



**GIOCHIAMO E IMPARIAMO INSIEME!**

CONTENUTI PER BAMBINI  
SICURI AL 100%



**Gatti Matty**® è una serie cartoon di produzione interamente italiana che ha lo scopo di coniugare il divertimento e l'insegnamento.

Genere: **Cartoon**

Target: **Età prescolare 1-6 anni  
adatto per bambini  
e bambine**

Durata: **5-6 minuti a puntata**

Episodi previsti: **10 episodi per stagione**



100% Made in Italy





## Il concept di Gatty Matty

### Ideale per bambini e bambine

Gatti Matty® è una serie cartoon studiata per un pubblico di bambini di fascia prescolare ovvero compresi tra 1 e 6 anni di età senza distinzione di sesso.

Gatti Matty® si contraddistingue per le storie semplici e fantasiose, i colori accesi, i ritornelli e le canzoncine orecchiabili studiate per risultare fortemente attrattive

Viene posta una forte attenzione ai rapporti sociali e in particolare a quelli familiari affrontati in maniera leggera e divertente allo scopo di coniugare il divertimento all'insegnamento delle regole base di convivenza familiare. Molta importanza viene data anche al tema dell'amicizia, un argomento fortemente sentito che viene affrontato in diversi ambiti.

### Moderno

Il cartoon vuole essere moderno e al passo coi tempi, per questa ragione è previsto l'inserimento di strumenti tecnologici contemporanei e futuri. L'obiettivo è spiegare in quale direzione sta andando la società mostrando i vantaggi portati dalla tecnologia e sottolineare che, a volte, può essere diseducativa. A tale scopo verranno impiegati apparecchi di uso quotidiano che si trovano spesso in tutte le famiglie a cominciare dagli smartphone e dai tablet. E' previsto anche l'introduzione dei social network di cui vengono mostrati pregi e difetti.

### Le scelte stilistiche

Gatti Matty® è un carton 2D in cui prevalgono i colori accesi, fatto di movimenti ordinati, situazioni



fantasione e facilmente comprensibili. A ogni personaggio è associato un codice colore che permetterà una identificazione facile e immediata. Il cambio di "abito" e quindi di colore è previsto solo in occasioni speciali, ad esempio durante un ballo in maschera, in spiaggia o in vacanza.

## Le musiche

Viene data forte importanza alla sonorizzazione e in particolare alla sigla iniziale. Il motivo di apertura è un brano inedito composto ad-hoc per risultare riconoscibile e facilmente memorizzabile. Inoltre, sono previste diverse brevi

canzucine cantate allo scopo di aumentare il coinvolgimento dello spettatore. Tutte le sigle e le musiche saranno pezzi composti in via esclusiva per la serie Gatty Matty®.

## Gli insegnamenti

Gli insegnamenti che possono venire veicolati per mezzo della serie cartoon sono davvero tanti, riportiamo di seguito alcuni esempi:

- Il rispetto dei genitori e degli adulti
- Il valore dell'amicizia
- La pericolosità di certe situazioni
- I comportamenti da evitare come non rubare e non dire le bugie

- L'importanza ai momenti di divertimento in famiglia
- La valorizzazione di una alimentazione sana ed equilibrata
- L'aiuto nei confronti di chi ha bisogno
- L'importanza di stimolare la fantasia
- Il superamento delle diversità
- E tanti altri

## Le situazioni

Ogni episodio inizia da una situazione "quotidiana" che, a volte, si trasforma in un viaggio fantastico come nel caso della puntata pilota. Le situazioni in cui si possono trovare i protagonisti sono infinite,



## Contenuti 100% sicuri

Grandissima cura viene dedicata ai contenuti, esso verranno redatti con la massima attenzione in modo di non risultare offensivi e non trasmettere messaggi sbagliati. Gli storyboard e i dialoghi verranno revisionati e approvati da un esperto del settore socio-pedagogico.

riportiamo di seguito un breve elenco di argomenti di possibile sviluppo:

- Una giornata tipica all'asilo o a scuola
- Divertirsi con gli amici in giardino o al parco giochi
- Aiutare i genitori a cucinare
- Imparare a usare il computer o un dispositivo multimediale
- Risolvere un problema usando la fantasia
- Andare in vacanza
- Pranzare o cenare fuori casa
- Andare in campeggio
- Festeggiare una ricorrenza (compleanno, Natale, Pasqua)
- Frequentare un corso di musica e improvvisare una band
- Fare visita ad amici o parenti

- Partecipare a un pic-nic all'aperto
- Divertirsi anche durante una giornata di pioggia
- Ammalarsi e incontrare il dottore
- Divertirsi al Luna park o a una festa in maschera
- Giocare in compagnia di animali
- E tante altre...

### Messaggi esclusi

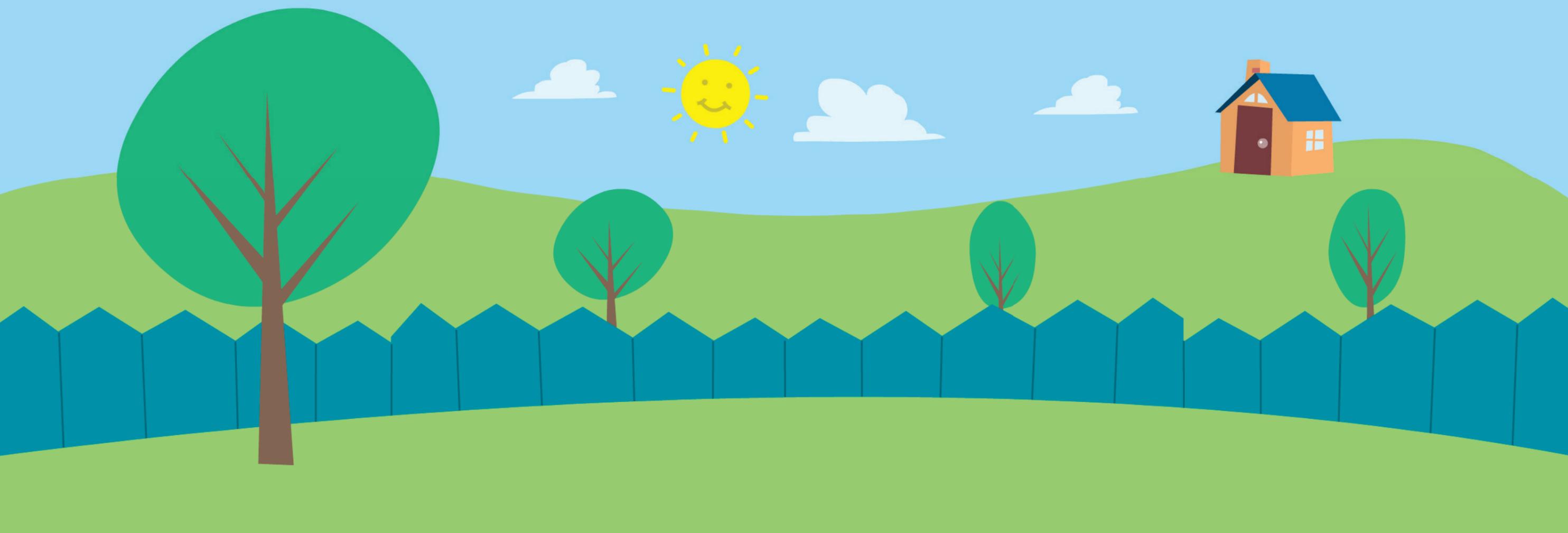
Non sono previste situazioni al di fuori della famiglia "felice" e tradizionale, ad esempio è escluso tutto ciò che riguarda la omosessualità e il sesso in generale. Sono escluse le situazioni di violenza, tuttavia potrebbero essere rappresentati sporadici episodi di bullismo e prepotenza per insegnare la scorrettezza di determinati comportamenti.



## Impariamo l'inglese

E' possibile l'insegnamento di alcune parole in inglese come ad esempio i saluti, i colori e le frasi di circostanza.

In futuro è possibile prevedere puntate parlate parzialmente o completamente in inglese trasmesse subito dopo quelle italiane.





## La famiglia Gatti



### Papy / Signor Gatto

Pigro e sornione, leggermente in sovrappeso. Papy è un gatto che la sà lunga ma che spesso dimostra la sua indole sedentaria. Egli, infatti, ha il tipico aspetto "rotondetto" di un gatto casalingo. Papy è autoironico soprattutto quando fà riferimento al suo aspetto fisico. La sua professione è molto interessante: ha un negozio in cui si vendono giocattoli e grazie alla sua attività i bambini avranno a disposizione diverso "materiale" con cui poter giocare e stimolare la fantasia.



### Matty

Matty è il protagonista del cartone animato. Si contraddistingue per il suo look giovanile, il cappellino portato al rovescio e i colori accesi. Carattere sbarazzino e curioso, tipico dei cuccioli di gatto. Insieme alla sorella sarà coinvolto in situazioni divertenti ed originali. Come a tutti i gatti, a Matty piace molto giocare con il suo gomito che ricorrerà in diverse puntate.



### Aly

Sorellina poco più piccola, pensata per piacere ad un pubblico femminile. Aly, spesso, viene rappresentata come compagna di giochi del fratello con il quale, a volte andrà in contrapposizione. Il suo carattere è prevalentemente onesto e "puro", sorridente e gentile, ma all'occorrenza pronta a mostrare il suo caratterino. Alcune puntate la vedranno come protagonista per dare un tocco maggiormente femminile alla serie.



### Mamy / Selly

Mamy è la mamma più buona e comprensiva del mondo, sempre pronta a coccolare la sua famiglia. A volte però, si ironizzerà sul fatto che, le sue eccessive attenzioni tendono a rendere un po' viziati i bambini. L'aspetto psicologico di mamy è pensato per portare i genitori a chiedersi se sono troppo accondiscendenti con i figli.



## La famiglia Doggy



### Papà / Signor Doggy

Il signor Doggy è il miglior amico di Papy Gatto. Insieme giocano a bowling, preparano barbecue, bevono birra e si inventano attività per i bambini. Il signor Doggy è da considerare una sorta di "spalla" di Papy Gatto.



### Tommy

Tommy è il miglior amico di Matty e, insieme al protagonista, sarà presente in parecchie situazioni. Insieme giocheranno, litigheranno, disubbiranno e cresceranno imparando sempre cose nuove.



### Pamy

Pamy, la bimba più piccola della famiglia Doggy è gentile, spontanea e una fedele amica. Prevalentemente ubbidiente e docile ma all'occasione, come la sua amica Aly, dimostrerà di avere un caratterino scoppiettante e vivace.



### Mamy / Sig.ra Doggy

Come tutta la famiglia, la signora Doggy è un profilo mite e affettuoso. Molto affezionata alla famiglia e ai valori che essa rappresenta. Molto brava in cucina, prepara dei pranzetti e merende eccezionali.



## L'agenzia

### Linkaround, agenzia multimediale per passione

Linkaround è una agenzia composta da esperti in comunicazione che tutti i giorni si ingegnano per creare strumenti multimediali efficaci ed impattanti.

Il team di Linkaround è il giusto mix tra esperienza, creatività e affidabilità per far sì che ogni progetto venga curato in ogni dettaglio. Grazie all'esperienza acquisita nel settore

dell'animazione 2D e 3D, Linkaround ha avviato il progetto **"Gatti Matty"**.

Il progetto è sviluppato tutto all'interno dell'agenzia e supportato dalla consulenza di un esperto musicista che si occuperà della parte audio, tra cui la sonorizzazione, la composizione di sigle e dei motivi musicali e l'acquisizione del doppiaggio.

Il team è completato dalla presenza di una persona esperta nel campo Socio-Pedagogico la quale avrà il compito di validare le proposte creative in modo che siano adeguate a un pubblico di bambini di età prevalentemente compresa tra i 3 e i 6 anni.





## Il team



### PAOLO VILLA

**Coordinatore  
e direttore esecutivo**

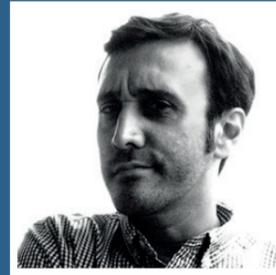
Nato nel 1973, sposato con 2 figli. Sono da sempre occupato nel campo della comunicazione. Gli studi e diversi anni di "gavetta" hanno contribuito significativamente a costruire una solida esperienza sia dal punto di vista operativo che da quello manageriale, potremmo dire un tuttofare. Il mio motto? Non ne ho uno in particolare però mi piace dire: "Non accontentiamoci!".



### CORRADO LO GATTO

**Supervisore  
dell'animazione,  
direttore di produzione**

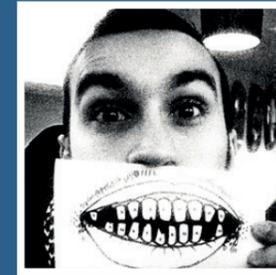
Nato nel 1979, sono sempre alla ricerca di nuovi stimoli e sport estremi. Tutto ciò che si può definire in "movimento" è la mia passione. Infatti fin da piccolo vivo per il cinema e i cartoni (non vedo l'ora di aver dei figli solo per avere la possibilità di guardarmeli tutti), e fin da allora ho desiderato creare effetti speciali per rendere "possibile" l'incredibile.



### ANDREA PASTORELLI

**Creativo e copywriter,  
responsabile della  
stesura dei copioni**

Nato nel 1975, ballerino di swing ed improvvisatore teatrale appassionato. Laureato in Design al Politecnico di Milano ho trovato la mia vocazione nella attività di grafico e copywriter in Linkaround. Da anni mi occupo con successo di questa attività e... non pongo limiti alla creatività! Eheheh, fa anche rima :-)



### CLAUDIO CORRIAS

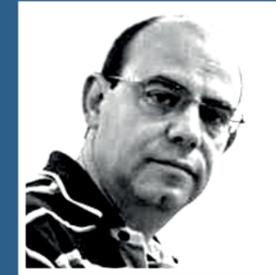
**Responsabile  
dell'animazione  
e design**

Nato nel 1976, fidanzato e prossimo al matrimonio.

Laureato all'accademia di Brera a Milano in disegno dal vero, però la vera vocazione l'ho trovata nel fumetto di cui sono un super-appassionato.

Ma non solo, vado pazzo anche per anime, cartoon e cinema.

Mi considero ancora un po' ragazzino, forse è questo il mio segreto!



### MASSIMILIANO TITI

**Fonico e musicista,  
responsabile di sigle  
e jingle**

Massimiliano Titi è autore, arrangiatore, fonico, produttore e fondatore degli studi di registrazione e dell'etichetta discografica Maxy Sound. In qualità di autore ha composto centinaia di brani, alcuni dei quali sono entrati nelle classifiche di vendita nazionali e programmati dai principali network radiofonici.





# Il mercato italiano

Il mercato dell'intrattenimento è impervio alle recessioni ed è propenso a durare nel tempo

I cartoni animati, in particolare quelli dedicati ai più piccoli, rappresentano una delle prime forme di intrattenimento e di apprendimento.

Essi sono da considerare come un momento di crescita molto delicato, è per questo che non prendiamo l'impegno sottogamba. La qualità della comunicazione è fondamentale per produrre un audiovisivo importante dal punto di vista formativo pensato per durare nel tempo. Gatti Matty® aspira a ripetere il successo in termini di appeal e longevità dei cartoni molto in voga negli anni 70-80 e che sono tutt'ora apprezzati dai più piccoli. In particolare il riferimento è alla Pimpa di Francesco Tullio Alta oppure ai Barbapapà di Annette Tison e

Talus Taylor o ai Puffi i quali hanno lasciato un segno indelebile nella storia dell'animazione. Gatti Matty® punta ad avere un tratto più moderno e situazioni contestualizzate nella società contemporanea popolata da personaggi buffi che possano ripetere il successo dei grandi classici.

## Audience

Attualmente le migliori performance di ascolto appartengono a Rai YoYo, la quale trasmette prevalentemente cartoni animati dedicati allo stesso pubblico a cui si rivolge Gatti Matty®.

Questi dati sono un indicatore del bacino di utenza raggiungibile da un cartoon dedicato a bambini molto piccoli che, come è facile immaginare, spesso monopolizzano il palinsesto familiare.

Il risultato più significativo viene raggiunto durante l'ora di cena, è ipotizzabile che, in quella fascia oraria, tutta la famiglia sia a tavola e stia guardando lo stesso programma, in altre parole, ipotizzabile che vengano raggiunte contemporaneamente diverse fasce di età.

Dati di ascolto giorno medio Marzo 2015  
Target: Individui 4+ (57.202.163)

Emittente	Editore		7:00 - 9:00	9:00 - 12:00	12:00 - 15:00	15:00 - 18:00	18:00 - 20:30	20:30 - 22:30	Tot.
Rai Gulp	Rai	Spettatori	61.157	58.196	67.862	65.109	106.152	105.428	
		% share	1,05	0,90	0,43	0,49	0,54	0,37	
		% penetrazione	0,10	0,10	0,12	0,11	0,18	0,18	
Rai YoYo	Rai	Spettatori	167.471	195.268	238.918	229.743	451.201	250.699	1.533.300 totale
		% share	2,88	3,02	1,52	1,73	2,28	0,88	2,07% media
		% penetrazione	0,29	0,33	0,41	0,39	0,77	0,43	0,44% media
Boing	Mediaset	Spettatori	99.331	79.242	105.055	108.172	195.855	128.561	
		% share	1,71	1,23	0,67	0,82	0,99	0,45	
		% penetrazione	0,17	0,14	0,18	0,18	0,33	0,22	
Cartoonito	Mediaset	Spettatori	67.127	56.793	83.776	90.874	158.554	105.259	
		% share	1,15	0,88	0,14	0,15	0,27	0,18	
		% penetrazione	0,11	0,10	0,23	0,23	0,31	0,25	
Super!	De Agostini	Spettatori	64.582	44.068	117.318	102.245	149.635	144.401	
		% share	1,11	0,68	0,75	0,77	0,76	0,51	
		% penetrazione	0,07	0,14	0,25	0,18	0,23	0,21	
Frisbee	Discovery	Spettatori	36.278	45.252	55.298	55.950	86.113	65.999	
		% share	0,62	0,70	0,35	0,42	0,43	0,23	
		% penetrazione	0,06	0,08	0,09	0,10	0,15	0,11	
K2	De Agostini	Spettatori	51.559	42.196	86.704	86.820	132.850	112.079	
		% share	0,89	0,65	0,55	0,65	0,67	0,39	
		% penetrazione	0,09	0,07	0,15	0,15	0,23	0,19	
Cartoon Network	Turner	Spettatori	7.307	3.647	14.315	10.480	15.834	10.164	
		% share	0,13	0,06	0,09	0,08	0,08	0,04	
		% penetrazione	0,01	0,01	0,02	0,02	0,03	0,02	
Disney Channel	Disney	Spettatori	8.856	9.119	26.050	19.048	46.800	44.100	
		% share	0,15	0,14	0,17	0,14	0,24	0,15	
		% penetrazione	0,02	0,02	0,04	0,03	0,08	0,08	
Disney Junior	Disney	Spettatori	6.290	7.446	12.950	14.812	18.607	12.841	
		% share	0,11	0,12	0,08	0,09	0,09	0,05	
		% penetrazione	0,01	0,01	0,02	0,02	0,02	0,02	

Fonte Auditel





# Il mercato internazionale

Il mercato mondiale ha dei numeri da capogiro, i bambini nel mondo compresi nella fascia di età 0-6 anni sono quasi 2,5 miliardi



Ovviamente non tutti i bambini al mondo sono raggiungibili e ovviamente non tutti i bambini potrebbero apprezzare Gatti Matty®, resta comunque il fatto che il bacino potenzialmente raggiungibile è veramente ampio.

Nonostante tutta la sua volatilità, la produzione di cartoon è stato quasi costantemente profittevole, anche durante severe recessioni, e continua a crescere. In termini di profitti l'industria della produzione 2D-3D è rimasta relativamente stabile. Come lo si può spiegare?

L'industria della produzione di cartoon potrà non essere capace di prevedere i gusti del pubblico con assoluta certezza, ma non è difficile trovare esempi di produttori e case di produzione con una storia di costanti risultati positivi. Quali sono queste "porzioni magiche" che solo alcuni sembrano usare?

Prima di tutto occorre non dimenticare che, a parte le majors, il mondo delle produzioni indipendenti e variegato e l'approccio "artistico" alla produzione di cartoon fa sì che molti prodotti raggiungano il mercato prima ancora di essere stati sviluppati. Le regole di buona riuscita sono comunque conosciute, ma spesso ignorate.

Questi sono i principi di base unanimemente riconosciuti che una casa di produzione dovrebbe seguire:

1. Deve avere un processo di valutazione dei progetti che tenga conto della qualità intrinseca del prodotto ma anche le richieste del mercato.
2. Deve operare potendo accedere a fondi per lo sviluppo del progetto per garantirne l'inserimento nei piani di produzione solo quando sono veramente pronti;
3. Deve creare relazioni con gli agenti di vendita e le case di distribuzione dei diversi paesi sin dalle prime fasi di sviluppo;
4. Deve costantemente bilanciare gli aspetti creativi, di mercato e di profitto;

## Bambini compresi nella fascia di età 0/6 anni per continente

	Bambini 0-6 anni
Europa	54.373 milioni
America del Nord	31.275 milioni
Sud e Centro America	77.217 milioni
Asia	499.654 milioni
Africa	218.368 milioni
Oceania	4.222 milioni





## Il merchandising

Il naturale sviluppo del business deriva dalla produzione e distribuzione di gadget di qualsiasi tipo: abbigliamento, gadget per la scuola, libri, album, quadretti e così via finchè la fantasia ci aiuta.



## Puntate a tema

E' possibile prevedere collaborazioni con gli organizzatori di grandi eventi, ad esempio si potrebbe pensare a una puntata ad-hoc per una olimpiade o una manifestazione molto rilevante come l'Esposizione universale.

Una puntata a tema assumerebbe una grande valenza informativa veicolata con un mezzo adatto a un pubblico di bambini.





**LINKAROUND**  
multimedia company

Linkaround Srl

Via Perin del Vaga, 12 - 20156 Milano - Tel. +39 02.30.85.464

[www.linkaround.com](http://www.linkaround.com)

© Linkaround Srl - 2016 - Tutti i diritti riservati



100% Made in Italy