

# BUFALOTTA VALLEY

Studios di animazione digitale all'avanguardia nel mondo. Che producono film in 3d e fanno concorrenza a giganti come la Pixar. Alla periferia di Roma

DI ALESSANDRO GILIOLI

**N**on è che la Bufalotta, quartiere periferico di Roma nord noto un tempo per i suoi pascoli bovini, abbia un nome particolarmente evocativo in termini di innovazione digitale: Silicon Valley, ad esempio, suona meglio. Eppure è in questa bruma di campi e cemento che alcune delle migliori intelligenze creative e informatiche nostrane si divertono ogni giorno a sfidare colossi come Pixar e DreamWorks, le major dell'animazione che sfornano ogni sei o sette mesi i megafilm tipo "Wall-E" o "Shrek", tanto per capirci.

Gli sfidanti della Bufalotta si sono dati un nome anglofono - Cgi, Computer Generated Imagery - e lavorano proprio come i loro ipertrofici concorrenti d'oltreoceano: grazie a giganteschi server dell'Ibm tenuti al fresco 24 ore su 24 s'inventano e realizzano fantasie che la fatica umana e i bit dei computer aiutano a prendere forma attraverso decine di potenti software, da Maya in su. Gli studios in questione appartengono alla Rainbow, l'unica azienda italiana che esporta animazione in dozzine di paesi esteri (Stati Uniti compresi) e che dopo il successo planetario delle Winx (le fatine puberali ben note ai genitori di ogni preadolescente femmina) si è lanciata in altre avventure per teenager globalizzati: come **Huntik** - cartone a target maschile, per compensare le Winx - o **Monster Allergy**, fumetto originariamente di Disney animato però dagli specialisti di Rainbow.



Sopra: lo spettacolo teatrale delle Winx. A destra: Iginio Straffi

Ma è nel terreno della grafica tridimensionale - quella adatta per i film su grande schermo, molto più complicata da ottenere ma assai più efficace come resa - che si cimentano i sessanta e più ragazzi della Bufalotta, attaccati tutto il giorno alle loro tastiere e ai loro monitor. Dagli studios della Cgi è già uscito un anno fa il primo lungometraggio delle Winx e adesso sono in produzione altre due pellicole: l'inevitabile "Winx 2", in arrivo l'anno prossimo, ma soprattutto "Versus Roma", titolo provvisorio assegnato alle comiche disavventure di un gladiatore poco dotato e della sua brancaleonesca legione. Budget previsto: attorno ai 20 milioni di euro, cifra imponente per un'animazione europea ma poca cosa se confrontato

**Dopo il successo delle Winx, è in produzione un lungometraggio comico ambientato nell'antica Roma**



con le megaproduzioni americane. Dietro questa sfida in 3d c'è un marchigiano di 43 anni di nome Iginio Straffi, ex disegnatore per giornali come "LancioStory" e "Skorpion", poi collaboratore di "Nick Raider" alla Sergio Bonelli e dal 1995 imprenditore in proprio con l'invenzione delle Winx, serie oggi trasmessa in 120 paesi grazie alla quale la Rainbow fatturerà quest'anno una sessantina di milioni di euro, con un margine operativo del 60 per cento: insomma una barca di soldi. «Ma li reinvestiamo quasi tutti», spiega Straffi: «Le macchine e i software che abbiamo comprato per gli studios della Bufalotta costano una fortuna. E poi ci sono i ragazzi che lavorano qui, la nostra vera ricchezza: molti sono italiani che stavano all'estero - magari proprio alla Dream- ▶



## ATTUALITÀ

Works o alla Disney - e che abbiamo riportato a casa mostrando loro come anche qui si possa fare produzione digitale di alto livello».

Età media 26-27 anni, pescati per lo più dalle scuole di grafica o nei forum in Rete dei fanatici dell'animazione in 3d, i dipendenti di Straffi sembrano tante formichine ciascuna impegnata in un lavoro estremamente specifico e verticale: c'è chi sta un mese a rendere realistico il movimento di un'ala di farfalla, chi passa giorno e notte a studiare le possibili pieghe della pelle, chi si specializza all'infinito sul dettaglio di un'unghia, di un dito piegato, di un mantello che vola. «Artigiani digitali», li chiama Francesco Mastrofini, veterano del 3d (è un over trenta) che alla Bufalotta fa il capo operativo e coordina tutti i processi creativi, dallo sketchboard alla post produzione. Artigiani che lavorano «come in una cattedrale gotica», spiega il Ceo di Rainbow Entertainment, Mario Anniballi: «Ciascuno scalpella la sua minuscola ma fondamentale statua, poi ogni singolo pezzo viene assemblato e così prende vita il lungometraggio». Il tutto con caratteristiche e orari di lavoro che hanno poco da invidiare alla Silicon Valley: soprattutto quando si avvicina la data di consegna e magari si scopre che un'ombra è imperfetta o un labbro si muove male, e allora via a rifare tutto fra crisi di pianto e notti insonni davanti al monitor.

Del resto il livello di complessità per la creazione e l'animazione dei personaggi in 3d è altissimo - così come la potenza richiesta ai server - tanto che alla Rainbow Cgi lavora anche un gruppo di informatici il cui compito è esclusivamente quello di estendere i software



base creando programmi ad hoc per risolvere i problemi che insorgono in corso d'opera. Basti pensare ai temibili capelli delle Winx: lunghe chiome pensate inizialmente per essere rese in due dimensioni - quindi senza troppa fatica grafica - ma che comportano una quantità infinita di grane quando si passa alla terza dimensione, con queste fatine che corrono e volano dappertutto e la capigliatura che deve seguirne il movimento in modo naturale. «Sì, è una gran fatica e la componente motivazionale nei collaboratori è fondamentale», dice Straffi. «Chi viene a lavorare da noi è uno che mastica immagini in 3d fin da adolescente e magari alla sera, quando ha finito di lavorare alla Bufalotta, va a casa e si mette a creare personaggi per con-



A destra e sopra: gli studios della Rainbow a Roma. Nel riquadro: la copertina di "Maya Fox - La predestinata"

## Una ricerca estrema per rendere al meglio ogni dettaglio, perfino il singolo capello

to suo al computer. Noi cerchiamo di stimolare questi aspetti, producendo spesso dei corti con le idee proposte dai ragazzi». È, spiega il fondatore, anche una questione di mezzi: «Non avendo il budget delle major americane, possiamo competere con loro solo puntando su una filosofia aziendale fatta di stimoli, motivazioni, porte aperte e ricerca della perfezione in ogni dettaglio».

Dalle concorrenti Usa, tuttavia, Straffi ha mutuato la capacità di far soldi con tutto quello che viene dopo l'animazione, vale a dire bambolotti, videogiochi, merchandising vario e perfino teatro: l'anno scorso un musical con le fatine in carne e ossa, quest'anno lo spettacolo "Winx on Ice" con Caroline Kostner, che ha debuttato a Milano e dal 22 novembre girerà l'Italia. Sempre con l'idea che nuovi e robusti utili possano consentire ulteriori investimenti in hardware, software e intelligenze creative, per portare la Rainbow a essere il primo attore europeo nel campo del cartooning digitale, estendendo la propria sede e aumentando il numero di lungometraggi in 3d. E allora magari si parlerà di Bufalotta Valley.

[www.pionorane.it](http://www.pionorane.it)

## PREDESTINATA MAYA

Un fumetto. Un blog ([www.mayafox.com](http://www.mayafox.com)). E una serie di libri per ragazzi. È l'operazione in tre mosse di "Maya Fox", la sorellina maggiore delle Winx, nata dalla fantasia della giornalista Silvia Brena e dal "papà" delle fatine Iginio Straffi, nonché fondatore e presidente della Rainbow S.p.a. Che sbarca in libreria con "La predestinata" (edito da Mondadori), il primo di quattro romanzi: un thriller in piena regola, sullo sfondo di una profezia che si realizzerà nella notte degli spiriti e delle streghe: l'Halloween del 2012.

Maya ha 17 anni e parla coi morti. Ma oltre ai poteri paranormali ha i problemi, comunissimi, delle adolescenti: i conflitti coi genitori, la scoperta dell'amore, i rapporti d'amicizia, le insicurezze della prima volta. Soprattutto, non sa di chi fidarsi: tra una madre distratta, un padre che non c'è ma che la protegge dall'aldilà, e un ragazzo che al tempo stesso la vuole e la respinge. Look giusto, trucco pesante, siti Internet, gesti estremi e la koinè dei giovani: impeccabile la miscela per appassionare il pubblico. S. M.

