

> **TABELLINE**

La matematica che fa bene al cinema

PIERGIORGIO ODIFREDDI

Uno dei successi di critica e di pubblico della stagione pre-estiva è stato *Le confessioni*, che ha visto ancora una volta Toni Servillo fare da mattatore in un film di Roberto Andò, dopo la doppia parte in *Viva la libertà* del 2013. Questa volta l'attore casertano non interpretava però un politico, ma un frate domenicano che si ritrova a partecipare a una riunione dei ministri dell'economia del G8.

Alla fine si scopre che il frate, prima di

prendere l'abito, era stato un matematico: era dunque nella posizione migliore per poter comprendere la pericolosità di una misteriosa formula, attorno alla quale ruota la soluzione dell'enigma proposto nel thriller. Senza svelare né la formula, né la soluzione, notiamo però che il regista ha saputo usare la matematica come ingrediente essenziale del suo film. Andò dice di avere con essa «un rapporto di puro ascolto», come con la musica. Per lui «la matematica è un paesaggio da con-

templare, che affranca dalla parola ed esime dal parlare, e come tutti i paesaggi non si esaurisce in ciò che si vede». Il suo interesse, sia da regista che da sceneggiatore del film, nasce dal fatto che «è proprio al confine tra il visibile e l'invisibile, tra il dicibile e l'indicibile che si trova ciò che interessa raccontare». E, possiamo aggiungere noi, sia da spettatori che da matematici, anche ciò che interessa sentir raccontare.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

ILLUSTRAZIONE DI OLIMPIA ZAGNOLI

LA STORIA

L'eterno ritorno di quei mostriciattoli moltiplicatori di sogni

In vent'anni di vita fantastica i Pokémon sono rinati più volte anticipando mode e diventando, per primi, prodotti trasversali

LOREDANA LIPPERINI

La nostalgia c'entra poco. L'allegro giocatore di Pokémon Go che vaga per il mondo fissando lo smartphone non è necessariamente lo stesso bambino che negli anni Zero andava a caccia di Jigglypuff nel proprio Game-Boy. La questione non è generazionale, dal momento che molti attuali seguaci della app di Nintendo non erano nati quando il vecchio gioco imperversava: il segreto è invece nella natura dei Pokémon, e nel collezionista che dorme in ognuno di noi.

Al loro apparire, vent'anni fa, i Pokémon erano 151 e somigliavano alle creature degli antichi bestiari (Pokémon è una contrazione da Pocket Monster, mostri tascabili) che serbavano traccia della realtà, trasformandola: tartarughe, farfalle, serpenti, insetti, granchi, qualche drago alato. Ma con la stessa caratteristica dei bambini: crescono, dunque si evolvono, ma lo fanno più in fretta di un bambino, tremando e gonfiandosi e stiracchiandosi e infine sbocciando nella nuova forma al suono di una marce elettronica. Uno specchio magnifico.

Il loro inventore era un collezionista di insetti, Satoshi Tajiri: nel 1996 propose alla Nintendo un gioco per Game Boy, che consisteva proprio nel cercare, catturare, allenare e far combattere i mostriciattoli (senza farsi troppo male: un Pokémon sconfitto al massimo sviene).

I mostri avevano l'unico compito di diventare grandi aumentando le proprie conoscenze, senza alcun fine se non la propria crescita, mentre il fine del giocatore-allenatore era il puro possesso. Inutile, peraltro, perché la collezione era immateriale e dunque priva di senso, così come era priva di utilità pratica la caccia alla figurina del Feroce Saladino che i bisnonni dei giocatori di Pokémon Go hanno praticato in un tempo dove la realtà aumentata era al massimo la visione di qualche scrittore.

I vertici della Nintendo erano molto dubbiosi davanti a un gioco così esile: tanto più

che il Game Boy era dato per spacciato davanti alle meraviglie della Playstation. Eppure, le prime due cartucce vendettero in pochi mesi milioni di copie, e in capo a un anno partì la serie animata in televisione, e poi esplose il mondo del merchandising, e infine quello delle carte da gioco collezionabili. Nei primi anni della loro vita, i Pokémon divennero l'emblema di quella che allora si chiamava polimerce: Pikachu fu contemporaneamente videogiochi, fumetto, cartone, film, trading card, giocattolo, portachiavi, paralume, gomma da masticare. Infine, i Pokémon conquistarono la realtà.

Nel 1998 la città di Topeka, Arkansas, diviene per un giorno ToPikachu, con topi elettrici giganti per le strade. Nel maggio 1999 *Time* dedica la copertina ai Pokémon e Bill Clinton li cita nel messaggio radiofonico settimanale. Gli adulti sbigottiscono, definiscono il topo elettrico «un po' fulmine divino, un po' cherubino», mentre i bambini scoprono un linguaggio segreto, una comunità impenetrabile dai propri genitori. Un universo separato.

Ieri come oggi gli anatemi si moltiplicano: se Pokémon Go viene considerato imperdonabile fuga dal mondo e causa di incidenti, all'epoca fior di psicologhe vaticinavano per i giocatori un futuro nella malavita come organizzatori di combattimenti clandestini di cani e galli, e facevano a gara nello scorgere simboli nazisti nelle carte da gioco. Quando un piccolo cadde dal balcone si disse che si era gettato «per imitare i Pokémon». Fioccarono le interpellanze parlamentari e le confessioni pubbliche di madri di pokédipendenti. Si parlò di trauma collettivo. Di educazione al capitalismo. Di - è accaduto davvero - Regno del Male.

Durò poco. Già nell'estate del 2000 i Pokémon vennero dichiarati «bolliti». Eppure, eccoli di nuovo, simbolo perfetto dei nostri desideri, della voglia di possedere e di quella di accadire, e anche di incontrare qualcuno che condivida la nostra passione.

Del resto, lo slogan con cui i Pokémon vennero lanciati in America era «whatever doesn't kill you make you stronger». Quel che non ti uccide ti rafforza. In tedesco suona «Was mich nicht umbringt, macht mich stärker». È una delle frasi più citate di Friedrich Nietzsche.

©RIPRODUZIONE RISERVATA