

1 euro

NEWS IN ACTION

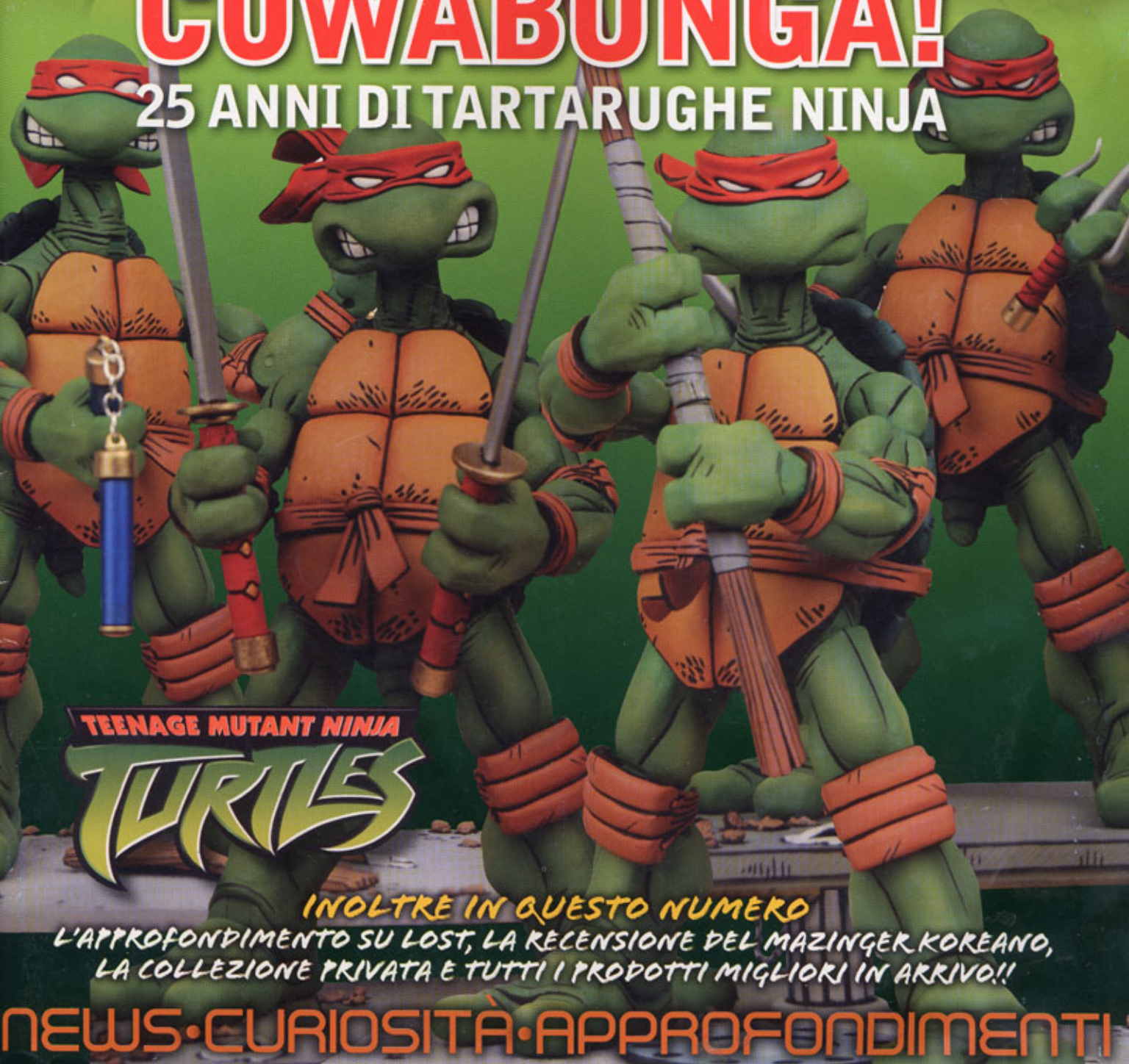


010202010
N26FBBA102010

IL PRIMO E UNICO MENSILE SUL MONDO DELL'ACTION FIGURE

COWABUNGA!

25 ANNI DI TARTARUGHE NINJA



TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES

INOLTRE IN QUESTO NUMERO

L'APPROFONDIMENTO SU LOST, LA RECENSIONE DEL MAZINGER KOREANO,
LA COLLEZIONE PRIVATA E TUTTI I PRODOTTI MIGLIORI IN ARRIVO!!

NEWS • CURIOSITÀ • APPROFONDIMENTI

TARTARUGHE NINJA ALLA RISCOSSA!

Un excursus nelle serie di giocattoli vintage

di Alessio Di Marco www.tonnellatedigiocattoli.it



L'interesse per le simpatiche Tartarughe Ninja, Leo, Don, Raph e Mike è sempre vivo. La colossale macchina d'intrattenimento che è Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT) è anche una delle serie di action figures made in U.S.A. che ha fatto breccia nel cuore di tantissimi affezionati in tutto il mondo e che periodicamente viene rilanciata con nuove iniziative. Un limitato numero di personaggi esclusivi è stato recentemente prodotto dalla NECA in una linea per collezionisti adulti nella versione con il look classico del fumetto originale, mentre la casa di produzione storica dei giocattoli per bambini delle quattro tartarughe, la Playmates, ha prodotto nuovi giocattoli insieme al remake dei cartoni animati nel 2003 e al film d'animazione tutto in

CGI del 2007. La nota casa ha poi ristampato edizioni celebrative di alcuni dei suoi primi classici giocattoli mentre le nuove Tartarughe Ninja hanno incontrato le vecchie (quelle dai cartoni anni '80) nel paradossale speciale animato Turtles Forever. Ancor più recentemente la Playmates ha rilanciato con un nuovo formato la serie Mini Mutants, distribuita in Italia come tradizione vuole dalla Giochi Preziosi che continua il suo sodalizio con la celebre linea (il catalogo Gruppo Preziosi dell'ottobre del 2004 alla presentazione della serie remake recita: "più di 4 ml di action figures vendute in Italia tra il '90 e il '93"). La Playmates non è un colosso come la Mattel o la Hasbro ma è comunque una compagnia che ha saputo guadagnarsi nel corso degli

anni la stima del pubblico e che deve senza dubbi gran parte del suo successo al fenomeno TMNT. Sono passati più di vent'anni da quando gli artisti creatori Kevin Eastman e Peter Laird, insieme al loro agente per le licenze Mark Freedman, bussarono alla porta della Playmates solo dopo aver proposto le loro idee a numerose altre aziende produttrici di giocattoli. Queste altre case si mostrarono scettiche all'idea di intraprendere nuove iniziative con un prodotto non ancora troppo popolare tra il pubblico di larga scala. All'epoca, era l'inizio della seconda metà degli anni ottanta, TMNT era solo un fumetto di culto auto-prodotto da Eastman e Laird sotto il marchio Mirage Studios. Un prodotto dunque non supportato ad esempio da una serie di cartoni animati, un fattore



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Come sono nati i Turtles...
Un giorno la vaschetta di un
Ragazzo con il cartarughino
caddo in un cubetto di una
grande metropoli, le piccole
tartarughe, nutrendosi, arrivarono
vicino a Splinter, un ragazzo
povero, ma che era un forte e
valeroso maestro Ninja e vivente
nel sottosuolo della città.

Il nemico di Splinter, Shredder
fuori del clan "Foot", cercò di
ucciderlo sorvegliandolo addosso da
una conduttura un intrigo
verde che accidentalmente colpì
anche le tartarughe.

Ma invece di essere ucciso,
splinter si trasformò in
giornai Splinter e Splinter
diventò un essere tipo per
cambiare.

Splinter insegnò ai Turtles tutte
le arti marziali del Ninjo per
difendersi dai malvagi ed era
insieme formò un team forte
e valerose per difendere la città
dal cattivo del clan "Foot".



essenziale insieme al passaggio pubblicitario televisivo, necessario a veicolare al meglio dei giocattoli per bambini sul mercato. Dopo la creazione della primissima miniserie a cartoni del 1987 grazie alla MWS, si inaugurò la scalata al successo della serie che rimase in vetta alle classifiche televisive fino al 1996 con centinaia di episodi prodotti. Nel 1988 escono sia i primi, oggi introvabili e ben quotati nel mercato collezionistico, giocattoli Playmates sia la serie regolare a cartoni. C'è sempre stato un atteggiamento critico di alcuni fan nei confronti di questa prima serie di cartoni animati che viene accusata di aver troppo semplificato il concetto iniziale dei fumetti (indirizzato più ad un pubblico di ragazzi) e averlo reso un prodotto infantile, una "roba da bambini"

insomma. Però è proprio con questa semplificazione che il successo più forte di TMNT è stato raggiunto a livello globale grazie al design di un mondo coloratissimo e al tratto rotondo dei personaggi e anche grazie alle esili ma divertenti trame degli episodi, allo slang e al linguaggio da strada usato dai protagonisti, da personaggi di contorno sciocchi e stupidotti. Tutto questo è sempre stato uno stile, l'impronta vincente di un marchio che ha fatto storia e mania collettiva tra le giovani generazioni per tutta la fine degli anni '80 e i primissimi anni '90, quando svariati prodotti su licenza invadevano tutti i tipi di negozi all'epoca: questo era il segnale che TMNT, con quelle caratteristiche, era riuscito ad entrare nel cuore della gente. Si moltiplicarono imitazioni e tentativi

di eguagliare il successo con altre creature guerriere antropomorfe. Si pensi a serie miste che spopolavano nei primi anni '90 in TV, fumetti, videogiochi e giocattoli come Bucky O'Hare, Battletoads, Wild West C.O.W. - Boys of Moo Mesa, Dinosaurs, Biker Mice from Mars, Swat Kats, Street Sharks o Extreme Dinosaurs. Altre serie già esistenti furono addirittura costrette a cambiare rotta per diventare "funny": si pensi ad esempio alla linea di giocattoli di He-Man degli anni '90 e a certi suoi personaggi bislacchi come Staghorn, Earthquake, Butthead. Oppure si pensi a come a partire dal 1990 la Hasbro decise di gestire in maniera deformata e caricaturale il materiale World Wrestling Federation. Ma qual'è stato il segreto del successo delle





Tartarughe Ninja in quel particolare momento? Forse, come dichiarò Richard Sallis della Playmates in una intervista al New York Times nel 1988, "le Tartarughe Ninja hanno riportato il divertimento tra le figure d'azione. Loro amano la verità, la giustizia e una fetta di pizza. Non puoi prendere sul serio nemmeno il loro nome, e i ragazzini lo sanno". Dunque c'è forse alla base del successo di TMNT l'azione e l'avventura sicuramente... ma a cuor leggero. Il mercato delle linee di action figures in quel momento di crisi vedeva ancora andare benino serie come Transformers e G.I. Joe (l'era dei Masters era tramontata), due serie dai temi a tinte forti robotico e fantastico militare, in qualche modo sempre legate alle armi, al "metallo pesante". I raggi di sole più scanzonati potevano ben essere rappresentati da poche eccezioni come Real Ghostbusters e

Police Academy della Kenner. Sia Sallis che Karl Aaronian del marketing alla Playmates studiarono la conquista del mercato maschile dei giocattoli scegliendo le Tartarughe Ninja per aprire la strada a nuove forme di gioco più leggere, strambe e divertenti, con un tipo di comunicazione diretto e semplice rispecchiato anche nei testi scherzosi delle confezioni dei giocattoli. La loro intenzione era quella comunque di mantenere gli elementi vincenti del fumetto di culto focalizzati sul rapporto tra le quattro tartarughe, praticamente un rapporto fraterno tra giovanissimi. L'età adolescenziale dei protagonisti immediatamente alza la possibilità di immedesimazione da parte sia dei bambini sia dei ragazzini che preferiscono sentirsi un Raffaello o un Michelangelo piuttosto che un supereroe adulto. Contrariamente a molti creatori Eastman e Laird si

sono sempre dimostrati aperti a nuove possibilità creative, strapazzando i loro stessi prodotti, offrendo anche i loro personali input creativi. Ogni "ondata" di nuovi personaggi prevedeva versioni alternative delle quattro tartarughe, ogni volta sempre più bizzarre e lontane dal concetto di guerriero ninja di partenza. Sono state prodotte, solo per citarne alcune, in versione sportiva, rockettara, militare, western, preistorica, fantasy, da compleanno, mostri classici dello schermo, da equipaggio di Star Trek, Apollo 11, Troll. Sono state, anche se brevemente, riviste da uno degli astri dei comic book supereroici, il disegnatore Jim Lee. Nei giocattoli rimangono ben impressi anche i personaggi secondari, i veicoli e gli accessori, tutti molto ben scolpiti e fantasiosi. La





compagnia assoldò team creativi di artisti freelance anche per sviluppare altre licenze come Toxic Crusaders e Star Trek The Next Generation in cui si possono notare certi aspetti della stessa cura e impronta stilistica, così come per Dick Tracy dal film di e con Warren Beatty. Oltre ai quattro protagonisti, ci sono un sacco di altri personaggi sempre richiesti come il maestro ratto Splinter, l'intrepida reporter April O'Neil, il vigilante Casey Jones e naturalmente i cattivi come Shredder il leader con il suo Foot Clan (ninja collezionabili per creare interi eserciti o gruppi di figure identiche), Krang l'intelligenza suprema amorfa, i tipacci

Rocksteady e Bebop e i Mouser (anche questi

ricercati in multipli per creare orde). Oggi nel mercato collezionistico, oltre alle già citate prime uscite della serie, le uscite Movie Star e le versioni giganti che sono molto rare, ci sono alcuni personaggi particolarmente ricercati e quotati prodotti durante tutta la durata della linea nel corso degli anni. Per motivi di spazio posso segnalare solo alcuni in ordine d'apparizione: Ace Duck (intrepido papero del 1989, è più rara la versione confezionata senza cappello sulla testa), Baxter Stockman (la mosca umana del 1989, raro sia con accessorio blu che marrone), Leatherhead (coccodrillaccio del 1989), Genghis Frog (la rana surfista del 1989, la versione più rara è quella con la cintura gialla), Slash (del 1990, la folle tartaruga cattiva, la più rara è quella con la cintura viola e la "S" rossa),

Ray Fillet (eroe manta del 1991, raro nella sua versione cambia colore con simbolo rosso sul petto o

con simbolo viola), Hot Spot (eroico pompiere dalmata del 1993), Scratch (del 1993, il rarissimo gatto avanzo di galera), Krang nel corpo androide in blister (1994-1995). Per i veicoli e gli accessori segnalo invece: Party Wagon (il classico mezzo delle Tartarughe del 1989), Foot Cruiser (l'auto dei cattivi del 1989), Sewer Playset (base delle Tartarughe del 1989), Pizza Thrower (carro lancia-pizza del 1989), Rock 'n' Roll Muta-Bus (bus e palco rock del 1989), Technodrome (base - macchina nemica del 1990), Krang nel corpo androide in scatola (versione grande del 1991), Bubble Bomber (aereo bombardiere di bolle fumogene del 1992), Channel 6 Newsvan (mezzo giornalistico d'attacco del 1992). Collezionare TMNT è roba tosta! Nelle serie oggi considerate classiche, in dieci anni di fortune alterne dal 1988-89 al 1998-99, si contano più di 500 articoli prodotti tra invenzioni proprie della Playmates, dai fumetti, dai cartoni animati, dai tre film dal vero e dal telefilm Next Mutation che ha introdotto anche una quinta tartaruga, stavolta donna, Venus De Milo e un bel veicolo la cui richiesta è in crescita, il Mutant Marauder.

Tonnellate di Giocattoli.it
Giocattoli vintage, nuovi e da collezione



TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

