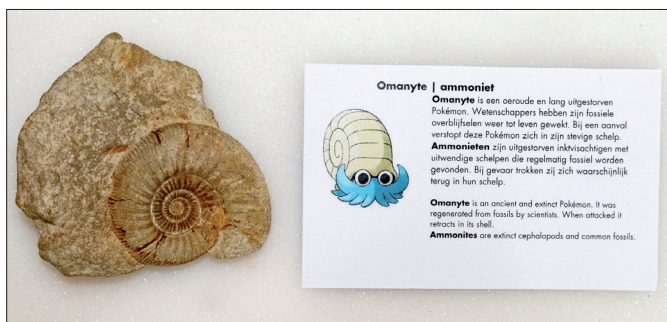


# Ook zonder telefoon te bekijken: de Pokémon-collectie



André de Baerdemaeker [ecoloog met een gezonde belangstelling voor trends; debaerdemaeker@bureaustadsnatuur.nl ]



▲ Omanyte heeft bijzonder veel weg van een ammoniet. (Garry Bakker)



▲ Scyther lijkt juist erg veel op een bidsprinkhaan. (Garry Bakker)

Het kan weinigen ontgaan zijn. Het spel Pokémon Go, dat in juli 2016 werd gelanceerd, zette wereldwijd tienduizenden - zo niet miljoenen - mensen ertoe aan de straat op te gaan om met behulp van smartphones fictieve wezens te vangen: Pokémon.

De virtuele beestjes begeven zich tussen ons in een zogenaamd *augmented reality* en zijn alleen zichtbaar via de smartphone van de Pokémon Go speler. In het park, op het werk en langs de straat speuren jong en oud naar de rondzwerfende fantasiedieren. Geïnteriseerd door dit opmerkelijke gedrag besloot ook conservator Bram Langeveld de app op zijn telefoon te installeren. Hij ontdekte al snel dat Het Natuurhistorisch een hotspot voor Pokémon was, en niet alleen van het digitale soort.

## Echte Pokémon

Zelfs in de collectie van Het Natuurhistorisch werden Pokémon aangetroffen. Echte Pokémon. Met enig speurwerk troffen Bram en zijn collega's collectiestukken aan die onder Pokémon-kenners bekend staan als *Shellder*, *Pinsir* en *Scyther*. Deze en andere Pokémon zijn uit de depots van Het Natuurhistorisch opgediept en in een nieuwe tijdelijke expositie ondergebracht: De Pokémon-collectie. In de Hoboken Salon van het museum werd in een tweetal vitrines een kleine tentoonstelling ingericht. Daar werden enkele dieren getoond die een opvallende gelijkenis vertonen met een bepaalde Pokémon.

## Overeenkomsten

De treffende overeenkomsten tussen wilde dieren en virtuele Pokémon komen niet helemaal uit de lucht vallen. De geestelijk vader van Pokémon, de Japanner Satoshi Tajiri, was sterk geïnspireerd door de natuur. Het vangen en verzamelen van Pokémon leidde hij af van het verzamelen van insecten. Veel Pokémon zijn duidelijk gebaseerd op echte dieren en planten. Niet alleen hun uiterlijk, maar zelfs hun gedrag lijkt afgeleid van hun natuurlijke inspiratiebronnen. Zo vertoont de Pokémon *Scyther* zowel in uiterlijk als in zijn gedrag veel overeenkomsten met een bidsprinkhaan (Mantodea): hij is extreem snel en met zijn tot zeisen omgevormde armen slaat hij zelfs door boomstammen heen. Nu zal een bidsprinkhaan deze laatste krachttoer niet snel evenaren, maar dit roofinsect heeft inderdaad sterke grijpparmen waarmee nietsvermoedende insecten en zelfs kleine vogels in een oogwenk kunnen worden gegrepen. In de Pokémonwereld is *Omanyte* (gelijkend op een ammoniet) een uitgestorven Pokémon die wetenschappers weer tot leven hebben gewekt en graaft *Diglett* (een mol) ondergrondse gangen.

## Aandacht

De belangstelling voor de Pokémon-collectie was groot. Diverse media, waaronder RTV Rijnmond, het AD en de NOS besteedden er uitgebreid aandacht aan. Veel mensen, van diverse pluimage, kwamen de echte Pokémon in het museum bekijken. In augustus 2016 registreerde de kassa

ruim 6000 bezoekers, dik 2000 meer dan in een doorsnee zomermaand. Met zoveel Pokémon-kenners over de vloer kon het ook niet anders dan dat er in korte tijd nog meer wilde Pokémon in de museumcollectie werden ontdekt. De broers Thijs (11), Daan (9) en Bram (6) Guilen Verheijen bezochten de Pokémon-collectie kort na de opening en ontdekten vervolgens maar liefst zeven wilde Pokémon in de tentoonstelling Biodiversiteit. De mini-expositie werd op aanwijzingen van deze experts zorgvuldig uitgebreid. We hopen deze heren over een aantal jaren weer terug te zien in ons museum. Als aanstormend natuuronderzoeker of collectiebeheerder kun je niet vroeg genoeg beginnen. ◀



▲ Een Pidgey, verscholen in een tentoonstelling. (Mark Prinsen)