

L'INCHIESTA

Cartoon e business



I SUPEREROI DELLA CRISI

Winx e Gormiti I giocattoli, unico settore che non sarà penalizzato per questo Natale. Gli ideatori sono due giovani talenti italiani: Iginio Straffi e Leandro Consumi. Il fenomeno divide: «Riproducono stereotipi sessisti». Loro replicano: «Invece hanno rotto gli schemi»

MARIA ZEGARELLI

ROMA
mzegarelli@unita.it



La crisi finanziaria assume dimensioni globali, crollano le piccole imprese, vacillano le più grandi, il numero dei lavoratori colpiti è cresciuto del 210% soltanto nella ricca Bologna; in Europa cala del 10% la vendita di automobili. Resoconti da brivido. Natale sotto il segno del risparmio, si punta all'essen-

ziale. Gli italiani tirano la cinghia, tagliano voci dal proprio bilancio. Al contrario è granitica la voce "giocattoli". Alcuni più di altri. Che non siano reali i poteri magici delle fatine made in Italy del terzo Millennio, le Winx, o gli umanoidi - i Gormiti, mostriciattoli alti 5 cm - che combattono l'eterna lotta tra il Bene e il Male senza mai toccare un'arma? Gli ideatori di Winx e Gormiti sono due giovani talenti italiani, Iginio Straffi e Leandro Consumi, che volano alto sopra la crisi, chiudono i bilanci sempre in attivo e fanno salire il fatturato dell'in-

dotto legato al merchandising. Dal 2005 al 2008 sono stati venduti 100 milioni di Gormiti; il fatturato di Rainbow - l'impero di Straffi - nel 2004 era di 8 milioni di euro, oggi è 60 milioni. Fiumi di saggi-stica per stabilire se si è creata - di nuovo - la divisione dei giochi di genere. Il fenomeno di sicuro merita attenzione. Abbiamo incontrato Straffi e Consumi, due storie diverse, due mondi di riferimento diversi - i maschi e le femmine - un unico successo che è diventato planetario. Unico anche l'obiettivo: colpire l'immaginario dei più piccoli. ♦