

REPORTAGE



IGINIO STRAFFI: DALLE WINX A HOLLYWOOD

# SIAMO MEGLIO DI PIXAR

Sono andato a Roma a visitare gli studi della Rainbow dove è nato *Gladiatori di Roma*, il primo film di animazione che può competere con quelli made in Usa. Ecco una bella storia di successo hi-tech orgogliosamente italiano.

DI RICCARDO DRAGO

Quando, nel marzo 2006, si è sparsa la voce che un italiano voleva realizzare un cartoon digitale in grado di rivaleggiare con le produzioni europee e americane, la nostra claudicante industria dell'animazione è stata colta da un sentimento di euforia mista a inquietudine. «La gente si telefonava», racconta Mauro Uzzeo, aiuto regista, «per dirsi: guarda che è vero, non è il solito progetto di tre mesi, ma un lavoro a lungo termine su un vero film! Era come se, all'improvviso, ci fosse una grande chiamata per registi di videoclip, fumettisti, pubblicitari, disegnatori. Tutti artisti italiani che magari erano stati costretti ad andare all'estero».

## ALLA PARI CON HOLLYWOOD

Sei anni dopo, quella speranza è diventata realtà: il 18 ottobre infatti arriva al cinema *Gladiatori di Roma*, film in grafica computerizzata realizzato dalla Rainbow CGI, il reparto tecnologico del gruppo Rainbow, creato da Iginio Straffi nel 1995 con l'ambizione

di portare l'animazione italiana a competere nel mercato globale. «Fino a ieri», racconta Uzzeo, «in Italia si facevano cartoon che non avevano alcun appeal fuori dai nostri confini». Ma come sottolinea Straffi, che di *Gladiatori* è l'ideatore e il regista, la musica ora è cambiata: «Quando ho avuto l'idea di questo racconto originale ho subito chiamato Michael J. Wilson, che aveva lavorato a *L'era glaciale*, per chiedergli di scrivere una sceneggiatura con gli stessi elementi di comicità e ritmo che hanno successo a Hollywood». Il cartoon, che dalle prime scene viste in esclusiva da Jack mostra gli ingredienti e la qualità da film internazionale, racconta la storia di Timo, che rimasto orfano dopo l'eruzione di ▶



Il protagonista della storia è Timo (a sinistra), che è stato doppiato dall'attore Luca Argentero. [www.gladiatoridiroma.it](http://www.gladiatoridiroma.it)



Iginio Straffi, al centro del tavolo, con lo staff che ha lavorato a *Gladiatori di Roma*.

www.ecosistampa.it



www.jacktech.it ■ 15

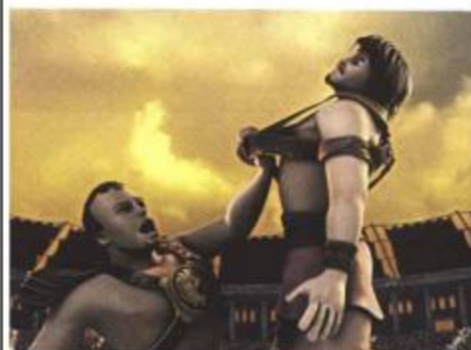
Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

09/35/85



www.ecosampa.it

**I TECNICI DELLA RAINBOW HANNO IDEATO UN METODO ESCLUSIVO PER ANIMARE I PERSONAGGI**



Alcune scene del film. Nel cast, in qualità di doppiatrici, ci sono anche Belen e Laura Chiatti.





► Pompei, viene adottato dal generale Chirone. Diventato un adulto svogliato, accetterà di allenarsi nell'accademia dei gladiatori solo per conquistare Lucilla, la figlia di Chirone di cui è innamorato da sempre.

«Ai miei collaboratori ho chiesto di guardare i cartoon della Pixar senza audio per calcolarne i tempi e studiare le gag visive, che funzionano anche senza dialoghi», racconta Straffi. «La nostra ambizione infatti è stata fin dagli inizi di realizzare film per vaste platee, supportati da un'organizzazione di carattere industriale».

#### HI-TECH MADE IN ITALY

Prima di *Gladiatori di Roma* Straffi ha lanciato la serie animata e poi i film

delle Winx, fatine dalle uova d'oro vendute in tutto il mondo, anche grazie al merchandising, in cui sono fortissimi gli americani. «Le Winx ci hanno permesso di finanziare interamente gli oltre 35 milioni di euro di questo progetto», ci racconta lo stesso Straffi.

«Dietro *I Gladiatori di Roma*», racconta il produttore Francesco Mastrofini, «c'è un lavoro meticoloso a livello organizzativo e tecnologico: per produrre milioni di file per una mole complessiva di circa 100 terabyte di dati, abbiamo dovuto

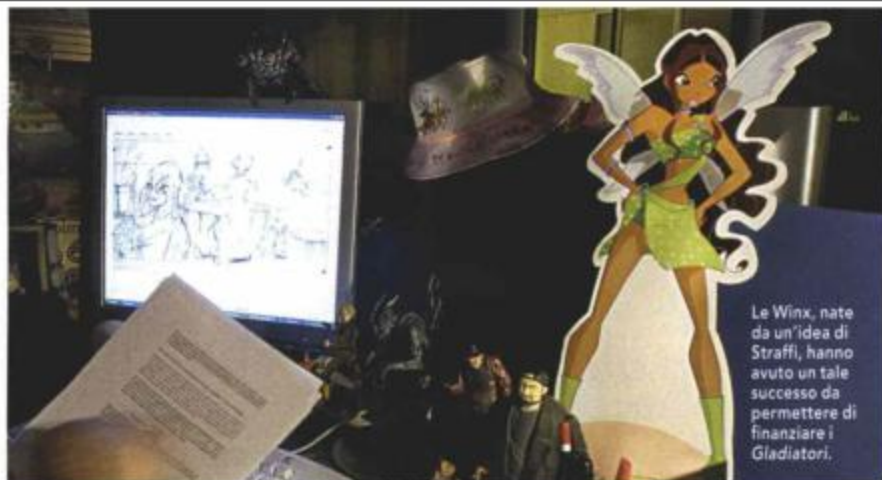
creare in casa moltissime nuove funzioni del software di animazione Maya, che permettessero di automatizzare alcuni processi e di oliare al massimo alcune fasi come la stereoscopia, in cui siamo stati tra i pionieri in Italia. *I gladiatori* tra l'altro è stato girato direttamente in 3D».

«Non solo», continua Mastrofini: «abbiamo elaborato un metodo esclusivo per dare uno scheletro ai personaggi che ci permettesse di animarli, per realizzare gli abiti e gli effetti speciali come il fumo, il fuoco e i liquidi, e ancora per l'illuminazione virtuale e la messa a punto dell'immagine finale. Con il nostro sistema, ad esempio, possiamo cambiare anche all'ultimo il colore o la fotografia di una scena».

#### PAROLA D'ORDINE: INSIEME

Tutte fasi che ho potuto vedere negli studi alla periferia di Roma. Lì un esercito di tecnici e artisti opera in grandi open space dove il lavoro di squadra è fondamentale: «Spesso le scrivanie sono inter-►





Le Winx, nate da un'idea di Straffi, hanno avuto un tale successo da permettere di finanziare i *Gladiatori*.



► cambiabili», racconta Uzzeo. «Perché a seconda delle fasi di lavorazione, può essere necessario che un animatore stia seduto vicino a un modellatore o a un altro tecnico. E questo aiuta perché, rispetto a studi esteri, dove il lavoro è diviso in blocchi rigidi, qui tutti sanno cosa fanno gli altri reparti». L'atmosfera a Roma è quella informale tipica degli studi di animazione di tutto il mondo, e anche se l'ambiente della Rainbow CGI pare un po' meno colorato della Pixar, il livello di professionalità è molto alto. «Nella società lavorano quasi tutti italiani», racconta Mastrofini, «perché vogliamo formare talenti nel nostro Paese, anche attraverso l'accademia dell'animazione fondata due anni fa». Straffi non nasconde il suo orgoglio: «Le idee che mi vengono sottoposte sono mediamente più originali di quelle già viste di molte produzioni anglosassoni», racconta. «Mi dispiace che a volte l'eterofilia dei media e del pubblico porti a guardare con scetticismo l'animazione italiana, ma la mia speranza è che il successo possa portare i talenti che abbiamo allevato alla Rainbow a diventare registi dei prossimi film».

**SFIDA MONDIALE**

Il livello della scommessa stavolta è dunque molto alto: se i due film sulle Winx avevano il traino della tv (e hanno incassato insieme 7 milioni di euro in Italia), per una storia originale come quella di *Gladiatori*, già venduta in 20 Paesi, nulla poteva essere lasciato al caso. «Abbiamo lavorato con proiezioni test negli Usa», spiega Uzzeo, «abitudine che in Italia praticamente non esiste, e abbiamo dovuto adattarci alla risposta degli spettatori: per esempio il Colosseo appare com'è oggi, crollato, perché altrimenti il pubblico americano non l'avrebbe riconosciuto. Quindi ci siamo dovuti inventare che è sempre in ristrutturazione e ogni tanto crolla». Un falso storico, purché creativo, che si può perdonare quando gli avversari nell'arena del box office sono due "mostri" esotici del calibro di Pixar e Dreamworks. ■





Gli animatori, i tecnici e gli artisti spesso si scambiano le scrivanie secondo le fasi di lavorazione. Dipende dai team del momento.

**L'ATMOSFERA ALLA RAINBOW È MOLTO INFORMALE,  
PROPRIO COME NELLE AZIENDE DELLA SILICON VALLEY**



www.jacktech.it • 19

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.