINO.**

**L'Associazione UNICORNO STYLE, insieme all'Associazione VIRTUS TORINO, promuove questa nuova iniziativa di fundraising ... ci aiuti anche Tu? Grazie**

**IBAN IT74 O (lettera) 010 0501 0000 0000 0001 347**

**Beneficiario : A.S.D. F.MARINO F.C.A. UNICORNO STYLE**

**Causale : Inserimenti Sportivi Disabili**

**oppure fai il seguente bonifico bancario Internazionale :**

**IBAN IT74 O(lettera)010 0501 0000 0000 0001 347 (Swift/Bic BNLIITRR)**

Abbiamo già raccolto 750,00 euro : abbiamo inserito nuovi Disabili per l'Attività di Nuoto Invernale presso la Piscina FRANZOJ (Circoscrizione 4 - TORINO) ed abbiamo avviato l'attività estiva di Nuoto presso la Piscina LIDO (Circoscrizione 8 - TORINO) ... grazie a : Gruppo Danze Folk (I Pulkerini) di UNICORNO STYLE e Rita MELLINA, Signori e Signore AGLIANO Vittorio, SUPIN Andrea, MONTALI Caterina, la Comunità Musulmana di TORINO (KARRAM Abderrahim e JALISSI Abdelillah), A.S.D. A.C.PACO RIGORE



**(second objective associated fundraising)**

**Promote the increase of Entries of Disabled Sports (with particular attention to the activity of SWIMMING, that best outlines the physical and social benefits towards users Disabled) at the Pools COLLETTA - FRANZOJ - LIDO - LOMBARDIA, respectively in the Districts number 7 - 4 - 8 - 5 of TURIN.**

**The Association UNICORN STYLE, with the Association VIRTUS TURIN, this initiative promotes fundraising help us ... you too? Thanks ...**

**IBAN IT74 O (letter) 010 0501 0000 0000 0001 347**

**Beneficiary: A.S.D. F.MARINO F.C.A. UNICORN STYLE**

**Reason: Entries Disabled Sports**

**or do the following International bank transfer:**

**IBAN IT74 O (letter) 010 0501 0000 0000 0001 347 (Swift / Bic BNLIITRR)**

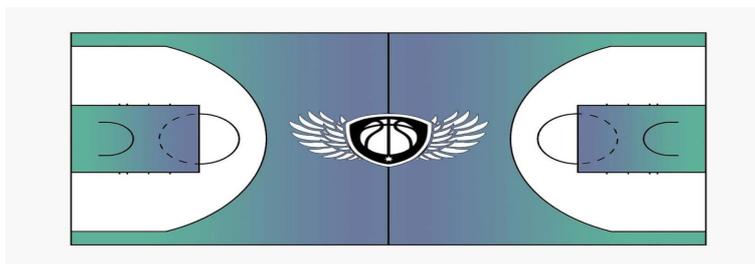
We have already raised € 750,00 : we have entered new Disability for the winter swimming pool at the Franzoj Activities (District 4 - TURIN) and we started the summer swimming activity at the Lido Swimming Pool (District 8 - TURIN) ... thanks to : Folk Dances Group (the Pulkerini) of UNICORNO STYLE and Rita MELLINA, Ladies and Lady AGLIANO Vittorio, Supin Andrea, MONTALI Caterina, the Muslim Community of TORINO (Karram Abderrahim and JALISSI Abdelillah), the A.S.D. A.C.PACO RIGORE

**NOVITA' SUI CENTRI D'INCONTRO** : in data 05 Gennaio 2018 ha avuto luogo la 1° Convocazione del Direttivo del Centro d'Incontro MASCAGNI, di cui si riportano le Deliberazioni approvate all'unanimità : 01) APERTURA/CHIUSURA CENTRO = considerata la necessità di fare le pulizie, si ritiene opportuno aprire solo il pomeriggio in orario 15.00/18.00 da Lunedì a Sabato(Domenica facoltativo),il mattino solo in caso d'attività(attualmente Martedì e Giovedì); 02) PROPOSTA QUOTA ANNUALE D'ISCRIZIONE PER LE SPESE DI FUNZIONAMENTO CENTRO (PULIZIE) = si delibera la somma d'euro 20,00 quale quota di iscrizione annuale frequentatori; 03) PROGRAMMA 2018 CENTRO D'INCONTRO = considerate le spese annuali previste si farà ciò che si può (cercando di realizzare almeno 5 iniziative di carattere aggregativo - culturale - sportivo); 04) ASSICURAZIONE E CONTRIBUTI CENTRO D'INCONTRO = si rende noto che tutte le attività associative che vengono organizzate al proprio interno, sono soggette ad opportuno tesseramento (comprensivo di Assicurazione, nonché Responsabilità Civile verso Terzi), in merito ai contributi verrà presentato il Programma 2018 entro il mese di Settembre 2018 (in ossequio al nuovo Regolamento dei Centri d'Incontro Comunali); 05) IMPIANTO LUCI CAMPO CALCIO 5 MASCAGNI = in collaborazione con il Gruppo Abele-Educativa di Strada, si procederà all'accensione dell'impianto luci Campetto Mascagni il Lunedì e Mercoledì ore 16.30/18.30 per progetto rivolto agli Adolescenti residenti nel Quartiere; 06) IMPIANTO DI CONDIZIONAMENTO LOCALI SOTTERRANEI = nella giornata del 05 Gennaio è stato finalmente ripristinato l'impianto di condizionamento locali sotterranei (fermo da circa un mese); 07) VARIE ED EVENTUALI = si segnala l'adesione del Centro d'Incontro quale soggetto Partner (soggetto Capofila UNICORNO STYLE) al progetto OSO proposto da FONDAZIONE VODAFONE ITALIA.

**PROGETTI SPORT HANDICAP E DI FORMAZIONE 2018** : si ripropone il nuovo progetto Sport Handicap Circ.6 per il periodo Gennaio/Maggio-Ottobre/Dicembre 2018 - ***in attesa di responso***; presso l'omonima Circ.6 è stato presentato dall'Associazione scrivente un Progetto d'Integrazione per lo Sviluppo di Percorsi Interculturali per il 2018 - ***in attesa di responso***; l'Associazione UNICORNO STYLE ha riproposto c/o la Circ.4 il nuovo progetto di inserimenti di soggetti Diversamente Abili per il 2018 - ***in attesa di responso***; in riferimento al Settore di Formazione l'Associazione UNICORNO STYLE sta terminando il Progetto, finanziato dalla Circ.6, per la Qualificazione di 5 Assistenti Bagnanti Piscina c/o gli impianti natatori COLLETTA/LIDO/FRANZOJ per le lezioni di pratica e allenamento (nei locali c/o il Negozio SPAZIO BLU sas di TORINO avranno luogo le lezioni di teoria natatoria e conoscenza all'uso del Defibrillatore Semiautomatico). I Corsi per Assistente Bagnante acque interne e piscine e per Assistente Bagnante marittimo, hanno infatti ottenuto la nuova proroga per parte del 2018 (fino al 31/10/2018, al contrario a quanto dichiarato dal Decreto contenente il nuovo Regolamento della predetta Formazione - vedi comunicazione Presidente Società Nazionale Salvamento datata 27/12/2017). Si ricorda che il nuovo Corso si svolge tra i mesi di Ottobre 2017/Gennaio 2018 (serata Corso specifico LUNEDI' sera ore 20.10/21.00), tenuto da Istruttrice Qualificata Claudia c/o Piscina COLLETTA, con l'apporto d'altri/e Istruttori/trici Associativi(la realtà scrivente ha inoltrato la nuova progettualità per il 2018 - ***in attesa di responso***), nel cui contesto è in fase di svolgimento un nuovo percorso di Alternanza Scuola/Lavoro con giovane studentessa del Liceo Scientifico Statale "P.GOBETTI".

**COSA AVVIENE NEI DINTORNI ED IN C.SO TARANTO (2018)** : prosegue l'attività della Associazione UNICORNO STYLE,con il progetto intitolato "PLAY STREET-YEPP PORTAPALAZZO", in sinergia con altre realtà operative ed aggregative di PortaPalazzo. E' ancora da valutare il proseguimento della collaborazione dell'Associazione UNICORNO STYLE con la piattaforma di IMPACT HUB, un contesto ove si progetta il futuro e si mette in pratica il cambiamento positivo che si sceglie(l'attuale mancato perseguimento di detta collaborazione è imputabile ad impegni associativi, sempre più onerosi). Continua la collaborazione con il Tavolo "Lavoro/Formazione Professionale Giovani" della Circ.6 (la realtà scrivente ha presentato il nuovo progetto per il Rafforzamento della Occupabilità Giovanile - periodo 2018). Dal mese di Settembre 2017 proseguono i Corsi di Formazione all'uso del Defibrillatore Semiautomatico c/o il Centro di Incontro MASCAGNI, per Personale interno/esterno all'Associazione UNICORNO STYLE (si ricorda che, grazie all'azione promossa con il progetto dell'Associazione UNICORNO STYLE c/o Area Sport e Tempo Libero Comune TORINO, si è provveduto all'acquisto del Defibrillatore

Semiautomatico per il Centro d'Incontro MASCAGNI). Dal mese di Settembre 2017 la realtà scrivente (in collaborazione con la Società Francesco MARINO) ospita le squadre del GAMBIA, MAROCCO e PAKISTAN (questi ultimi anche in diretta collaborazione con E.R.I. - European Research Institute Onlus) sui propri spazi sportivi di Calcio 5/8/11 c/o Polisportiva REGALDI (in un rapporto di vicinanza e collaborazione indiretta con l'Associazione BALON MUNDIAL, con cui si è inoltre sperimentato l'inserimento di giovani Cinesi internamente a squadre partecipanti all'omonimo Torneo estivo BALON MUNDIAL). A Settembre 2017 l'Associazione UNICORNO STYLE, in collaborazione con il Centro d'Incontro MASCAGNI e Ragazzi/e del CAMPETTO di C.SO TARANTO, presentano un progetto c/o la Direzione Decentramento, Giovani e Pari Opportunità del Comune di Torino (nell'ambito dell'iniziativa denominata CO-CITY, che fa riferimento al Programma Europeo Urban Innovative Actions), con alcune proposte e/o soluzioni innovative per la cura e gestione dei beni comuni della Città di Torino, in risposta al Disagio e Degrado Urbano e Sociale, nonché per tentare d'ovviare e contrastare la Povertà Umana e promuovere la Riappropriazione degli spazi pubblici quale beneficio per la collettività. Le proposte formulate riguardano : Campetto Basket C.so Taranto/angolo Via Corelli, Centro Incontro Mascagni, Campetto Calcio 5 Mascagni, Cupola P.zza Tartini. **01)** Campetto Basket C.so Taranto/angolo Via Corelli (accesso giornaliero periodo estivo circa 50 utenti, in aumento in occasione d'eventi): su suggerimento dei giovani fruitori dello spazio, proposta tinteggiatura superficie calpestabile in catrame del campetto con disegni stilizzati. **02)** Centro Incontro Mascagni (passaggio giornaliero circa 100 utenti da Lunedì a Domenica compresa) : proposta di dotazione montascala a pedana con accessori per il locale sotterraneo (salone polivalente) a beneficio di soggetti disabili in carrozzina. **03)** Campo C.5 Mascagni (passaggio giornaliero circa 50 utenti): riparazione manto sintetico danneggiato e recinzione semidivelta. **04)** Cupola P.zza Tartini (luogo situato al centro del Quartiere, sede d'eventi all'aperto): proposta risistemazione pavimentazione in liste di legno (semi divelte o completamente mancanti) dei passaggi pedonali tra centro Commerciale e Chiesetta Via Perosi e al di sotto della Cupola stessa; **05)** proposta attivazione Servizi al Cittadino quali Animazione Territoriale Giovanile, Servizi Informazione/Orientamento, Attività Socio Educative, interventi Welfare di Comunità. Si suggerisce altresì l'eventuale attivazione di personale proveniente da situazioni di particolare Disagio Sociale e Economico. Di seguito i primi appuntamenti per la co - progettazione dell'azione, che risulta approvata : 25 Febbraio 2018 ore 16.00 c/o Bagni Pubblici di Via Agliè a Torino, incontro collettivo progetti Co- City Circ.6 (seguiranno gli opportuni aggiornamenti).

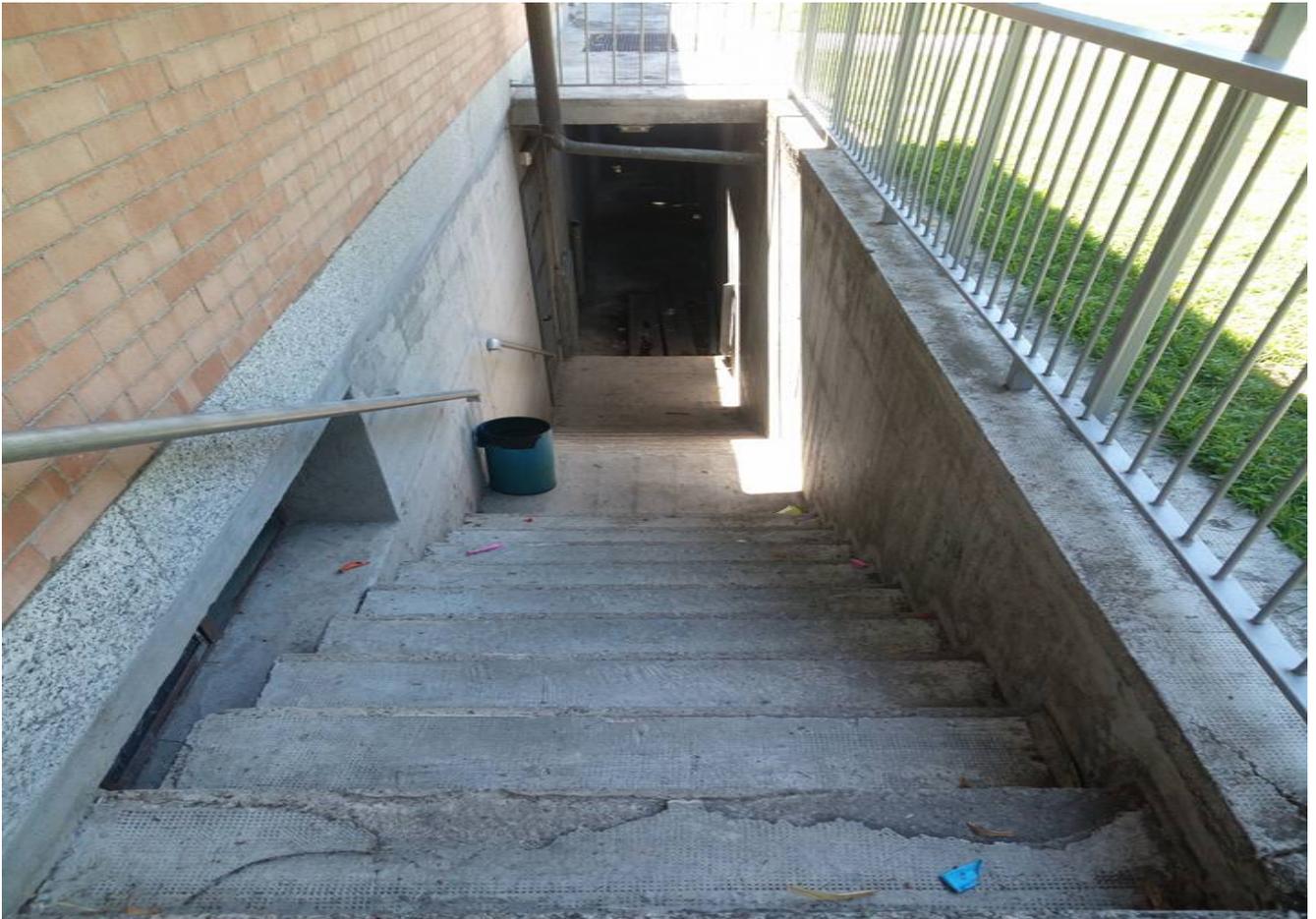


***"Il nuovo Campetto di Corso Taranto, visto dai ragazzi che lo frequentano"***

**Ambito C - 30 settembre 2017 / Ultimo aggiornamento: 05-12-2017.**  
**C. Cura dello spazio pubblico - VALUTAZIONE PROPOSTE AMBITO C**

**Punteggio Progetto : Via Mascagni/Corso Taranto**  
**Proponente Associazione Sportiva Dilettantistica (A.S.D.) F.MARINO, F.C.A.,**  
**UNICORNO STYLE. Progetto Un quartiere per amico.**

**78.2**



*"Proposta collocazione montascale Disabili Centro d'Incontro MASCAGNI"*

Al mese di Settembre 2017 l'Associazione UNICORNO STYLE, in collaborazione con Associazioni VIRTUS TORINO – FRANCESCO MARINO – A.S.SO. TORINO – CINA PIU' VICINA – ECLISSE – A.C.A.T. Torino Nord - Centro d'Incontro MASCAGNI - Cooperativa ETA BETA (ed in forma indiretta con le Scuole Tecniche SAN CARLO), partecipa al Bando Pubblico per la Assegnazione di Contributi per Progetti Innovativi in ambito Sociale e Culturale finalizzati alla Rigenerazione Urbana d'Arete Periferiche (proposto da Comune di Torino e denominato AxTO), per il Quartiere compreso tra C.so Taranto-Via Mercadante-Via Corelli-Via Pergolesi (superata positivamente la 1° Fase progettuale, s'attende l'esito finale della 2° Fase della proposta che si svolge tramite la votazione online). Dal 22/10/2017 l'Associazione UNICORNO STYLE ottiene l'assegnazione di parte dei locali del Centro d'Incontro sito in Via Ponderano 20 per la realizzazione d'un Corso d'Arabo per minori arabi di 2° Generazione, nonché per promuovere laboratori d'educazione alla Cittadinanza e di Multiculturalità (attività che coinvolge oltre 40 bambini/e e che prosegue tuttora). Dal 20 Dicembre 2017 prende avvio il 13° Torneo Interculturale di Calcio 8 denominato "CON GLI ALTRI ..." (nel periodo Febbraio – Aprile 2018 è in fase di svolgimento il Girone di Ritorno), organizzato dall'Associazione UNICORNO STYLE. Dal mese di Dicembre 2017 è in fase d'attuazione l'attività di Recupero Sociale di un Adulto condannato, in diretta collaborazione con il Ministero della Giustizia – Ufficio Esecuzione Penale Esterna. Al mese di Dicembre 2017 prende avvio un nuovo progetto sperimentale sportivo presso l'Accademia di Nhacra nella regione di GUINEA-BISSAU (AFRICA Occidentale), in diretta collaborazione con l'Associazione di Volontariato Internazionale "ACCORCIAMO LE DISTANZE ONLUS". Dal mese di Gennaio 2018

viene avviata, in collaborazione con il Gruppo Abele – Educativa di Strada, uno specifico Progetto rivolto agli Adolescenti residenti nel Quartiere (si procede all'accensione dell'impianto luci Campetto il Lunedì e Mercoledì ore 16.30/18.30 – iniziativa interrotta a seguito del perdurare della disfunzione dell'omonimo impianto luci, che causa il black out del Centro d'Incontro Mascagni - segnalato anomalia c/o Servizio Tecnico Circ.6 che, fatto intervenire il Settore Tecnico del Comune di Torino, ha constatato la necessità di aumentare l'ampereaggio dell'impianto del Centro stesso). Al mese di Gennaio 2018 l'Associazione UNICORNO STYLE si candida a Punto Informativo della "Rete del Nodo Territoriale Metropolitano per il Contrasto alle Discriminazione", in linea con quanto stabilito da L.R.5/16 (Norme di attuazione del divieto di ogni forma di discriminazione e delle parità di trattamento nelle materie di competenza Regionale ed in seguito alla sottoscrizione di un Protocollo d'Intesa con la Regione PIEMONTE. Al mese di Gennaio la realtà scrivente presenta una proposta sportiva per il Bando OSO – Ogni Sport Oltre, promosso da Fondazione Vodafone Italia. Al mese di Febbraio l'Associazione UNICORNO STYLE presenta la propria candidatura per la Qualificazione quale Gestore di Centri Estivi nella Città di Torino, promossa da I.T.E.R. (Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile) e finanziata dalla Compagnia di San Paolo Torino.



*"Accademia di Nhacra nella regione di GUINEA – BISSAU (AFRICA Occidentale)"*

**Se vuoi contribuire alle attività associative di UNICORNO  
STYLE eccoti i riferimenti:**

**Coordinate bancarie bonifici nazionali :**

**IT74 0010 0501 0000 0000 0001 347**

**Coordinate bancarie bonifici internazionali :**

**IT74 0010 0501 0000 0000 0001 347**

**swift/bic Banca BNL : BNLITRR**



**Affiliata A.S.I.**

L'Associazione Sportiva Dilettantistica  
(A.S.D."F.MARINO/F.C.A./UNICORNO STYLE"), in collaborazione con  
l'Ente di Promozione Sportiva A.S.I.

organizzerà : **CORSI DI NUOTO di 13 settimane**

**(1°TURNO – dal mese di OTTOBRE 2017 al mese di GENNAIO 2018,**

**2°TURNO dal mese di FEBBRAIO al mese di MAGGIO 2018)**

**CORSI DI ASSISTENTI BAGNANTI ed ISTRUTTORI DI NUOTO (solo  
Piscina COLLETTA) nel periodo GENNAIO / OTTOBRE 2018**

**PRESSO PISCINA COLLETTA in Via Ragazzoni 5 a TORINO**

**PISCINA FRANZOJ in Strada Antica di Collegno 211 a TORINO**

**PISCINA LOMBARDIA in Corso Lombardia 95 a TORINO**

**PISCINA PARRI in Via Tiziano 39/41 a TORINO (CHIUSA)**

**PISCINA LIDO in Via Villa Glori 21 a TORINO**

E' necessaria la presentazione di Certificato Medico Non  
Agonistico per la partecipazione alle attività

**CONTATTI = e-mail : [agliano.giorgio@gmail.com](mailto:agliano.giorgio@gmail.com)**

**Cellulare 339 8081247 (Giorgio)**

**Sito Associativo = [www.unicornostyle.com](http://www.unicornostyle.com)**

**... e tante altre attività (Tornei Calcio 8, Promozioni Artistiche,  
Eventi) ... visita il nostro Sito e tieniti aggiornato ...**



## CENTRO INCONTRO/CASAVVENIRE MASCAGNI 2017- 2018

### ASSOCIAZIONE, ATTIVITA', GIORNI, ORARI, LOCALE

<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.V.N.S.T.</u></b>	Laboratorio JuJitsu – Difesa Personale	<b><u>LUNEDI'</u></b>	Orario 21.00/22.30	<b><u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u></b>
<b><u>IL GATTO IN TASCA/F.MARINO</u></b>	Prove Teatro	<b><u>LUNEDI'</u></b>	Orario 21.00/23.30	<b><u>SALA GIOVANI Pianoterra a dx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/ACCORC.DIST.</u></b>	Reiki di Mikao Usui	<b><u>LUNEDI'</u></b>	Orario 21.00/23.30	<b><u>SALA FREQUENTATORI Pianoterra a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/VIRTUS TO.</u></b>	Ginnastica Dolce	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 10.00/12.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/LACOMBRICC.</u></b>	HipHop / Aerobica	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 16.00/18.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/CINA+VIC.</u></b>	Danze Folk	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 18.00/20.30	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.V.N.S.T.</u></b>	Arti Marziali (JuJitsu)	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 18.30/20.30	<b><u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/CINA+VICINA</u></b>	Arti Marziali Filippine e Indonesiane : Combatan/ SatriaSilat	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 20.30/22.30	<b><u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u></b>
<b><u>ARMONIA</u></b>	Laboratorio di Pensiero	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 21.00/23.00	<b><u>SALA FREQUENTATORI Pianoterra a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/VIRTUS TO</u></b>	Zumba Fitness	<b><u>MARTEDI'</u></b>	Orario 20.30/23.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.S.S.C.P.T.</u></b>	HipHop+Latino Americ. bimbi	<b><u>MERCOLEDI'</u></b>	Orario 17.00/18.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.S.SO</u></b>	Balli di Gruppo	<b><u>MERCOLEDI'</u></b>	Orario 18.00/19.30	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.V.N.S.T.</u></b>	Arti Marziali (Difesa.Personale)	<b><u>MERCOLEDI'</u></b>	Orario 19.00/22.00	<b><u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.S.S.C.P.T.</u></b>	Latino Americ. Adulti	<b><u>MERCOLEDI'</u></b>	Orario 20.30/23.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/VIRTUS TO.</u></b>	Ginnastica Dolce	<b><u>GIOVEDI'</u></b>	Orario 10.00/12.00	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>
<b><u>A.S.D. UNICORNO STYLE/LACOMBRICC.</u></b>	HipHop / Aerobica	<b><u>GIOVEDI'</u></b>	Orario 16.30/18.30	<b><u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u></b>

<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.V.N.S.T.</u>	Arti Marziali (JuJitsu)	<u>GIOVEDI'</u>	Orario 18.30/20.30	<u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/CINA+VICINA</u>	Danze Country	<u>GIOVEDI'</u>	Orario 19.30/22.30	<u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/CINA+VICINA</u>	Arti Marziali Filippine e Indonesiane : Combatan/ SatriaSilat	<u>GIOVEDI'</u>	Orario 20.30/22.30	<u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.S.S.C.P.T.</u>	HipHop+Latino Americ. bimbi	<u>VENERDI'</u>	Orario 17.00/18.00	<u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.S.SO</u>	Balli di Gruppo	<u>VENERDI'</u>	Orario 18.00/19.30	<u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/A.V.N.S.T.</u>	Arti Marziali (Difesa Personale)	<u>VENERDI'</u>	Orario 19.00/21.00	<u>SALA PALESTRINA SottoPiano a dx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE/VIRTUS TO.</u>	Tango Argentino	<u>VENERDI'</u>	Orario 21.00/23.00	<u>SALA POLIVALENTE SottoPiano a sx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE + C.d.G. C.d.I.</u>	Realizzazione Eventi	<u>SABATO</u>	Orario 18.00/23.00	<u>TUTTI I SALONI</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE</u>	Corso Arabo per Minori Arabi + Altri	<u>DOMENICA</u>	Orario 09.00/13.30	<u>SALA FREQUENTAT.+ SALA GIOV. Pianoterra+SALA PALESTRINA SottoPiano a sx</u>
<u>A.S.D. UNICORNO STYLE + C.d.G. C.d.I.</u>	Realizzazione Eventi	<u>DOMENICA</u>	Orario 15.00/23.00	<u>TUTTI I SALONI</u>

Si evidenzia altresì l'attività continuativa di Prevenzione ed Informazione circa l'uso/abuso delle sostanze alcoliche promossa dall'Associazione A.C.A.T. TORINO NORD, svolta presso la stanza a dx del Salone Giovani al Pianoterra.

Si specifica inoltre l'attività saltuaria di Sportello Informativo e disbrigo pratiche tipo Modello ISEE ed altro promossa dall'Associazione/Federazione Pensionati, svolta presso la sala a sx del Salone Frequentatori al Pianoterra.

Si precisa infine che dal Lunedì al Sabato ore 15.00/18.00 è in funzione presso i saloni al Pianoterra l'attività Ordinaria e “Straordinaria” dei Frequentatori e dei Giovani.

**P.S. : L'Associazione UNICORNO STYLE Vi propone tante altre attività come ARTI MARZIALI – Karate presso la Scuola Norberto BOBBIO di Via Santhià con il Maestro Nunzio (per informazioni 3409129599), Sanda presso il Centro d'Aggregazione Giovanile di Via Cavagnolo con il Maestro Andrea (per informazioni 3923801927)... visita il nostro Sito ([www.unicornostyle.com](http://www.unicornostyle.com)) e tieniti aggiornato ...**

# Notizie dall'ASIA ... Anime e Manga Giapponesi

**Gli anime sono, insieme ai manga, il prodotto culturale più esportato dal Giappone moderno ed uno dei più redditizi con un mercato da un miliardo e mezzo di euro.**

Per "Anime", traslitterazione giapponese della parola inglese "Animation" ovvero animazione, si intende in Giappone l'animazione in ogni sua forma. Fuori da quest'ultimo il termine viene usato per indicare tutte le opere animate di produzione Giapponese. Gli Anime, insieme alla sua controparte cartacea, i Manga, sono il "Frutto" più famoso della cultura giapponese contemporanea. Un medium misto tra l'opera commerciale di massa, arte audiovisiva e fenomeno culturale mondiale; l'animazione Giapponese copre tutti gli strati sociali ed i suoi temi spaziano dalla fantascienza passando a quello sportivo fino ad arrivare all'erotico. Dalla nascita nel 1908 del primo cartone animato "made in Japan" all'animazione giapponese nella cultura pop mondiale, molte sono state le persone e le opere che si sono susseguite e che hanno portato le loro rivoluzioni al media. L'articolo non tratterà solamente degli anime ma si allargherà inevitabilmente toccando tutto ciò che è collegato ad esso, sia per evitare uno sterile elenco di date sia per approfondire il fenomeno culturale al suo seguito.

## **I pionieri.**

Ad inizio 900 con l'apertura sempre maggiore del Giappone al mondo giungono dall'occidente i primi esempi di animazione. La prima generazione di animatori sono pionieri che si avventurano in un settore sconosciuto: [Seitaro Kitayama](#) ed i vignettisti [Oten Shimokawa](#) e [Jun'ichi Kōchi](#) rimasti colpiti dalle produzioni animate occidentali incominciano a sperimentare. Non esistono nè manuali nè scuole, si animano le proprie vignette fotografandole una ad una da una lavagna. Dopo alcuni anni di studio incominciano a spuntare le prime produzioni, esse non sono altro che strisce comiche come quelle nei giornali. Non esistendo la TV vengono proiettati all'interno dei rari cinema e dopo la proiezione la pellicola viene tagliata e venduta in singole sequenze come strisce comiche. Nel 2005 sono stati trovati in un negozio di Akibara alcune di queste strisce ed un microfilm considerato [il primo anime di sempre](#), creduti scomparsi per sempre dopo un secolo. Lo stile di disegno è molto simile a quello occidentale ed è influenzato in parte dalla pittura tradizionale Giapponese.

## **La seconda Generazione di Animatori.**

I nuovi animatori sono costretti a vedersela con un media in piena espansione in occidente, devono fronteggiare il colosso Disney. Con opere realizzate in studi ai limiti della produzione familiare e con materiali scadenti che non permettono di creare scene dettagliate, si tende a riciclare le tavole e a non animare continuamente la scena con elementi sempre in movimento come vuole la scuola di pensiero occidentale. Questo tratto della animazione giapponese creato dalla scarsa liquidità degli studi andrà a formare uno dei tratti tipici del media. [Kenzō Masaoka](#) e [Mitsuyo Seo](#) cercano e riescono ad elevare la produzione giapponese portando rivoluzioni per il media del sol levante. Viene aggiunto il suono alle produzioni e si incomincia ad usare l'**animazione a celle**: vengono usati fogli trasparenti impilabili l'uno sull'altro così da poter animare determinate parti di una scena (sfondo, personaggio A, Personaggio B, ecc...) mantenendo il resto fermo ottenendo una animazione più fluida e riducendo drasticamente il lavoro. Nonostante le migliori tecniche, l'animazione giapponese tra poco sarà costretta a fermarsi per colpa del più importante avvenimento del Giappone moderno, la Seconda Guerra Mondiale.

## **Anime in tempo di Guerra.**

Come è ovvio anche l'animazione viene colpita dalla propaganda politica in guerra. Dove in America trionfava un [Paperino alle prese con il nazismo](#), un giapponese dentone e Benito, in Giappone [l'umano Momotarō](#) e [i suoi amici animali](#) (impersonificazioni dell'estremo oriente) attaccano i Demoni occidentali su un'isola giapponese, strizzando l'occhio ai fatti di Pearl Harbor. I

vertici Giapponesi però preferiscono favorire altre forme di propaganda e lasciano l'animazione giapponese in balia di se stessa. Con la fine della guerra e un paese sotto occupazione straniera l'animazione diventa l'ultimo dei problemi del Giappone.

## **La Toei Animation e il Dio dei Manga.**



## **TOEI ANIMATION**

Non tutto è perduto, nel 1948 in piena occupazione americana viene fondata la Toei Animation che diventerà in futuro il più grande studio di animazione del Giappone, trattando la trasposizione in anime di manga come Dragon Ball e One Piece e creando decine di Serie TV e Oav ex novo. Nel 1958 la Toei rilascia il primo film anime di sempre, [La leggenda del serpente bianco](#). Quest'ultimo oltre ad essere il primo film d'animazione a colori d'Asia porta con sé altri risultati significativi per l'industria d'animazione giapponese essendo il primo film ad essere esportato all'estero ed il primo ad essere equiparabile alle produzioni Disney. La Toei ha segnato molti altri primati nella sua storia, come la creazione della prima serie anime nel 1961 o la prima serie sullo spazio con [Corazzata Spaziale Yamato](#) nel 1974.



In questi anni una figura guadagna la consacrazione in patria e presto quella mondiale: [Osamu Tezuka](#). Autore geniale quanto prolifico porta indiscutibili novità nel panorama artistico Giapponese, creando tra l'altro la più famosa caratteristica nel fumetto / animazione Giapponese; gli occhi "sproporzionati" che consentono una maggiore espressività e caratterizzazione rispetto al modello di occhio orientale usato finora. Osamu fonderà anche il suo personale studio di animazione, la "Mushi Production", intendendo sfidare la Toei; lo studio andrà in bancarotta nel 1972 costringendo il suo fondatore ad appianare debiti per milioni di yen con i suoi manga. Il suo personaggio più famoso protagonista del manga omonimo, [Astro Boy](#), vedrà la prima trasposizione in assoluto di un manga in un anime serializzato a puntate. [Otogi Manga Calendar](#) soffiò il posto ad Astro boy come primo anime serializzato in puntate, anche se il suo format documentaristico è molto lontano da quello degli anime moderni. La caratteristica di cartoni animati serializzati settimanalmente, con una programmazione che raramente supera le 50 puntate con storie e personaggi propri, è la differenza più importante rispetto alle serie d'animazione occidentali inferiori di numero ma con diverse decine di episodi cadauna.

## **Gli anni '70: Heidi, Miyazaki e tanti Robottoni.**

Mentre il mondo è in piena guerra fredda, la diffusione della TV aumenta esponenzialmente anche

in Giappone, aggravando la concorrenza dei prodotti televisivi su quelli cinematografici. Questa situazione fa sì che diversi animatori decidano di lasciare la Toei e di fondare nuovi studi di animazione, nascono la Sunrise e la Madhouse. I nuovi studi portano aria fresca al media incominciando a trattare l'adattamento in anime di opere più cupe come [Rocky Joe](#) o [Heidi](#), uno dei primi anime ad essere tratto da un'opera straniera. È a metà degli anni 70 però che il genere simbolo di una generazione ha il suo inizio, i "Robottoni" o propriamente *Mech*, prendono vita in TV partendo dalla trasposizione animata del leggendario [Mazinga Z](#) fino ad arrivare all'alba degli anni '80 con l'uscita di [Jeeg Robot D'acciaio](#). Entro la fine del decennio in corso il genere pressoché nuovo viene stravolto da [Yoshijuki Tomino](#). Dalla sua mente prende vita [Mobile Suit Gundam](#) che segnerà la divisione in due grandi categorie del genere Mech: *Real Robot* e *Super Robot*. I **Super Robot** sono macchine colossali, costruite con uno sforzo enorme di risorse o con origini mistiche/leggendarie, di solito pilotate da un "eroe" o protagonista, non rispettano le leggi della fisica presentando un'enorme resistenza al danno, hanno un arsenale di armi potenti come armi di distruzione di massa. È la categoria che ha segnato la cultura pop mondiale ed ha rappresentato un enorme successo in Italia (dietro solo al Giappone). I **Real Robot** sono veicoli che seguono una logica vicinissima a quelle degli armamenti realmente in uso. Sono soggetti ad usura, sono creati da compagnie o da stati, affiancano veicoli da guerra reali, usano armi a distanza come pistole e fucili, presentano sigle come *mass production* e *prototype* nei nomi dei modelli, subiscono anche dei malfunzionamenti, necessitano di manutenzione, ecc...; in breve i Real Robot sono la trasposizione di robot da guerra in un contesto più reale possibile. Andando avanti negli anni sempre più ibridi tra le due categorie sono venuti alla luce, come gli **Evangelion** che presentano caratteristiche come la produzione in massa ma anche l'origine mistico/leggendaria. Tra i vari mech che affollano gli anni '70 si fa largo la trasposizione animata di un genere che diventerà molto florido negli anime, quello fantascientifico. [Capitan Harlock](#), antieroe che sfida un sistema che pensa al proprio tornaconto e che dà il nome all'omonimo anime, rappresenta insieme a Gundam ed ai titoli ad inizio paragrafo un avvicinamento che diverrà sempre più radicale verso tematiche più mature con trame e personaggi meno stereotipati. Dove in occidente e in USA in particolare l'eroe ricopre la figura di paladino e protettore della gente comune, eroe greco dei giorni nostri, in Giappone complice una società / mentalità basata sul bene della massa invece che su quella del singolo l'eroe è quello che emerge dal sistema sfidandolo o distinguendosi.



Nel finire degli anni '70 Miyazaki fa i primi (grandi) passi dirigendo oltre alla [prima serie anime](#) tratta dal manga di [Monkey Punch](#) anche il famoso film "[Lupin III – Il castello di Cagliostro](#)".

### **1980-1990: Il periodo d'oro e la crisi del settore.**

Gli anni '80 sono considerati il periodo d'oro degli anime, ma paradossalmente finiranno con una

grande crisi del settore. L'animazione giapponese è ormai fenomeno nazionale e vede la sua completa consacrazione con la nascita degli [Otaku](#), termine che indica la sub-cultura di appassionati di anime e manga. [Akihabara](#) quartiere commerciale elettronico si trasforma e diventa la mecca nazionale e poi mondiale dell'industria anime/manga, interi palazzi si riempiono di negozi pieni di Manga, Oav, [Doujinshi](#), [Gunpla](#), gadget ed ogni genere di cose a tema anime/manga vendibile. La **subcultura otaku** porta alla nascita di diversi gruppi di appassionati che puntano a diventare studi di animazione affermati, l'esempio più lampante di questo fenomeno è stata la [Gainax](#). Il [Comiket](#), che diventerà la più grande fiera di fumetti al mondo (battendo il **San Diego Comic-Con**) passa dai 10.000 partecipanti nel 1982 ai 100.000 nel 1989. A metà anni '80 circa esce [Nausicaä della Valle](#) dello studio TopCraft, il fallimento di quest'ultimo nel 1985 ne causerà l'acquisto da parte di Miyazaki ed il cambio di nome in [Studio Ghibli](#); appena un anno dopo [Laputa - Castello nel cielo](#) esce al cinema raccogliendo grandi consensi di pubblico e di critica. Il successo di questi ultimi due film incominceranno una corsa da parte degli studi di produzione alla creazione di progetti ad alto budget / sperimentali destinati al cinema che raramente incontreranno il gusto degli spettatori giapponesi, risultando così flop ai botteghini e causando un generale scetticismo negli investitori disposti a finanziare solo opere che seguono la via del guadagno sicuro.



Lo

stesso film simbolo e pietra miliare per l'occidente dell'animazione giapponese, [Akira](#), subirà lo stesso destino: con un budget di 8 milioni di euro vede un freddo debutto al cinema che non basta a coprire le spese di produzione. In una lunga sequela di insuccessi riescono a conquistare però il botteghino nel 1988 due film pilastri dell'animazione giapponese: [Il mio vicino Totoro](#) di Miyazaki che guadagna uno smisurato successo mondiale proprio grazie al protagonista omonimo Totoro (diventando addirittura il simbolo dello studio) e [Una tomba per le lucciole](#), film tratto dal romanzo semi autobiografico di **Akiyuki Nosaka** che segue un ragazzo e la sua sorellina alle prese con l'orrore della seconda guerra mondiale. In TV due serie aprono la via al genere arti marziali e sportivo, **Dragon Ball** e **Holly e Benji** vengono trasportati in serie TV riscuotendo un grande successo anche all'estero, diventando il primo uno dei simboli dell'animazione seriale giapponese in occidente. Gli OVA (Original Video Animation), opere rilasciate direttamente in cassetta che servivano a tastare il terreno o a proporre progetti alternativi alla tradizionale animazione seriale, prendono sempre più piede a scapito delle serie tradizionali perché tramite complicati giri di licenze venivano totalmente ripagati del costo di produzione. La crisi economica infatti incomincia a stringere il Giappone e i fondi necessari agli studi per le proprie opere vengono a mancare, si incomincia sempre di più a preferire guadagni sicuri e rischi minimi sia dalla parte degli investitori sia dalla parte degli studi di animazione. Oltre alla crescente crisi economica la stessa cultura Otaku ed i media collegati devono vedersela con la demonizzazione da parte dei mass media per gli omicidi di [Tsutomu Miyazaki](#). Nel 1989 Osamu Tezuka dà l'ultimo saluto al suo Astro Boy. Muore di cancro allo stomaco all'età di 60 anni, lasciando un'eredità di oltre 700 manga e più di 150,000 tavole.



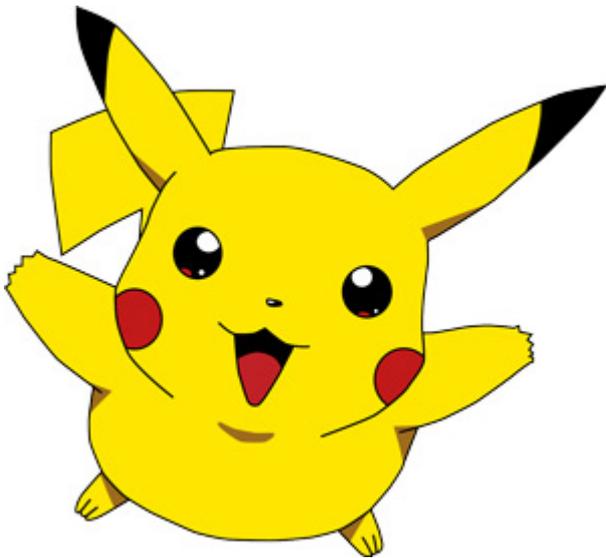
### **1990-2000 : Morte e Rinascita, gli anime “post-Evangelion”.**

I primi 5 anni degli anni '90 passano senza un nulla di fatto. Dopo un lungo periodo di buio nel novembre del 1995 una serie che doveva essere un OAV ma che il suo creatore ha esplicitamente voluto che fosse una serie TV, vede il debutto su TV Tokyo: si tratta di **Neon Genesis Evangelion**. I 26 episodi frutto di uno sfogo personale ed esistenziale del creatore (paradossalmente contro gli stessi otaku che tenevano in vita il mercato dell'animazione) scuotono senza volerlo così tanto il mercato dell'animazione giapponese e la sua storia da creare il termine “Post-Evangelion” per indicare gli anime venuti dopo di esso. Evangelion segna la svolta verso un'animazione seriale ricercata, consacrando il media dell'animazione giapponese a cultura pop nazionale, e infine, mondiale. Le trame diventano sempre più complicate e incominciano ad essere “supportate” dall'animazione, fino ad allora strumento tecnico relegato alle necessità della regia. L'animazione ora infatti prende “vita propria” ottenendo maggiore spazio e libertà espressiva fondendosi sempre più con l'accompagnamento audio alla ricerca di climax visivi al limite dell'onirico. Il grande successo di Evangelion in un periodo così complicato per l'animazione seriale è una grande iniezione di fiducia per il media spingendo vari studi di animazione a tornare sull'animazione per tv. Dopo appena 2 anni dal miracolo Evangelion la Sunrise dà alla luce [Cowboy Bebop](#), anime simbolo del periodo “Post Evangelion” ed il suo più grande rivale per il titolo di migliore anime degli anni '90', e per molti, di sempre. Un successo mondiale di pubblico e di critica. L'atmosfera ricercata, la continua citazione audiovisiva di generi cinematografici/musicali conditi da una trama appassionata con personaggi ottimamente caratterizzati nei loro stereotipi rendono Cowboy Bebop un successo mondiale di pubblico e di critica, fregiandosi anche del più alto rating per una serie anime su [IMBD](#). Tra gli innumerevoli mostri sacri dell'animazione degli anni '90 va segnalato [serial experiments lain](#), grottesca serie che con un misto di filosofia e cyberpunk conquista la fascia notturna portando alla creazione di una categoria di anime pensati appositamente per la fascia tarda serale come [Paranoia Agent](#) o [Texhnolyze](#). Questo momento dell'animazione giapponese oltre ad essere un periodo di rinascita in patria lo è anche in Italia: dopo il boom degli anni '70 che cancellarono definitivamente le produzioni italiane, il media incomincia ad essere demonizzato e visto con chiusura ed arretratezza per i suoi temi distanti e violenti rispetto all'animazione americana a cui gli Italiani erano abituati. Questa astio portò un abbandono degli anime da parte delle TV italiane relegando la programmazione di anime a canali regionali e con continue repliche

visto l'alto prezzo per le licenze. La Fininvest (oggi Mediaset) incominciò a reinvestire negli anime, concentrandosi però solo su due generi, gli **Shojo** (Sailor Moon, Lady Oscar) e gli **Shōnen** (Dragon Ball, Saint Seiya) spesso e volentieri censurando scene e contenuti per adattarlo ad un pubblico molto più giovane del reale target e arrivando anche all'eliminazione sistematica nell'adattamento italiano di tutto ciò che è giapponese, cambiando nomi propri, eliminando i kanji, ecc... La svolta avviene grazie ad MTV che in collaborazione con gli editori incomincia ad importare e trasmettere in edizione integrale anime per un pubblico adulto in uno spazio apposito, l'[Anime Night](#).



La rinascita dell'animazione giapponese al cinema (che non sia opera di Miyazaki) avviene grazie alla personale visione di Mamoru Oshi del manga [Ghost In The Shell](#). Il [film](#) tratto dall'omonimo manga diventa una pietra miliare mondiale del genere cyberpunk, andando a scuotere la menti di diversi cineasti affermati come Spielberg, o che ancora dovevano affermarsi come i fratelli Wachosky, che con il loro Matrix tanto deve al capolavoro giapponese. Incominciano sempre di più ad allargarsi gli esempi di prodotti provenienti da medium differenti e che vedono la propria versione animata, come quello videoludico. Un piccolo titolo per **Game Boy** che parla di mostri tascabili e che diventerà un franchise miliardario vede il proprio anime serializzato in TV e il primo di una lunga serie di film al cinema. Il franchise dei **Pokémon** ha guadagnato molto del suo successo anche grazie all'animazione ed è stato il primo ad attuare una politica promozionale rilasciando film/serie in concomitanza di un nuovo videogioco della serie. Nel 1997 viene rilasciato l'ultimo film anime del decennio in corso: [Principessa Mononoke](#) di Hayao Miyazaki. Inno all'antimilitarismo e all'ambientalismo è il primo film dello studio Ghibli a ricevere un'attenzione da parte della critica mondiale ed il primo film dello studio ad usare l'animazione in 3D: il costo stratosferico per l'epoca di 23,5 milioni di dollari viene ampiamente ripagato da un guadagno mondiale di 159 milioni.



## Il nuovo millennio: Il primo premio Oscar, gli anime con Internet e l'animazione sperimentale.

L'animazione Giapponese si affaccia al nuovo secolo con ancora la corrente di pensiero "Post Evangelion" vivida negli addetti ai lavori. Lo sperimentalismo diventa e diverrà sempre più presente partendo da [FLCL](#), capolavoro visivo condito da una trama apparentemente no-sense fino ad arrivare a [Interstella 5555: The 5 Story of the Secret 5 Star System](#) film/musical anime da 62 minuti senza dialoghi diretto dai Daft Punk e **Leiji Matsumoto**, creatore del già citato Capitan Harlock. Nel 2001 avviene la consacrazione finale per l'animazione giapponese. Lo studio Ghibli di Miyazaki ottiene grazie a "[Spirited Away](#)" (conosciuto da noi come "La città incantata") il primo oscar all'animazione per un anime.



Oltre alla statuetta d'oro (non ritirata personalmente da Miyazaki per protesta contro la seconda guerra del golfo) il film fa man bassa di premi tra i quali l'Orso d'oro di Berlino e quattro Annie Awards, gli "oscar" dell'animazione. Il film diventa il più grande incasso della storia giapponese con un guadagno di 231 milioni di dollari. Meno fortunato è nel 2004 Mamoru Oshi con il seguito del suo capolavoro: [Ghost in The Shell 2: Innocence](#). Nonostante un ovvio debutto in patria sottotono come fu per la prima pellicola il film raccoglie buone recensioni da parte della critica estera che elogia l'esasperato perfezionismo audiovisivo (fu necessario un anno di lavoro per la sola [sequenza della parata](#)), ma boccia una sceneggiatura troppo criptica e metaforica.

Ghost in The shell oltre a una seconda pellicola guadagna la sua prima serie anime nel 2002 col titolo di **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**, un progetto biblico con un fondo di produzione di 800 milioni di yen (6 milioni e mezzo di euro) e diversi studi di produzione. L'autore originale del manga seguirà molto da vicino la produzione approvando in persona gli script degli episodi e fornendo sketch per il Character Design & Mecha Design. La serie si slaccia totalmente dai due film/manga e si colloca in un universo alternativo che segue gli stessi personaggi del brand. L'operazione pensata per il mercato estero guadagna una notevole fama portando alla creazione di una seconda serie e due film conclusivi.



La diffusione sempre maggiore di Internet porta alla nascita di centinaia di community online "Otaku". Venendo a conoscenza con internet di opere non licenziate nel rispettivo paese e grazie alla sempre crescente possibilità offerta dalla rete di condividere contenuti incominciano a spuntare gruppi più o meno organizzati che sottotitolano amatorialmente opere non licenziate nei loro rispettivi paesi. Il fenomeno ai limiti della legalità dei fan-subber (presenti, ma in minime quantità per ovvi motivi anche prima di internet) viene spesso tollerato dai rispettivi proprietari del copyright per permettere la diffusione dell'opera e guadagnare tramite il merchandising/licenze comprate dagli editori che vanno a colpo sicuro con opere già conosciute. Verso la metà del 2000 incomincia a farsi sempre più grande il fenomeno di adattare visual novel/novel/eroge in anime/manga. Titoli come [La malinconia di Haruhi Suzumiya](#) (2006), [Fate/Stay Night](#) (2006), [Toradora!](#) (2008-09), [K-On!](#) (2009), [Clannad](#) (2008-09), e molte altre incominciano a riempire il mercato. Tra l'enorme quantità di opere una in particolare viene trasportata prima in manga(2004) e poi in anime (2006), [Welcome to The N.H.K.](#) opera che mette in luce il lato più cupo e scuro della società giapponese, dove gli effetti di essa e delle sub-culture che ne permettono di allontanarsi ed isolarsi arrivano a causare vere e proprie piaghe sociali come gli [Hikkikomori](#). Sul fronte animazione seriale il 2006/07 vede un enorme e rapido successo la serie anime [Code Geass: Lelouch of the Rebellion](#), sviluppata dalla Sunrise con il chara design del gruppo di mangaka CLAMP autrici di numerosi manga di successo. La prima e la seconda serie monopolizzeranno per un paio d'anni tutti gli awards riservati all'animazione seriale, confermando un ancora grande interesse da parte del pubblico per il genere mech.



A metà 2013 esce [Wind Rises](#) dello studio Ghibli. L'opera più matura e complicata per lo studio chiude un'epoca, alla **70<sup>a</sup> edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica** viene annunciato il ritiro di Hayao Miyazaki causa la veneranda età di 77 anni che non gli permette più di seguire lo sviluppo di un intero film. Nel 2014 viene annunciata la prima serie anime dello studio, diretta dal figlio di Miyazaki, Gorō.

### **Il futuro: Lo specchio del Giappone.**

Cosa ha in riserbo l'animazione giapponese per il futuro? Si può immaginare il futuro della animazione Giapponese dal lato tecnico/logistico vedendo le scelte di mercato degli ultimissimi prodotti come [Kill La Kill](#), anime che veniva reso disponibile in streaming gratuitamente su una piattaforma apposita frutto di accordi tra studi, il tutto poche ore dopo dall'uscita giapponese con sottotitoli in cinque lingue (tra cui l'Italiano). Il lato tecnico invece vedrà un sempre più massiccio uso di animazione in CG visto sempre il più basso costo di tale tecnologia e il grande aumento di figure professionali nel campo. È indubbiamente grande il segno che l'animazione giapponese ha lasciato nella cultura pop mondiale. Ovviamente i temi e i generi che ciclicamente si alterneranno, quelli nuovi che spunteranno e tutto ciò che ne è legato è qualcosa che verrà scoperto solo quando le future opere saranno in onda. Lo stesso autocitazionismo estremo seguito dagli artisti del media fa sì che esso continui a modificarsi in modi improbabili e nuovi. È indubbiamente grande il segno che l'animazione giapponese ha lasciato nella cultura pop mondiale e nell'animazione stessa, partendo dalle infinite parodie del media e arrivando a serie con un [tratto volutamente orientale](#). La domanda però sorge spontanea dopo un articolo che ha più volte accentuato il successo degli anime in occidente, ma perché l'animazione giapponese che è basata sul pubblico nipponico ha avuto così successo in occidente? Gli anime sono un media rapido ed efficace, specchio della società da cui vengono prodotti. Per lo stile, per le storie diverse dall'ordinario e per l'ambientazione che spesso e volentieri vengono idealizzate da molti spettatori; semplicemente gli anime sono un media rapido ed efficace, specchio della società da cui vengono prodotti. In esso si riflette il consumismo estremo, l'apertura rapida e "traumatizzante" verso l'occidente, il miscuglio di tradizioni e modernità, di occidente e oriente, di società disciplinata e compatta ma di eroi che si elevano ad essa, di robottoni potenti come armi di distruzione di massa ma che predicano la pace, di enormi vie commerciali e di giardini zen, la chiusura verso lo straniero, ma l'idolatria della cultura occidentale e così via in una serie infinita di controsensi che caratterizzano nel bene e nel male il Giappone moderno e che hanno conquistato spettatori in tutto il mondo. [Takashi Murakami](#) è un artista contemporaneo di fama mondiale; massimo esperto della cultura pop giapponese che rappresenta nelle sue opere. Sopra una sua opera, "Miss Ko2"; personificazione fisica degli stereotipi dell'ideale di bellezza otaku in mostra alla **reggia di Versailles**.