

Testata: **Corriere Adriatico Ins. La Domenica**
Pag: **1**
Diffusione: **22.000**
Data: **11/10/09**
Periodicità: **quotidiano**

Press com
THE MEDIA LINK

Informazione individuata su richiesta del fruitore per suo uso esclusivo. Riproduzione vietata.

Corriere Adriatico



Gabrio Marinelli plana su Fabriano, s'insedia
trasferisce a due passi dalla Comunità Montana
la sua attività di filmmaker e la sua Gama Movie
diventa Gama Movie Animation

LUCILLA NICCOLINI

Lo sguardo, in soggettiva, è quello del pilota di un'astronave che cala sulla Terra. Nell'inquadratura centrata sul parabrezza sfilano le rocce della Gola della Rossa. È in corso un atterraggio. Atterriamo nella terra della carta. Da oggi, anche del cartone... animato. Plana su Fabriano, Gabrio Marinelli, e s'insedia: trasferisce qui, a due passi dalla Comunità Montana, la sua attività di filmmaker, e fonda un'impresa di animazione. La sua Gama Movie diventa Gama Movie Animation. Così, da esperto dell'immagine filmata - un'esperienza maturata in vent'anni di Rai, poi in proprio, da imprenditore - diventa mago dell'animazione. E la parola "mago" stavolta non è iperbole gratuita: ogni bambino è convinto che ci sia una magia, dietro ai suoi cartoni animati preferiti. Un mago moderno era Walt Disney.

La sequenza dell'atterraggio appartiene a una promo di pochissimi minuti, ed è il contenuto della "scatola nera" di una "astroarca" da cui nasce questa avventura. L'avventura domina nel primo prodotto della Gama Movie Animation: un'action comedy a episodi, con personaggi e ambientazioni ancora top secret.

Ma la vera avventura è qui, in questo loft dalle pareti dipinte a colori vivaci, uno per ogni ufficio, per ogni protagonista: verde per il direttore generale Daniele Focante, rosa per la responsabile del marketing Alice Avanzi, azzurro per il "Mago" Gabrio; e così via. A terra, le orme rosse e gialle di animaletti misteriosi; altri protagonisti, questi però "animati", frutto dell'immaginazione dei grafici che siedono ai computer nel bel salone arioso, circondati di oggetti multicolori. Le avventure, certo, s'intrecciano, e vivono l'una dell'energia creativa dell'altra. Come potrebbe essere diversamente, quando ci si occupa di storie, quando le storie sono animate, per quel miracolo della tecnica digitale che riduce sensibilmente i tempi di produzione? Non più il disegno manuale, bensì la ri-



Gabrio Marinelli ci mette la magia Francesco Casoli benedice l'impresa e Fabriano completa la storia

produzione elettronica.

"Ma il disegno è ancora la matrice principale: tutto nasce dal segno che fa il disegnatore sulla carta!", esclama Gabrio. Già, da una sua idea, testata sui più piccoli dei suoi sette figli - un focus group privilegiato - nasce una storia, poi tante storie, una vicenda. E nasce questa impresa, che ha avuto la benedizione di un altro imprenditore: Francesco Casoli. È stato lui a indicare le leggi, i provvedimenti governativi di promozione dell'industria fabrianese, agevolazioni che, come succede sempre nelle fiabe, richiedono un sacrificio dal predestinato. O meglio, una condizione: fondare la nuova impresa a Fabriano.

"Per me che sono originario di Genga, e qui ho fatto le scuole, non è stato poi un gran sacrificio. Affettivamente sono molto legato a questi luoghi. Però il trasferimento dei miei uffici, quello ha richiesto un certo spirito di adattamento". E di avventura: il coraggio di mettersi in gioco. Un gioco serio; una parola, gioco, che torna spesso, parlando qui nel loft.

"Gioco dell'intelligenza è la chiave narrativa e di lettura della prima produzione della Gama. Anche se è prematuro svelare il soggetto e la trama del racconto, almeno questo è chiaro e fondamentale: nella storia dei miei cartoni animati la lotta tra bene e male non si vince con le armi, ma con la testa. E la testa è anche spiritosa: come gli scontri tra i rivali di questi film".

Che voglia, di visionare almeno un segmento dei 26 episodi cui già si sta lavorando, sotto lo sguardo vigile di Alessandro Liggieri, story editor.

"Cura estetica, gioia del disegno, innovativo, attraente. Ma anche qualche spunto morale, che in un prodotto destinato ai piccoli, tra i quattro e gli otto anni, ci può stare. Ma sempre con quella vena divertita e divertente che ammalia i bambini".

Ora la nuova impresa sta attirando la curiosità di tanti educatori. Le scuole fabrianesi chiedono di visitare le strutture, ci vogliono ambientare i loro incontri di orientamento. Bimbi e maestri in giro tra le pareti colorate, in mezzo a tecnici e disegnatori alle prese con le loro magie digitali. Un bel vedere, certo.

Ma alla formazione, alla Gama si pensa anche per i più grandi: nel progetto è inserito infatti il proposito di fondare un'Accademia dell'Animazione, con un corso per disegnatori e animatori, e un altro per manager dell'animazione televisiva seriale. Perché se questa azienda, che oggi conta 15 dipendenti, mira a breve ad averne 50, l'importante è creare nuove leve. "Che sappiano rapportarsi però anche ad altri settori della creatività".

E la "città della carta e del cartone" può diventare un nuovo distretto dell'intoccabile. Effimero, sì, ma che rispetta le regole della riconversione industriale, dell'orientamento verso settori che cominciano a essere trainanti. "L'effetto trascinamento lo otterremo anche con uno spettacolo itinerante, in cui coinvolgere i bambini di tutte le città italiane". Troppo ambizioso? Se l'animazione è una magia, e realizza quel che un tempo era impossibile - muovere i disegni - allora perché non muovere anche le idee?