

Cinema

Catturate i Pokémon

Emma Neri

Campione di incassi nelle sale cinematografiche. Il nuovo film della Warner Bros. L'ultimo gradino di un'operazione mondiale di marketing. Politicamente corretti e intrisi di buoni sentimenti, i piccoli mostri celano dietro le loro storie "felici" un mondo aberrante

«Che cos'è questo orrore cosesco in cui mi sono cacciato?». L'accorato appello di Beckett al senso delle parole rispecchia perfettamente lo sgomento che coglie un adulto inchiodato di fronte al grande schermo che proietta *Pokémon il film*: un groviglio di cose e animali informi, suoni e colori alieni, che si succedono con ritmo frenetico per un'ora e mezza, lasciando lo spettatore stremato. Parlarne male è come sparare a un uomo morto: perché il cartone è brutto, l'animazione approssimativa, inesistente la caratterizzazione dei personaggi, senza ritmo la storia. Però il film ha incassato, sul mercato statunitense, oltre 180 milioni di dollari e ha doppiato il successo anche da noi, dove si è attestato campione d'incassi fin dalla prima settimana di programmazione. È l'ultimo gradino di un'operazione mondiale di marketing, così stupefacente e perfetta - con il videogame che tira la serie televisiva, la serie che tira le figurine, le figurine che tirano il sito web -, da far riflettere. I Pokémon - piccoli mostri che escono dalla sfera in cui vivono per combattere i loro simili e accrescere il potere dei loro "maestri", i bambini - sono di famiglia illustre. Padre, Nintendo, il produttore giapponese che li ha battezzati come gioco per il Game Boy nel lontano 1996 e li ha promossi poi in tutte le salse. Madre, Time Warner, la major americana che, dal settembre '99, ha comprato in esclusiva i diritti della serie televisiva, campione d'audience fin dalla prima settimana su WB Network, dopo averla depurata di tutto ciò che avrebbe potuto turbare i piccoli yankee: violenza, discriminazione sessuale, allusioni "religiose", sangue e pugni. Da noi, su Italia 1, i cartoni registrano una media di due milioni di spettatori al giorno. E sono oltre 50 milioni le bustine delle card vendute nel primo mese da Topps Italia. In uscita, i "libri ufficiali", editi dalla Sperling & Kupfer: tomi da 100 pagine, che ripropongono episodi e segreti dei fortunati personaggi, i giornalini fosforescenti da leggere al buio, i portachiavi a cristalli magici.

Lame vegetali

Politicamente corretti: ecco il segreto dei Pokémon. Le mitiche "lame rotanti" di Matzinga si aggiornano allo spirito dei tempi e diventano "lame vegetali". Non si muore, sul set dei Pokémon: il mostro che perde la sfida sviene e può essere ricoverato al Pokémon Center, una società *hi-tech* dove lo rimettono a nuovo per combattere. E se - come nel film - scienziati malvagi decidono di clonare i Pokémon per renderli artificialmente più forti e conquistare il mondo attraverso i loro misteriosi poteri, ecco che l'amicizia dei bambini-maestri li salva. Si fa un gran parlare di valori, tra futuribili ologrammi, antiche profezie e gergo ipertecnologico. Mewtwo, il Pokémon clonato che in un film normale sarebbe il cattivone (ma guai a parlare di bene e male nel mondo alieno dei pocket monsters) si chiede continuamente qual è lo scopo della sua vita, il destino che lo attende. Scoprirà alla fine che, cancellando le differenze tra umani e mostri, si raggiunge lo scopo, quell'amicizia universale che ha mandato in visibilio i curatori del programma di una emittente cattolica e ha convinto, con qualche incertezza, il critico cinematografico di un giornale cattolico. I bambini diventano maestri di Pokémon «seguendo il loro cuore»: e pazienza se, per andare a caccia di mostri, devono abbandonare la mamma, che commenta allegramente, nel primo episodio della serie: «Tutti i ragazzi vanno via di casa, prima o poi». Ci sono molte ombre, nella felice storia

dei Pokémon, che la dicono lunga sulla loro brillante carriera. Il primo incidente risale al dicembre '97: durante un episodio della serie televisiva, 700 bambini giapponesi vengono colti da attacchi di vomito e vertigini. Il governo avvia un'inchiesta che porta alla sospensione del cartone. Colpevole pare essere il Pokémon più famoso, il tenero Pikachu, una cosa gialla a metà strada tra un cane e un topo. La frequenza dei lampi luminosi e il mutare frenetico dei colori sarebbero all'origine dei collassi. Paradossalmente, l'incidente moltiplica la fama del videogame, che viene acquistato dalla Nintendo America, in un momento in cui i giochi di ruolo volano basso sul mercato.

Il boom delle figurine

Scoppia anche il boom delle figurine e nascono le prime associazioni anti-pokémon: nei numerosi siti web, creati da gruppi di genitori che scelgono Internet per fare controinformazione, cresce l'allarme sull'ossessione di cui cadono preda i piccoli collezionisti. Sono 151 i Pokémon e l'obiettivo è possederli tutti. «Gotta Catch'em All», catturali tutti, è lo slogan. Riconoscerli è facile, perché ogni personaggio ripete ossessivamente il proprio nome («Squirtle, Squirtle, Squirtle»), che a sua volta, nella versione occidentalizzata, corrisponde all'azione che compie o a una caratteristica fisica. Lo slogan della serie televisiva - «Chi è quel Pokémon?» - spinge i bambini a memorizzarli. Cresce la febbre delle figurine complici i distributori che ne immettono sul mercato piccole quantità. Scattano le prime denunce nel New Jersey, a Long Island i bambini vengono perquisiti all'ingresso delle scuole per evitare scompigli, si moltiplicano gli episodi di violenza. Il contagio arriva in Europa, *Time* dedica al fenomeno la copertina e articoli al vetriolo, la polizia della contea di Wiltshire lancia un pubblico appello alle famiglie, dopo che due bambini di 10 anni vengono rapinati, da coetanei armati di coltello, di 54 figurine: valore, 600.000 lire. Sono lontani i tempi in cui si definivano i personaggi Disney, con velato disprezzo, "antropomorfi": si accusava il vecchio Walt di appiattare arbitrariamente gatti e topi su sentimenti e comportamenti umani. I giapponesi ne hanno raccolto la lezione, ribaltandola. Ash, Brock e Misty, i tre piccoli maestri di Pokémon, vivono in un mondo alienato da una cultura "mostruosa": parole, immaginario, paesaggi, desideri e speranze, dipendono da canoni incomprensibili, da norme rigidissime e codici iperspecializzati. Non si parla d'altro, nel mondo bizzarro dei Pokémon, dove i ragazzi si fanno maestri del proprio destino e scelgono un mostro per amico. Un mondo nuovo, un mondo chiuso: difficile uscire, per i bambini, difficile entrare, per gli adulti. Per dirla alla Pokémon, non lasciamoci catturare!

di Emma Neri

Tracce N. 5 > maggio 2000