

# SERIAL CARTOONS & VIDEOGAMES

di Francesco Maurizio Guido

Povero mister Hays! Dov'è finito il Codice da lui stilato e sottoscritto da ogni produttore hollywoodiano? Tra le tante restrizioni imposte (va ricordato) c'era persino quella che proibiva di mostrare in una singola inquadratura un revolver sparare direttamente su di una persona... tale e quale come adesso!

E noi parliamo delle scene soltanto accennanti al sesso allora praticamente inesistenti: addirittura inconcepibili!

Buttato nella spazzatura il codice Hays, oggi si vede di tutto sugli schermi, e ancor più in televisione. Ogni cosa è concessa: quello che preoccupava i censori di quarant'anni fa, non preoccupa minimamente gli assertori della morale corrente, convinti ormai che tutto sia lecito, che non esistano limiti di età per cui qualcosa possa o debba essere celato alla gioventù: tutto deve essere lasciato in libera fruizione alla volontà di ognuno, bambini compresi.

E per questo, su qualsiasi fascia oraria in TV è dato vedere serie di filmati che, non infrequentemente, hanno contenuti che turbano gli adulti stessi, sia per eloquio, sia per esposizione: cioè... "di tutto e di più", come dice la pubblicità dell'Ente di Stato!

Ciò che accade è rilevato dalla preponderante presenza della produzione straniera, alla quale (chissà poi perché?) ci si deve sempre confrontare ed adeguare.

Tutto questo spiegherebbe il successo, anche nel campo del cartoon, delle serie SIMPSON e di quelle più spregiudicate dei GRIFFINS, dove le parolacce si sprecano e le cosiddette situazioni imbarazzanti non mancano.

E la nostra produzione?

Se nel campo della fiction dal vero le nostre produzioni in un certo campo si sono adeguate, non così per quanto concerne la produzione del cartoon seriale, che si affaccia sulla scena con grande fatica, va detto, ma con grande ingenuità.

Americani e Giapponesi imperversano, e noi ci presentiamo usando schemi e modelli a dir poco sorpassati: con storie inconsistenti e stantie, disegni e personaggi tramontati da un pezzo.

La Rai, tempo addietro, pare si fosse impegnata a portare a compimento una serie animata, serie che, a giudizio degli esperti, avrebbe potuto se non altro fare da controaltare ai filmati americani (le famiglie dei SIMPSON e dei GRIFFINS), ma misteriosamente ha dato invece corso a serie animate usando addirittura personaggi dei fumetti nostrani degli anni '60: un'operazione, si insinua, a sfondo... benefico, non certo a favore del pubblico che paga il canone.

Sul piano produttivo in particolare si deve prendere atto del successo del nostro cartoon al servizio integrale del video-gioco.

Questo accade da quando, (finalmente!) i produttori, al contrario di quanto è stato per anni il loro atteggiamento negativo nei confronti del cartoon italiano, non lesinano più quattrini per ottenere dagli story-man, dei grafici creatori, dai games-designer il meglio.



Si spendono molti soldi per produrre questo nuovo genere di intrattenimento, ma sono assicurati ritorni favolosi.

Il linguaggio dei video-giochi possiede una forza comunicativa non indifferente, anche perché dà spazio alla partecipazione individuale nello sviluppo delle storie, alla soluzione dei plot per la conclusione delle vicende in un modo piutto-



sto che in un altro.

L'indubbia forza di seduzione di questi lavori tuttavia espone gli animi e le menti degli adolescenti a false quanto pericolose interpretazioni della vita.

Quando ci si limita ai game di carattere nozionistico, sportivo o di sana fiction, se ne trae un passatempo lecito e divertente, ma altro è quando si proiettano sul piccolo schermo vere e proprie black-story, che si sviluppano e concludono con scene di torbida violenza; ci sono "games" che si giocano in due o più, dove vince chi riesce a sgozzare l'avversario, con dovizia di particolari sanguinolenti alla Grand Guignoll!... Mentre su altri "games" a sfondo sessuale, non si lasciano margini alla fantasia.

Taluni di questi giochi, va detto, sono molto belli, e dal punto di vista estetico e da quello tecnico, massimamente curati. Nondimeno ne andrebbe regolamentata la fruizione. Oggi tali prodotti sono acquistabili da tutti ed è facile dedurre in quali mani, prima o poi, andranno a capitare. I furbi fanno affari d'oro, a quanto pare, e a noi non resta che meravigliarci farisaicamente quando i figli con imperturbabile serenità, scannano i genitori.

