



## † TOKYO GHOUL - Lista Episodi †



**Origini:** Tokyo Ghoul (東京喰種トーキョーグール Tōkyō Gūru) è un manga scritto e disegnato da Sui Ishida, serializzato sulla rivista Weekly Young Jump di Shūeisha dal settembre 2011 al settembre 2014. La storia segue le vicende di Ken Kaneki, un giovane studente universitario a cui, in seguito a un incidente, vengono trapiantati gli organi di un ghoul. Un prequel, intitolato Tokyo Ghoul: JACK, è stato serializzato su Jump Live nel 2013, mentre un sequel dal titolo Tokyo Ghoul:re è stato pubblicato sempre su Weekly Young Jump tra il 16 ottobre 2014 e il 5 luglio 2018. Un adattamento anime, prodotto da Pierrot, è andato in onda in Giappone dal 3 luglio al 18 settembre 2014, seguito da una seconda stagione, intitolata Tokyo Ghoul √A, tra l'8 gennaio e il 26 marzo 2015, e da una terza, adattata da Tokyo Ghoul:re, tra il 3 aprile e il 25 dicembre 2018. Un film live action basato sulla serie è stato annunciato per l'estate 2017. In Italia Tokyo Ghoul e Tokyo Ghoul:re sono editi da J-Pop, mentre i diritti delle tre stagioni anime sono stati acquistati da Dynit.

**Trama:** A Tokyo si verificano una serie di strani e cruenti omicidi dovuti alla presenza di ghoul, mostri che vedono gli umani solo come prede e che si possono cibare unicamente della loro carne. Ken Kaneki è uno studente universitario, dedito allo studio e alla lettura, che un giorno conosce in un bar Rize, una sua affascinante coetanea: in realtà anche la ragazza è un ghoul e Ken diventerà ben presto la sua preda. Rize infatti, con un pretesto, attira Ken in un luogo isolato dove lo ferisce gravemente con dei ripetuti attacchi, ma prima di poterlo divorare, viene ferita perché colpita da una serie di travi d'acciaio, che precipitano fortunatamente da un edificio in costruzione nei paraggi. Il ragazzo viene quindi portato d'urgenza in un ospedale dove il chirurgo della sua operazione, in un gesto disperato, decide di sottoporlo a un trapianto di organi, presi proprio dal corpo di Rize. Sopravvissuto all'impossibile, Ken inizia presto a capire però di essere diventato un mezzo-ghoul in una città disseminata di questi esseri, dove ciascuno di loro, per mangiare e quindi vivere, deve guadagnarsi (anche con la forza) il proprio "territorio di caccia". Entrerà subito a far parte dell'Anteiku, un gruppo di ghoul che hanno deciso di vivere con gli umani, dove stringerà un fortissimo rapporto con Touka.

**Clicca sui collegamenti per la visione:**



(1) - Episodio

(2) - Episodio

(3) - Episodio

(4) - Episodio

(5) - Episodio

(6) - Episodio

(7) - Episodio



(8) - Episodio

(9) - Episodio

(10) - Episodio

(11) - Episodio

(12) - Episodio

## Immagini



Episodio 12



## La analitica:

Ci troviamo a Tokyo nel XXI secolo in una realtà alternativa dove gli uomini coesistono con i **Ghoul**: esseri del tutto simili agli umani come morfologia, intelligenza, emotività e differenti nella loro nutrizione contraddistinti dai loro occhi che quando rivelano la loro natura tingono la loro sclera di nero e la pupilla si inietta di sangue, non è noto da dove realmente provengano, sappiamo solo che delle specifiche cellule presenti nei ghoul e negli esseri umani sono estremamente numerose nell'organismo dei ghoul. I ghoul nella nostra realtà si riferisce ad un essere maligno dalle fattezze mostruose che si aggira nei cimiteri e si nutre di carne umana, coincidenza non casuale: anche nella serie queste creature hanno la stessa dieta antropofagica. La loro antropofagia è l'unico modo per questi esseri di nutrirsi, di fatto possono solo mangiare carne umana, o in casi sporadici cannibalizzare un loro stesso simile. Se dovessero ingerire del cibo comune invece il loro corpo produce un particolare enzima che li porta immediatamente ad espellerlo e a non assorbire le sostanze nutritive ad esso contenute. Anche la struttura delle loro papille gustative differenti da quella umana, il sapore del comune cibo per loro distorto/rivoltante sembra invece che possano bere sia acqua che caffè, ma anche in sangue fermentato che su di loro ha lo stesso effetto del vino sugli uomini (non a caso lo chiamano appunto: vino di sangue). Creature letteralmente vampiresche quindi, predatori alfa dell'uomo di cui vanno effettivamente a



caccia, la loro struttura biologica oltre a conferirgli delle doti che giudicheremmo: "Sovrumane" (forza eccezionale, grande resistenza fisica alle armi convenzionali, possibilità di rigenerare parti del corpo) e possiedono anche sensi molto più acuti come: udito molto sensibile o un olfatto in grado di fargli percepire una potenziale preda da lontano (caratteristica che in natura ritroviamo proprio nei superpredatori). Ma la loro pericolosità risiede specificatamente in un organo particolare simile ad una sacca con la quale un ghoul può espellere cellule RC le quali solidificandosi danno forma alla loro arma per eccellenza, si tratta essenzialmente di una protuberanza o un muscolo che potremmo definirlo un'estensione del loro corpo per aumentarne la potenza che ha svariate forme: questa di fatti varia da ghoul a ghoul e può prendere le sembianze di ali, lance o code a seconda del posizionamento che varia in base al tipo di cellula RC nel ghoul.

La storia si apre con un ragazzo come tanti, timido, mite, impacciato col sesso opposto. Siccome è molto timido arriva un suo amico a invogliarlo a conoscere ragazze, una ragazza arrivò e di cui egli si infatuò. Dopo che il ragazzo ebbe il coraggio di farsi avanti i due acquistano il coraggio di concedersi un'appuntamento. Sembra tutto molto bello, tutto fila liscio, ma la realtà è la più terribile: **La ragazza non è umana, ma un ghoul!** *(Lei è una donna indipendente, non ha un reale scopo che la spinge avanti, lei sopravvive, solo questo. È un essere affranto dalla noia, la noia esistenziale da una vita che non riesce a soddisfarla, fino al giorno in cui incontrò lui.)*

Quando lei si rivela per quello che è e sta per mangiare il ragazzo accade qualcosa che ha del tragicomico: entrambi trovandosi nei pressi di un cantiere vengono coinvolti in un'incidente: entrambi le chiavi d'acciaio si staccano e li schiacciano. Ma lui non morì e venne salvato da uno scienziato che apparentemente sembra essere un uomo gentile che mette la vita dei suoi pazienti davanti alla legge, ma in realtà è una figura misantropa, cinica: che detesta profondamente la razza umana, che lui considera inferiore e che non ha avuto regole in passato per compiere esperimenti tra umani e ghoul (citazione a *Josef Rudolf Mengele*).

Lui crede che la soluzione per poter uscire da quella che definisce la "gabbia per uccelli" (una metafora che utilizza per indicare questa società come una gabbia appunto) sia incrociare queste due specie, ed è quello che fa con lui e poi diventerà un mezzo ghoul, ed è qui che inizia una tragedia nella tragedia.

La serie è dai toni macabri, la storia apparentemente si apre con premesse quasi banali per poi contorcersi in una trama molto fitta e articolata, il personaggio sono esplorati da un punto di vista psicologico molto egregiamente (*nel manga*).

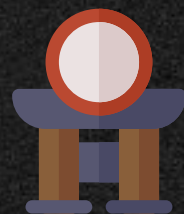
La serie ha numerose tematiche filosofiche che gira attorno al problema dei ghoul: alla questione se sia giusto o meno estirpare una razza che ha lo stesso diritto di quella umana di vivere in quanto semplicemente esiste e questo va accettato e hanno le stesse emozioni, sofferenze e sentimenti degli esseri umani eppure vengono trattati come esseri inferiori, semplici mostri malvagi solo per la loro natura che li costringe a nutrirsi di uomini. Eppure alcuni decidono di non uccidere, ma di cibarsi dei cadaveri invece di persone vive scegliendo una strada più etica per quanto la loro natura permette di essere tale, si esplora in concetto di giusto o sbagliato, di morale e immorale. Ci si chiede se gli umani dovrebbero provare a mettersi nei panni dei ghoul e l'opera si complica esattamente in questo passaggio: perché quale potrebbe essere la soluzione più pacifica tra te e un lupo affamato?

Lui, il suo essere da mezzo ghoul gli fa vedere la moneta da entrambe le facce, la sua tragedia inizia proprio da qui...

Quando viene accolto da quelli che lui considerava dei mostri viene sfamato con cadaveri, notate: si rispetta il suo lato umano non aggressivo, egli inizia a cercare delle risposte: **Perché il mondo è così sbagliato?** Per questo si parla dell'accettazione di se stesso e alla sua ricerca della verità.

**Le maschere:** Nella serie queste vengono indossate dai ghoul per celare le loro fattezze umane agli occhi dei nemici quando cacciano, ma questi hanno anche un significato simbolico che esprime una caratteristica di chi li indossa, il ragazzo (ora ghoul) ha quella benda sull'occhio che in quel momento nasconde il suo lato umano, ma le maschere sono anche un simbolo del teatro greco: che tragedia. Lui stesso cita testualmente: "Io non sono nemmeno il protagonista di un romanzo, sono un semplice studente universitario amante della lettura, però se ipoteticamente si dovesse scrivere un'opera con me come protagonista si tratterebbe indubbiamente di una tragedia!". Ironico come un ghoul che finge costantemente di essere umano (natura che non gli appartiene) debba indossare una maschera quindi celarsi per tornare alla propria natura.

**Ogni uomo mente, ma dategli una maschera e sarà sincero!**



[AI] La storia degli anime (generato e corretto dall'intelligenza artificiale {rischio errori di sintassi}):

[\[Mortebianca\] - TUTTA la STORIA degli ANIME](#)

Oggi parleremo della storia dell'animazione giapponese dalle origini fino alla presunta fine del 2023, con l'aiuto del carissimo Falcus di Anime Time.

Mi ha assistito sia nella revisione che nei suggerimenti e darà anche la sua esposizione più avanti nel video.

Questo progetto nasce dalla mia personale passione: esplorare in ordine cronologico il database di MyAnimeList.

Mi piace osservare l'evoluzione dagli esordi delle animazioni, notare i lunghi periodi di inattività seguiti da sporadiche produzioni, e poi vedere stili che si evolvono e consolidano, mentre le produzioni aumentano fino a diventare gli anime della mia infanzia.

Mi sono sempre chiesto perché alcuni periodi dell'anime trattano solo determinati argomenti, mentre in altri si concentrano su altri.

Ho già parlato del primo anime della storia, a mio parere, Namakura Gatana, nel mio video "Che cos'è un anime", quindi non mi dilungherò



ulteriormente su questo.

Parliamo invece delle radici dell'animazione.

L'animazione giapponese è stata legata sin dalle sue origini a forme d'arte più antiche, in particolare al manga.

È noto che se un manga ottiene abbastanza successo, ne viene creata una versione animata per incuriosire e pubblicizzare il prodotto. Fino a un decennio fa, era raro vedere un anime con più di due stagioni, ma di recente questa tradizione si è consolidata, sebbene per poche produzioni.

Purtroppo, gli adattamenti delle light novel continuano a seguire il modello dell'adattamento unico.

Oltre al manga, un'altra forma d'arte fondamentale è stata quella letteraria, in particolare le light novel, a volte adattate prima in manga e poi in anime.

Non possiamo trascurare la ricca tradizione teatrale, in particolare il teatro delle ombre ereditato dalla Cina.

Questa è una forma primordiale di animazione, poiché proiettare una sequenza di luci e ombre dà l'illusione di movimento.

Ma come è nata l'industria dell'animazione giapponese? Nei primi anni del 1900, nacquero i primi esperimenti degli Anni d'Oro dell'animazione giapponese.

Li chiamiamo i Grandi Tre: Katsudō Shashin, Mokku e Seitaro.

Questi giganti ispirarono tutti gli animatori successivi.

Tuttavia, in quel periodo, si trattava principalmente di opere autoconclusive.

Non c'erano abbastanza risorse finanziarie, e la tecnica cinematografica dell'epoca non permetteva la creazione di serie con più episodi come le conosciamo oggi.

Gli animatori giapponesi, in gran parte amatoriali, avevano difficoltà a trovare finanziamenti, specialmente considerando il successo mondiale della Disney negli anni '30.

In Giappone, la Disney aveva grande successo, e gli animatori dovevano cercare il sostegno di aziende o del governo.

Molti dei primi anime erano forme di pubblicità per varie aziende.

Inoltre, con il boom dell'animazione, si iniziò a parlare di adattamenti completi delle light novel.

Durante la Seconda Guerra Mondiale, l'animazione giapponese divenne strumento di propaganda per il governo.

I documentari animati reinterpretavano le leggende giapponesi in chiave di guerra.

Con la sconfitta del Giappone, l'animazione subì una battuta d'arresto, ma con la ripresa dell'economia, supportata dagli investimenti americani, l'industria animata giapponese si risollevò.

In particolare, la Toei, che cambiò nome diverse volte, diventando nota come Toei Doga, emulò il modello della Disney.

La Toei investiva gran parte del budget in poche scene spettacolari, mentre il resto del film narrava leggende classiche e storie giapponesi.

Questo approccio si rivelò redditizio, e la Toei divenne un successo.

Negli anni '60, un cambiamento significativo avvenne con l'arrivo di Osamu Tezuka.

Tezuka, dopo aver lavorato per la Toei, fondò il suo studio e realizzò capolavori come Astro Boy.

Tezuka incontrò anche Walt Disney e sviluppò uno stile che influenzò gli animatori successivi.

Questo stile distintivo, caratterizzato da occhi grandi, teste normali e caratteri neotenici, divenne la caratteristica più evidente degli anime.

Negli anni '70, la Toei ebbe concorrenza da altri studi come la Mushi Productions, la TMS, e soprattutto la Sunrise.

Gli anni '70 videro l'emergere di franchise esplosivi come Doraemon e il genere Mecha, che presentava robot giganti guidati da umani.

In questo periodo, gli anime non erano solo buoni per la pubblicità, ma anche per vendere giocattoli.

L'industria animata giapponese riconobbe l'opportunità di creare franchise più duraturi.

Uno dei registi più importanti di questo periodo fu Osamu Dezaki, che consolidò la posizione dello studio TMS.

Dezaki, grazie alle sue capacità di ottimizzazione del personale, creò opere uniche come La Rosa di Versailles.

Negli anni '70, emersero anche altri due creatori molto famosi, ossia Miyazaki e Takahata che lavoravano a diverse cose in studi altrui, tra cui Lupin III e Heidi.

Ora, queste due produzioni avranno un enorme successo in Europa, soprattutto Heidi, che è stata pioniera nel World Masterpiece Theater, un programma e un franchise mediatico con l'obiettivo di adattare opere letterarie occidentali in anime.

Quindi, il Giappone inizia ad aprirsi culturalmente da questo punto di vista, e il successo di Miyazaki lo induce ad aprire uno studio tutto suo.

Passiamo ai favolosi anni '80.

Il Giappone è nel boom economico, la gente si veste in modo alquanto strano, la musica è al suo apice, e qui gli anime hanno un successo sia in termini numerici che produttivi, tanto da diventare parte integrante della cultura giapponese.

Ora è più di un decennio che è abitudine per tutti i bambini guardare anime ogni giorno.

Molti di questi bambini sono ora adolescenti, e il mercato si adatta.

Qui vediamo anzitutto l'esplosione della fantascienza con opere assurde e incredibili come Akira, che avrà un enorme successo anche fuori dal Giappone, introducendo molti americani agli anime.

Oppure Holly e Benji, un'altra opera fantasy in cui il Giappone diventa campione del mondo di calcio.

Pensate che fantasia ragazzi, pensate che magia è dovuta servire.

Ma non è soltanto fantascienza come Holly e Benji.

Qui abbiamo infatti l'apertura dello studio Ghibli, che sarà aperto dopo il successo di Nausicaä della valle del vento.

Lo stile Ghibli diventerà un'influenza gigantesca su tutti i registi e animatori successivi, non solo per la sua bellezza, ma anche per la sua maturità.

Ricordiamo che negli anni '80 esce Una tomba per le lucciole, un'opera di rara serietà in cui il Giappone smette di essere kawaii per un secondo.

Ed è sempre negli anni '80 che esce un anime destinato a cambiare tutto, ossia Dragon Ball.

Dragon Ball non è certo il primo battle shonen, ma è quello che definirà un genere con dei canoni che saranno emulati a ripetizione.

Insomma, gli anime stanno iniziando ad emergere fuori dal Giappone, mentre in Giappone sono ormai parte integrante della cultura.

Ed è nata una cultura a sé stante che gira attorno a questo.

In questi anni, il termine 'otaku' viene popolarizzato.

Tezuka è la fine di un'era, e ci avviamo verso i gloriosi anni '90.

Ma prima di andare avanti con gli anni '90, bisogna ricordare una delle caratteristiche principali degli anni '80, che ha segnato uno dei momenti più bassi per l'animazione televisiva giapponese.

Il passaggio dagli anni '70 al successivo decennio fu segnato da un fortissimo incremento produttivo, grazie all'enorme richiesta di animazione dovuta alla crescita economica.

Pertanto, anche a livello monetario, diventa più accessibile produrre un anime piuttosto che attendere il passaggio televisivo e distribuirlo per arti granali.

Nel 1983, un certo Mamoru Oshii, futuro papà di Ghost in the Shell, sarà il regista del primo OAV della storia dell'animazione giapponese, 'Dallos'.

Nonostante il prodotto sia terrificante, lo si ricorda per aver creato un nuovo metodo di fruizione dell'animazione, ancora oggi utilizzato.

Gli anni '80, proprio per questo, rappresentano uno dei picchi per gli anime, ma anche il momento di una inesorabile discesa.

Opere che dovevano essere per il pubblico otaku, non si capisce come, falliscono e minano le credenze altrui.

È il caso di 'MD Geist', uno dei primi anime creati da appassionati, la prima generazione che vide Astro Boy, per intenderci.

Per appassionati: se negli anni '60 era la Toei, negli anni '70 la Sunrise, Mushi e TMS, negli anni '80 Ghibli, Sunrise e gli OAV, negli anni '90 chi domina? La risposta è semplice: Gainax domina gli anni '90 come Napoleone domina su tutta l'Europa per tutto l'inizio dell'Ottocento.











Si vede Oreimo di nuovo, l'ecchi inizia a diventare una presenza infestante in produzioni giapponesi, e Shimoneta nasce per criticare ed decostruire questa tendenza.

Usa l'ecchi per commentare il moralismo delle censure giapponesi.

Sempre di quest'anno, anche Tokyo Ghoul, seinen che diventerà un cult per tantissimi giovani, anche per la sua quantità di edge notevole.

Concludiamo il periodo con delle uscite che segneranno, a livello qualitativo, dei picchi assoluti per la produzione degli anime.

La filosofia con Death Parade, il dramma con Plastic Memories e Charlotte, nuova produzione di Jun Maeda.

Sofferamiamoci un secondo su un concetto di cui abbiamo parlato, ma che ci fa capire bene perché in Giappone l'animazione riesce ad avere così tanto successo anche dopo 50 anni dalla sua comparsa.

Sia la TV che internet permettono una nuova accessibilità al giapponese di ricevere il prodotto.

Il mezzo classico, nonché quello tutt'ora più utilizzato, ha cominciato da lontano, nel 1995 post-Evangelion, ad utilizzare tutte le fasce orarie per tenere attaccati vari tipi di pubblico alla televisione.

La mattina, infatti, vanno in onda i prodotti con target infantile.

Soprattutto sabato e domenica, hanno i cartoni più attesi, anche One Piece in questa fascia oraria.

Facendoci capire come tra la versione animata e quella manga vi siano obiettivi completamente diversi.

Proprio per questo, il termine Battle shonen preferisco non utilizzarlo, in quanto verrebbe meno l'intenzione del prodotto animato.

Durante il pomeriggio e per la prima serata vengono proposti invece prodotti principalmente per gli adolescenti o le famiglie.

È il caso della domenica pomeriggio con Sazae-san, l'anime più longevo della storia.

La tarda sera e la notte, fino alle 28, sono invece proposti anime per adulti.

Attenzione, il termine per adulti non significa semplicemente prodotti violenti, ecchi o volgari.

Ma prodotti con l'idea di arrivare a quel pubblico.

Praticamente, tantissimi anime con le moe o i vari Slice of Life hanno le loro proiezioni durante queste fasce orarie.

Il problema dell'escapismo diventa la causa di ciò.

Per noi occidentali, a volte, è complesso percepirlo e diamo per scontato ciò che in Giappone invece non lo è.

Passiamo ora al quinquennio 2016-2020, in cui tutto è cambiato.

Iniziamo col botto, perché escono nello stesso anno gli altri due titoli del trittico degli shonen moderni, ossia My Hero Academia, che diventerà un caldo avvicinerà moltissimi giovani al genere, e, dall'altro lato, Demon Slayer, anche questo con un seguito gigantesco.

Entrambi ridanno linfa ad un genere che rischiava di diventare stantio.

Ma sull'onda del successo di One Punch Man, esce Mob Psycho 100, che porterà alle estreme conseguenze le riflessioni e le innovazioni, anche d'animazione, del suo predecessore.

Ora, questo è anche il periodo in cui esce Berserk.

Berserk, come seinen, è sempre stato molto sfortunato con gli adattamenti, e in particolare nel 2016 esce un adattamento in CGI così pessimo che la CGI diventa una vera e propria parolaccia e sarà evitata negli anni a venire in quasi tutta l'animazione nipponica.

Mentre l'occidente, con la Pixar, si stava già abituando.

Ma Kotoshi Nakai raggiunge la fama assoluta grazie a Your Name, e si inizia, diciamo così, a rompere il monopolio di fama che lo studio Ghibli aveva.

Per quanto riguarda i lungometraggi giapponesi animati, il genere degli Isekai inizia a venire saturato ed esplora le frontiere più estreme.

Pensiamo, per esempio, a Gate, soldati moderni che affrontano personaggi fantasy.

Pensiamo a Re:Zero, viaggi nel tempo e toni più maturi.

Pensiamo a KonoSuba.

Proseguono inoltre caratterizzazioni di maggiore attenzione per il fandom femminile, come Yuri on Ice.

E infine, non posso non menzionare quel capolavoro di Koto Rometoron, che è Erased, che parla di viaggi nel tempo molto bene.

Dalle ceneri del disastro Oreimo, nasce Eromanga Sensei, un anime decisamente più trash rispetto al suo predecessore ed è molto più consapevole del meme e della cultura internettiana.

Questo è anche l'anno dei sequel, l'anno in cui la barriera della seconda stagione viene violata per sempre più show.

L'industria animata è sicuramente in una vera esplosione.

Il genere degli Isekai prosegue ad attraversare gli estremi con Youjo Senki e Re:Creators, in cui i personaggi fantasy vengono nel nostro mondo.

Sempre nel 2017 esce Pingu, che essendo tecnicamente fatto in Giappone viene da MyAnimeList considerato un anime.

Cosa che spingerà, 3 anni dopo, Morte Bianca a fare un video su cosa definisce anime o meno.

E continuo a pensare che qualsiasi criterio che includa Pingu sia una vaccata.

Ma l'anno ci porta anche importantissime innovazioni, quali, da un lato, Made in Abyss, che per la sua bellezza visiva e la sua maturità di contenuti diventerà un cult, così come Land of the Lustrous, che diventa non certo il primo anime fatto in CGI, non certo il primo anime fatto bene in CGI, ma diventa il primo anime in CGI così bello che molti dicono, Forse si può fare qualcosa.

Per il momento, però, il ricordo di Berserk è ancora troppo forte.

KyoAni ci dà dentro con Kobayashi e con A Silent Voice.

Il genere Battle trova un nuovo pilastro con Black Clover.

L'anno a venire, aumentano senza dubbio gli show basati sulla CGI, anche se i risultati sono ancora incerti.

Gli esperimenti sono relativamente pochi.

In compenso, ci godiamo Cells at Work e Bunny Girls and Pie, che sono sicuramente due capolavori.

Il genere degli Isekai continua la sua saturazione, tanto da avere il primo grande crossover di Isekai, ossia Isekai Quartet, e My Life as a Slime, che decostruisce diversi canoni del genere.

Esce anche Goblin Slayer, che fa scalpore per il fatto che c'è uno stupro mostrato esplicitamente in scena.

E poi abbiamo Darling in the Franxx, che è un'opera che, a guardarla, diresti è Shaft, è GAINAX, no, è Trigger.

Siamo totalmente nel post-Evangelion.

Ora, questo è Evangelion, ma con tutti i sottotoni sessuali molto più espliciti e con molta meno filosofia.

Infine, quest'anno abbiamo la major non giapponese come Netflix, che si butta negli anime.

Vediamo, infatti, l'adattamento di Devilman, e queste opere iniziano a blurare sempre di più la definizione di cosa sia anime e cosa no.

Proseguiamo con The Promised Neverland, che diventa un cult straordinario.

Dietro e con Kaguya-sama, che spodesta Fullmetal Alchemist dal podio, diventando l'anime più votato di tutto il sito su MyAnimeList.

È l'anime romantico e, di conseguenza, più famoso della storia.

Poi abbiamo due grandi shonen, anche se uno dei due è anche seinen.

Da un lato, Dr.

Stone, la storia di un Isekai dopo la morte bianca che usa la scienza per far avanzare una civiltà post-apocalittica, e Vinland Saga, il suddetto mezzo shonen e mezzo seinen.

Uno shonen che si eleva a seinen, come direbbe Victorlaszlo88.

Proprio come me, non ho nemici, noti.

Ma è quest'anno, nel 2019, che esce Beastars, che cambia tutto.

Perché dimostra una volta per tutte due cose: uno, che fare un capolavoro in CGI è possibile.



E infatti, dopo quest'anno, viene sdoganata.  
E poi dimostra a tutti che i furries fanno un sacco di soldi.  
Il genere degli isekai è così saturo che a qualcuno viene in mente di dare ragione a Freud con un anime interamente basato sul complesso di Edipo.  
E così abbiamo concluso tutto il primo decennio del nuovo millennio.  
Ora, non ci resta che parlare degli ultimi anni, quelli durante i quali viene scritto questo video.  
Quindi vi chiedo clemenza se non avrò molto da dire.  
Tenete conto che non sono aggiornatissimo su tutto.  
Allora, il 2020 si apre a bomba perché lo streaming è ormai qualcosa di normalizzato.  
La pandemia ha svolto un ruolo centrale da questo punto di vista.  
E anni e vari servizi, soprattutto Netflix, Crunchyroll, Prime e Disney, fanno a gara non solo per accaparrarsi la linea di confine tra CA e anime, e  
cosa non lo è diventata sempre più sfumata.  
Questo è senza dubbio il decennio di Netflix.  
Ed è l'azienda che definisce il nuovo decennio.  
Demon Slayer, che era iniziato nel 2019, esplode in questi anni del tutto.  
Qui abbiamo due anime che definiscono e separano nettamente l'approccio al romanticismo.  
Da un lato, Tonikawa, e dall'altro lato, Rent-a-Girlfriend, che è romantico, platonico, matrimoniale, l'amore celeste.  
Anche se Ore Iya è un ottimo esempio.  
Dall'altro lato, Rent-a-Girlfriend, ecchi fisico basato interamente sul simping e sulle corna.  
Ricordiamo che questi sono gli anni di OnlyFans, di Pornhub, quindi c'è sempre comunque una critica.  
Esce un adattamento Netflix di Altered Carbon.  
Nel 2020 non esce molta roba e i motivi sono due.  
Il primo è appunto la pandemia, iniziata nel 2019, ma è nel 2020 che sconvolge davvero tutti.  
E con il lockdown, lavorare nel campo animato si fa più dura.  
Il secondo è il terribile incendio della KyoAni, in cui muoiono anche diversi artisti.  
Ma nel 2021, la situazione si riprende.  
Da un lato, gli isekai ormai agli sgoccioli creativi e, dall'altro lato, alcuni capolavori come Sonny Boy della Madhouse, la stessa Madhouse di Tatem  
Galaxy, ma non di Ping Pong: The Animation.  
Attenzione, il successo degli anime tale dopo ciò che Godzilla ha dimostrato che tutti i brand occidentali iniziano a chiedere le proprie versioni  
anime, tanto che nel 2021 esce una versione anime di Star Wars.  
Sempre nel 2021, Evangelion: The T Dari-Rebuild, che in realtà è un sequel, si conclude.  
Questa è la fine di un'era.  
Evangelion finisce l'anno scorso.  
Nel 2022 è uscito un nuovo adattamento di un brand occidentale, Edge Runners, da Cyberpunk 2077.  
Edge Runners è stato straordinario, perché non solo ha contribuito, insieme ad altri, a spezzare la maledizione degli adattamenti videoludici che  
prima erano reputati orribili ed impossibili a priori.  
Ma lo ha fatto in concerto con altre opere, Detective Pikachu e Sonic per i live-action, Super Mario per i film in CGI.  
Ma Edge Runners dimostra che sì, si può fare un anime tratto da un videogioco per bene, anche se l'opera di origine è occidentale.  
Edge Runners ha un successo tale da spingere molti a tornare a giocare a Cyberpunk e a goderselo tutto.  
Paccio è sistemato.  
Esce finalmente l'adattamento di Chainsaw Man, molto atteso, e che si rivela all'altezza delle altissime aspettative.  
Poi esce Spy x Family.  
Che dire di Spy x Family? Ennesimo disperato tentativo del governo giapponese di chiedere agli otaku di figliare.  
Esce anche Yabai Kuni, e qui abuso della mia posizione di storico degli anime per dare rilevanza alle cose che piacciono a me, che riesce a  
sovertire ancora una volta il genere degli isekai e il tropo della guerra dei tre regni cinesi, aggiungendo tutto ciò in un musical, e farmi piacere un  
musical è virtualmente impossibile per me.  
Esistono soltanto Nightmare Before Christmas e questo qui.  
Infine, esce un altro adattamento tanto atteso.  
Anzi, come vedete, man mano che passa il tempo e diminuisce il tempo tra un grande manga e il suo adattamento, ossia Call of the Night.  
Infine, siamo arrivati all'attuale anno, il 2023.  
Non c'è moltissimo da dire.  
Tutti i generi sono al loro picco.  
L'economia dell'animazione è del tutto ripresa.  
Abbiamo battle, noir, ecc.  
Commedie, drammi romantici, lungometraggi, serie animate, sequel, nuove uscite, prodotti originali, adattamenti di manga, di light novel, di  
videogiochi, in Nier: Automata, e persino un anime basato su Kizuna.  
Il 2023 non può che concludersi con altri capolavori, ossia Frieren e Oshinoko, di cui tutti parlano benissimo.

