

Il mondo jurassico di GNU

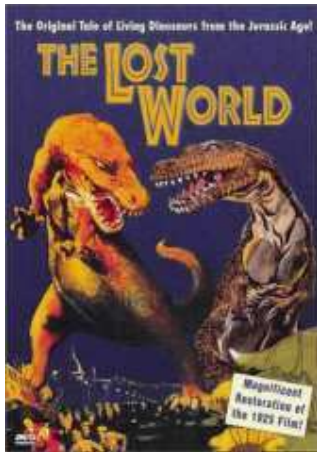
profilo del personaggio



Il mondo Jurassico di Gnu



Il mondo Jurassico di Gnu



L'originale film capostipite del 1925 di Harry o. Hoyt

Quanti di voi hanno vissuto, in prima persona, le proiezioni in sala di uno di questi intramontabili film, dove la minaccia alla sopravvivenza era costituita dal ritorno paradossale di questi lucertoloni giganti?

Il sottoscritto è uno di quei bambini classe '69... dove la domenica pomeriggio, in una sala parrocchiale del paese, si poteva gustare il passaggio di quelle miliari pietre nipponiche anni '50, come eco degli allori americani dell'omonimo "Lost World" o del celeberrimo King Kong del 1933!

Se lo sconvolgimento atomico ha fruttato la fantasia del sol levante per rigurgitare innumerevoli figli di Kong o Godzilla, io ho avuto la fortuna di avere le tappe cronologiche lineari, per rapportare la mia età alla visione delle pellicole omonime o come sequel degli originali.. Rapportando me stesso alla fine degli anni '70, io ero uno di quei pargoli che si gustava il fumetto di King Kong in contemporanea con l'uscita in sala, e parliamo del film prodotto da De Laurentiis con l'esordiente Jessica Lange e Jeff Bridges...il Kolossal per eccellenza. Per quanto riguarda poi i vari prodotti commerciali giapponesi, non esistono film migliori per caratterizzare il patrimonio emotivo di ogni amante della settima arte... tra spessore culturale e valore commerciale!

Se poi passiamo dalla pellicola al mondo televisivo dei cartoons, ecco che si apre nuovamente un ulteriore capitolo: parliamo degli eterni **Hanna e Barbera**, padri mondiali di tutti i più grandi personaggi dell'animazione dopo **Walt Disney**.

Nel parallelismo con quella che poteva essere la visione del risultato, quello che era definito dalla mia fantasia è sempre stato ancorato alla fortuna di avere avuto vicino chi poteva essere il confronto con chi sapeva vibrare nella mia stessa maniera, dai semplici giochi d'infanzia a quello che poteva poi riflettere una predisposizione comune da dover valorizzare nella maniera appropriata!

Mi riferisco alle amicizie con cui sono cresciuto e che, per rispetto, mi limito a citare solo il riferimento indiretto o parziale, senza nomi per rispetto alla privacy.

Il Mondo Jurassico di Gnu nasce da tutto questo patrimonio e preambolo!



Profilo del personaggio

Jurassic Gnu



Come immaginate un mondo dove praticamente non può coesistere l'uomo con forme di vita, differenziati tra loro da un lasso di tempo misurabile in migliaia di anni?

La risposta è lo stesso paradosso temporale che ha sempre nutrito la fantasia di chi ha saputo creare divertimento, creatività, arte, cinema e fumetto, sfruttando un eterno soggetto che per spettacolarità e spessore (dal drammatico al comico) non conoscerà mai un declino di interesse!

Possiamo incolpare la stessa radice nell'evoluzione dell'uomo con la nascita del nostro pianeta?

Sicuramente è un "GROSSO" motivo per perseverare nell'alimentare lo stesso identico interesse.

Gnu è il fratellino di tutti, in costante crescita e ambizioso come i suoi predecessori o i suoi ignari successori!

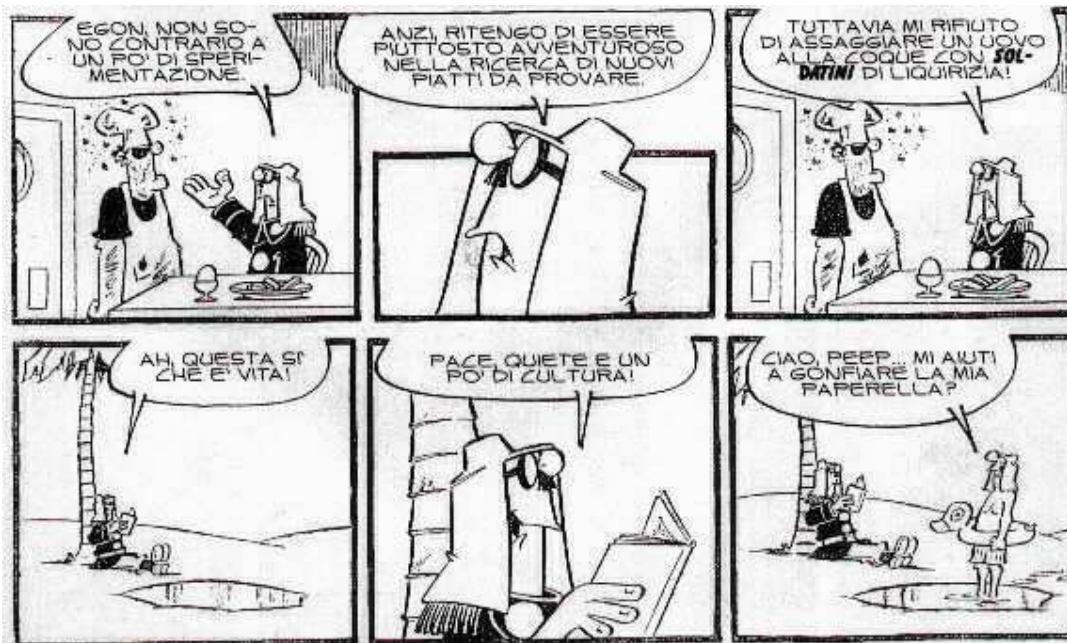
La stessa valenza dei personaggi subentrati nel 1998 ha decisamente valorizzato la potenzialità di questo piccolo-grande eroe nato 30 anni fa sui banchi di scuola, dalla vena artistica di due bambini, compagni di classe delle elementari.

Gnu diventa, oggi più che mai, la testimonianza dell'originalità, nel simbolo stesso di come il tema eterno della saga epica possa diventare emblema della parodia o dell'originale scintilla letteraria-culturale.



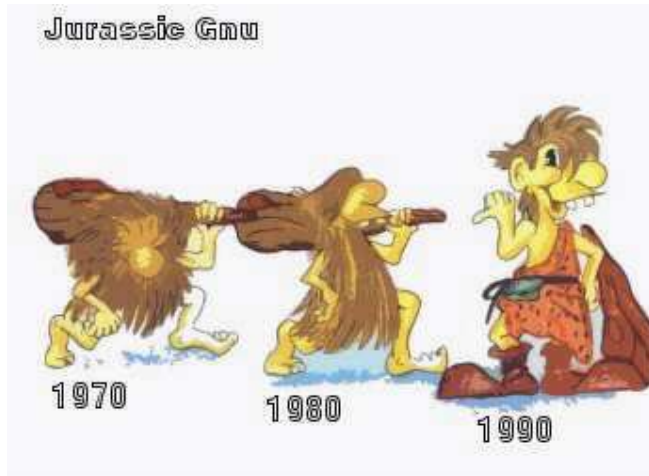
Jurassic Park di Spielberg: l'alter ego per eccellenza!

Stile e disegno di Gnu

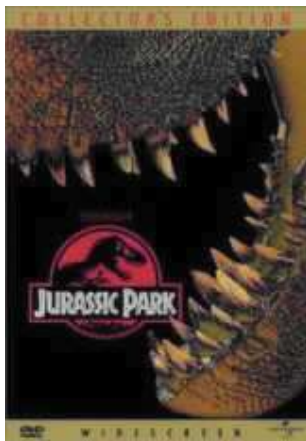


Gli estimatori dei periodici dell'Eura editoriale conosceranno benissimo questa streep comica, forse meno altisonante di più illustri equivalenti del calibro di Bonvi e Silver (per citare i nostri autori), ma dall'enfasi identica nella valenza della trasposizione da fumetto del piccolo Gnu..." **Le avventure del legionario Beep Peep**": testo di Kettle e disegno di Christine.

Filosofia ed evoluzione di Gnu



L'evoluzione di Gnu , dalla sua comparsa sui banchi di scuola sino ad oggi, per diventare, dopo 30 anni di vita, l'equivalente di quello che il romanzo di Tolkien rappresenta nel valore epico e drammatico... tra fantasia e valore letterario.



Steven Spielberg , nel set di "Jurassic Park"

Il valore di un accostamento nella stessa identità nel rapporto di una saga. Non esiste gratificazione maggiore di questa: scoprire che ciò che è sempre stato vissuto nella passione di un valore artistico è il percorso professionale di un regista... bè, diventa la compensazione di un riconoscimento nella stessa consapevolezza!



Ristorante Pizzeria
EROS
 di Antonio Catalano

APERTO TUTTO L'ANNO

Viale dei Navigatori, 82/b
 Punta Marina Terme (Ra)
 Tel. 0544/438389

"Testimonial di successo, ancora prima di diventare una celebrità"
 Rimane una piacevole gratificazione, nell'intimità di un riconoscimento!

Tavole originali

disegni di Paolo Arfelli ©2005 / Antares project

Jurassic Gnu



Gnu
Il protagonista

Jurassic Gnu



Bebo
L'amico fidato di Gnu

Jurassic Gnu



Fiore
Il pacifista "figlio dei fiori"

Jurassic Gnu



Rozzo
Il pacioso collerico

Tavole originali

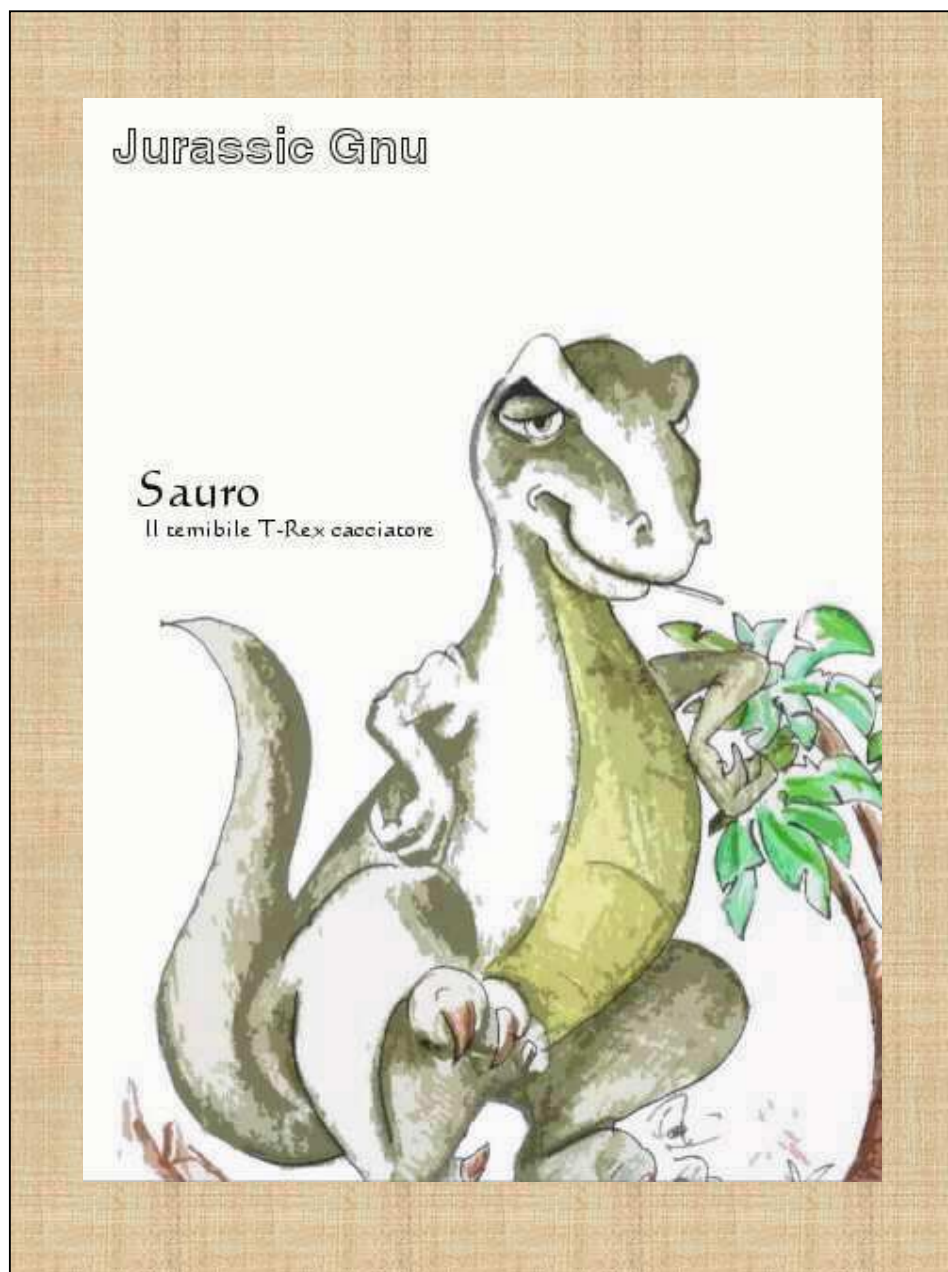
Disegni di Paolo Arfelli©2005 / Antares project



Questi personaggi sono stati creati tutti nel 1998, tranne Gnu e Ptero nati sui banchi delle superiori. L'originalità di una simile galleria di personaggi risiede nell'anno stesso della realizzazione dell'opera di Peter Jackson (stagione 2000), dove la valenza dei personaggi riflette esattamente la grandezza di una potenziale trasposizione, nel romanzo di Tolkien. Tutto rende merito all'originale vena artistica di due bambini che nella loro infanzia, sui banchi delle elementari e sotto gli occhi di una maestra a cui devo tantissimo, hanno saputo dare forma al risultato evoluto dopo trent'anni. Una bella soddisfazione!

Tavole originali

Disegni di Paolo Arfelli©2005 / Antares project



Il Jurassico mondo di Gnu



Inizia lo spettacolo:
un campolungo con l'effigie jurassica della compagnia, in una zoommata lenta e graduale, dove i contorni delineati dalle stesse ombre dei protagonisti diventano tridimensionali all'occhio dello spettatore, diventando parte viva di questo mondo stravolgente e spettacolare.

Alberi, vegetazione, gli stessi personaggi che introducono se stessi allo svolgersi della storia.

Tutto questo grazie alla **computer grafica**, figlia moderna delle tecniche d'animazione che hanno determinato la magia dell'immaginario fantastico di tutti, dagli albori ai giorni nostri.

Dalla **Pixar** alla **Dreamworks**, citare i più anonimi studi d'animazione che producono lavori digitali per qualsiasi opera visiva cinematografica e amatoriale diventa inevitabilmente la stessa sfida fatta nella possibilità di una realizzazione.

Antares project è tutto questo!



Avete avuto il privilegio di conoscere il Jurassico mondo di Gnu!

Avvicinare la fantasia dei più piccoli al significato intenso di uno spessore, non solo educativo, è il più grande risultato!

Le avventure del nostro piccolo protagonista, alla ricerca delle radici della sua famiglia, aiutato da quell'allegria compagnia di unici personaggi, da **Ptero** (lo sfortunato pterodattilo con un'ala spezzata), al timido Velociraptor **Rap** (vegetariano in eterno conflitto con il suo istinto di predatore), al dinocolato e balzubiente **Bebo** (riflesso di due bambini, autori di tutto questo mondo) e a tutti gli altri amici di "sventura"!

Questo è stato un viaggio intenso nell'originale stupore che mi ha accompagnato nei miei primi trent'anni... per scoprire oggi tutto quel senso di realizzazione che rimane una conferma intima e privata di ciò che artisticamente può essere apprezzato e riconosciuto!

Il ricordo della mia infanzia, nel ricordo più diretto legato al disegno fine a se stesso... nell'amico che rimane un ricordo sempre presente, come conferma dell'autenticità di una creazione. Tutto questo è Gnu... per me... per tutti voi!

Dedicato a Fabio... con affetto e gratitudine!

(Ci pensi Fabio, se diventassimo autori di un Kolossal d'animazione?)

