

Nasce l'Accademia delle Winx (e le fatine debuttano anche in 3D)

«Una scuola italiana per creare nuovi talenti dell'animazione»

ROMA — Il regno delle Winx parte da un casermone di mattoncini rossi alle porte di Roma. Lì, ogni giorno, centinaia di giovani armati di matite prima e, soprattutto, di computer poi, danno vita alle avventure di Bloom, Stella, Musa, Flora, Tecna, Aisha. Il regno delle Winx parte dalla Rainbow: uno studio di animazione nato dalla volontà di Iginio Straffi. Lui, 45 anni, dieci anni fa, intuì che quel suo schizzo delle fatine con i capelli scintillanti e l'ombelico scoperto poteva avere successo. Una serie animata trasmessa in 130 Paesi, due musical, un film d'animazione più una sterminata gamma di merchandising sono la prova che aveva ragione. E il 29 ottobre uscirà *Winx Club - Magica Avventura* (anteprima di dieci minuti al Giffoni Film Festival, 18-31 luglio): è il primo lungometraggio italiano di animazione tridimensionale.

«Quando siamo usciti con il primo film, nel 2007, stavamo già lavorando al progetto — racconta Straffi —. L'idea del 3D all'epoca fu un'illuminazione che ci permette oggi di essere al passo con i tempi». Ma il 3D è ormai indispensabile? «Raccontiamo un mondo magico: con il 3D lo spettatore può anche entrarci». Straffi,

che delle Winx è il papà, descrive le sue fate con orgoglio: «L'intuizione fu creare un serial con delle eroine donne quando il mercato era dominato da prodotti per maschi. Poi recuperammo la componente magica, allora dimenticata. Ma le mie fate dovevano essere giovani, non signore navigate tipo Fata Turchina. Dovevano far sognare di essere una di loro». Non sono modelli

troppo perfetti? «Mi sono ispirato a star reali: Britney Spears (Bloom), Cameron Diaz (Stella), la Jennifer Lopez degli inizi (Flora), Beyoncé (Aisha), Björk (Tecna) e Lucy Liu (Musa). Da piccolo sognavo di essere Zorro o Tarzan: il corpicino scheletrico di allora non era un ostacolo per l'immaginazione. I bimbi si identificano con i personaggi che amano non con quelli a cui somigliano». Ma dall'ammirazione nasce l'emulazione. Essendo le Winx così modaiole non si rischia che le bimbe diventino delle mini fashion-adicted? «L'attenzione alla moda è voluta. Contro l'omologazione. Il modo di vestire parla della personalità: ogni fata ha un carattere diverso e un look diverso. Sono libere». Winx icone femministe? «Sono eroine, hanno carattere, sono forti e vincenti, molto più dei maschi». E le bimbe che le seguono possono sperare di dimostrare di avere le stesse qualità crescendo in Italia? «Sembra che il nostro Paese si stia sempre più aprendo alle donne. Speriamo». Nei corridoi della Rainbow sono molte le ragazze indaffarate tra una sala e l'altra. Con i loro colleghi si tuffano per ore nei monitor, lavorano con i mouse come fossero scalpelli.

E proprio dalla ricerca di validi professionisti è nato il progetto forse più ambizioso della società: la realizzazione di un'accademia a Cinecittà per preparare chi vuole lavorare nell'animazione. Spiega Francesco Mastrofini, responsabile della scuola: «Mettiamo a disposizione il nostro know-how. I nuovi assunti hanno bisogno di sei mesi per capire come lavorare. Intervendo nella formazione eliminiamo questo gap temporale. Per noi è un bacio da cui pescare». «Il desiderio è formare i disegnatori del futuro», dice Straffi che aggiunge: «Per una puntata del cartone c'è un lavoro di circa nove mesi». La pazienza Straffi l'ha imparata con i fumetti: «Una tecnica che educa alla disciplina. Ma già da bambino inventavo storie a fumetti. Li conoscevo tutti. Stavo appostato all'edicola del paese. La figlia della mia vicina mi cercava per giocare ma poi si annoiava perché ero sempre con le matite in mano. Ora sua

mamma mi ripete: lo dicevo a mia figlia di disegnare con te».

Fumetti preferiti? «Corto Maltese e Moebius». Film d'animazione? «Miyazaki e quelli d'autore della Pixar, come *Up!* e *Wall-E*. Nel commerciale, *Kung Fu Panda* e *Madagascar*». Le Winx possono competere con questi prodotti? «È un film più per bambini. Questo secondo capitolo è però più comico. Stiamo realizzando un film d'animazione sui gladiatori, *Versus Roma*, all'altezza di quelli americani». I cartoni animati di oggi, con tutto il corredo di merchandising, non sono un attentato alla fantasia dei bambini? «Quando a carnevale avevo il costume di Zorro e non un lenzuolo al collo mi sentivo ancora più lui». Nella primavera del 2011, i più piccoli potranno anche entrare nel castello di Alfea, con torri alte 35 metri: una delle attrazioni del nuovo parco a tema sui personaggi Rainbow. «Rainbow Magic Land nascerà vicino Roma: 60 ettari con attrazioni di ultima generazione e tre alberghi».

La Rainbow è una realtà in crescita, che investe sulla ricerca e sviluppo e in duplice controtendenza: tutta italiana e con l'età media di chi ci lavora sotto i 30 anni. Doppio orgoglio per Straffi: «Molti nostri talenti dovevano partire per l'este-

400 dipendenti

Anteprima del film a Giffoni
«Abbiamo 400 dipendenti, sono giovani sotto i trent'anni, alcuni richiamati dalla Disney»

ro perché non si guadagnavano da vivere qui. Ne abbiamo fatti rientrare parecchi, anche dalla Disney. Lavorare in Italia non è facile: non ci sono aiuti statali e si paga molto. Ma siamo nati qui e abbiamo scelto di investirci. Spiace però che la cultura, l'industria delle idee siano così sottovalutate. Anche perché è uno dei pochi campi in cui possiamo eccellere come Paese».

Chiara Maffioletti

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Produzione**Tv e cinema**

La Rainbow è una società fondata nel 1995 per la realizzazione di produzioni animate e multimediali. Tra gli studi più apprezzati a livello internazionale, soprattutto grazie al successo delle Winx (il cartone è trasmesso in

Il «papà»
Iginio
Straffi,
45 anni



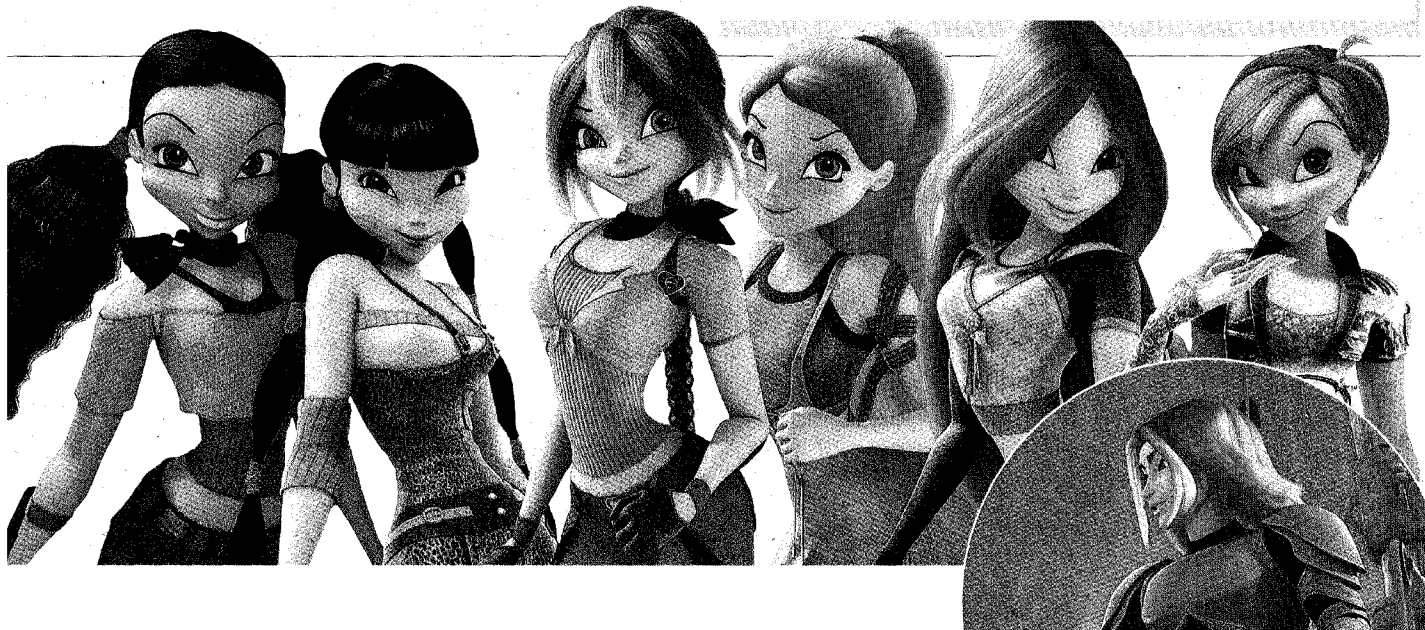
**Le eroine
dei cartoon**
L'avventura
tridimensionale
delle teenager
magiche vendute
in 130 Paesi:
viaggio negli
studi dove sono
state ideate

130 Paesi nel mondo), la Rainbow è l'unica casa di produzione in Italia in grado di realizzare tutte le fasi di produzione di un cartone animato, anche in 3D. Nelle foto sopra alcune delle sale che compongono gli studi: più in alto la sala dedicata al montaggio e alle prime proiezioni, sotto quella in cui lavorano gli animatori. La produzione coinvolge più di 400 persone: metà dipendenti fissi, gli altri free lance. Ogni animatore, ogni giorno, realizza dagli 0,2 ai 2 secondi di film 3d

Protagoniste

Ecco le Winx in un'immagine tratta da «Winx Club in 3D - Magica Avventura», primo film d'animazione italiano in 3d. Da sinistra: Aisha, Musa, Bloom (la protagonista principale), Stella

Flora e Tecna. Il film, prodotto e diretto da Iginio Straffi, sarà nelle sale dal 29 ottobre, ma la lavorazione del lungometraggio, particolarmente laboriosa, è iniziata tre anni fa, nel 2007



Il principe azzurro

Questo secondo capitolo della saga riprende con Bloom che ha ritrovato i suoi genitori e sogna di coronare il suo amore con il principe Sky (nell'immagine). Ma come Romeo e Giulietta, i due sono tenuti separati dalle rispettive famiglie

