

Storie di successo

5 **Cartiere di Fabriano** Nella seconda metà del sec XIII, la qualificazione degli artigiani fabrianesi introduce nella produzione della carta alcune innovazioni che trasformano questa novità arrivata dall'Oriente in un

prodotto moderno. È la pila idraulica per battere gli stracci, la gelatina animale per la collatura del foglio, della filigrana. I Fabrianesi aprono botteghe in tutta Europa, riuscendo a prolungare la supremazia sino al

Rinascimento. Nel 1782 Pietro Miliani, che darà vita alla dinastia dei noti cartari, fonda un'azienda industriale che all'Esposizione di Londra del 1851 riceve la medaglia d'oro come riconoscimento di qualità.

IL SOGNO DI IGINIO STRAFFI, PAPÀ DI FATINE E STREGHETTE

Winx, «miracolo» digitale a Loreto

L'avveniristica fabbrica dove nascono i personaggi della fiaba a cartoni animati che ha conquistato il mondo si trova a poche centinaia di metri dal famoso santuario mariano

di Umberto Torelli

Lo sguardo, dall'avveniristica struttura in vetro e legno, spazia sulla campagna circostante. Fuori i primi segni dell'autunno, con piante che iniziano a perdere le foglie. All'interno una schiera di ragazzi e ragazze al lavoro, vestono casual e, oltre all'italiano, parlano in inglese. Divisi a gruppi operano in open space, di fronte agli ampi schermi dei computer. Ma non uno solo, come fanno i comuni mortali, bensì due o tre. Posti affiancati come in una cabina di regia. Sui monitor scorrono disegni e immagini in 2D e 3D, con bozzetti, costumi, testi e storyboard. I giovani si muovono svelti e precisi, tracciando segni, in apparenza incomprensibili, su tavolette grafiche. Riportati in formato digitale a video. In pochi secondi il disegno in bianco e nero si colora, prende vita. I personaggi vengono vestiti, si scelgono occhi e colore dei capelli. Un'espressione triste del viso diventa felice con un semplice clic di penna sulla tavoletta. L'impressione è quella di essere in una grande software house californiana, in Silicon Valley. Ma non è così. Ci troviamo nelle Marche, a Loreto. A qualche centinaio di metri dal celebre Santuario Mariano, dove ogni giorno migliaia di fedeli vengono scaricati dai pullman, per recarsi in devozione alla «Santa Casa». Benvenuti da Rainbow, la fucina delle Winx. I cartoni animati con fatine e streghe che fanno impazzire milioni di bambine in 130 Paesi del mondo, dall'Europa all'Est Asiatico, dal Sud Africa alla Nuova



Alta tecnologia Nella foto grande, una riunione di lavoro; sopra, le postazioni di lavoro degli animatori; sotto il fondatore Iginio Straffi



10 mila metri quadri, allestiti sul modello Apple, in cui lavorano circa 150 dipendenti

Zelanda. Quattro anni di lavoro e un investimento di 18 milioni di euro, per edificare un building antisismico che occupa 10 mila metri quadri. I due architetti, Sergio Bianchi ed Elisabetta Straffi, lo hanno progettato «perché vestisse chi lavora all'interno». Integrato con la natura circostante. Ecco perché hanno scelto di appoggiarlo sul fianco della collina, quasi a compenetrare la superficie, piuttosto che costruirlo sulla sommità. Una volta all'interno le sorprese non mancano. Le zone di lavoro poste su più livelli includono un cinema, bar e area ristoro per i circa 150 dipendenti. E poi palestra e una piscina con idromassaggio, zone relax, un campo da calcetto e uno da tennis. Insomma una struttura made in Italy che nulla ha da invidiare alle blasonate maison di Apple e Google. La nuova sede nasce anche nel segno della formazione, perché al suo interno è prevista una scuola del cartone animato. In fase di attuazione, verrà aperta nel 2012: ospiterà i freelance che vogliono scoprire i segreti dei fumetti. Inutile negare che, ai più bravi, si potranno spalancare le porte per collaborare con Rainbow. Ma come è iniziato questo cammino di successi? Fautore e «deus ex machina» è Iginio Straffi, 46enne marchigiano doc, nato a Gualdo in provincia di Macerata: «La mia passione per i cartoons arriva da lontano, da quando ero ragazzo. Perché già sui banchi del liceo, tra una lezione e l'altra, sognavo e disegnavo i primi personaggi». Ventenne, appena diplomato, inizia a collaborare con Lancio Story e Scorpio. Ha modo di partecipare alla creazione di alcuni personaggi del fumetto italiano. Ma il grande balzo arriva a inizio anni 90, quando Sergio Bonelli lo chiama a Milano per curare il serial poliziesco Nick Raider: «L'esperienza professionale che mi ha fatto muovere i primi passi nel mondo dei carto-

ons. Nel 1992 sono approdato all'animazione, spostandomi in Francia e Lussemburgo dove con Telecima ho collaborato ad alcuni film d'animazione. Lì ho capito che potevo crescere, ideando un prodotto tutto mio». Così a 30 anni inizia dando forma a personaggi da fiabe moderne. Per farlo, rientra nelle Marche e con l'imprenditore Lamberto Pignoni fonda Rainbow Srl. Partono in tre, in pochi mesi saranno dieci (nove dei quali ancora in azienda). Capitale iniziale 90 milioni di lire, servono per l'acquisto di computer e software per il disegno digitale. Nel 1996 esce il primo prodotto multimediale per bambini. Un

cartone animato su CdRom, la storia interattiva di Tommy & Oscar. Il successo non si fa attendere, perché viene tradotto in 30 lingue e messo in onda sui canali Rai. Nel 2000 la svolta con la prima serie di Winx Club, coprodotta da Rai che ne detiene i diritti in Italia e ha creduto fin dall'inizio all'operazione. Sono 52 puntate da 26 minuti, con effetti speciali. Realizzati in computer grafica: «L'idea di partenza è la storia di due college rivali, alla Harry Potter, ma pensati al femminile. Uno per aspiranti fate, l'altro per streghe. Studiate nel carattere con pregi e difetti, fuori dai tradizionali stereotipi dei cartoni



Integrata La sede di Loreto, inaugurata due settimane fa, è costata 18 milioni di euro (foto Luigi Filetici)

LE CIFRE

1.350

I pannelli solari posti come copertura della nuova sede Rainbow di Loreto. In totale producono 360 Kilowatt, sufficienti per il fabbisogno energetico dell'edificio. Consentono un risparmio di emissioni di Co2 pari a 200 mila chilogrammi/anno

70

Milioni di euro: il volume d'affari 2011, secondo le previsioni, per l'azienda delle Winx, con un utile stimato in circa 15 milioni. Rainbow si posiziona ai primi posti nel mercato mondiale dell'animazione

13

La posizione mondiale di Rainbow nella classifica del licensing, grazie a una nutrita serie di prodotti che comprende giocattoli, videogames, articoli back to school e igiene dei piccoli. Rainbow è presente con i suoi cartoons in 130 Paesi

1.000

Persone lavorano 38 settimane per produrre una puntata tv di 22 minuti. Esperti in computer grafica e animazione 3D operano attraverso un network ad alta sicurezza e velocità che da Loreto collega Roma e le sedi in India, Cina e Corea

giapponesi e americani dell'epoca». Per Rainbow si apre la sfida con le major d'oltreoceano. Tre anni di duro lavoro, con migliaia di layout e centinaia di storyboard. Fatti e rifatti fino a quando l'intero team non è soddisfatto fin nei minimi particolari. Alla fine prendono vita Bloom, Stella, Flora, Tecna e Musa i personaggi della prima serie tivù. In pochi mesi il fenomeno di «fatine e streghe» varca i confini nazionali e le cinque star-Tv entrano nel mondo delle bambine dai 4 ai 10 anni.

Ma il vulcanico Straffi non si ferma. Mette in cantiere nuovi personaggi e cartoons da affiancare alla Winx. Da Huntic, i cercatori di titani, a PopPixi e il mondo di gnomi ed elfi, fino alla storia di fantasia in live-action Mia & Me. Nel 2010 arriva l'accordo con Nickelodeon, società del gruppo Viacom, uno tra i primi network mondiali per l'intrattenimento dei bambini. Tra gli altri, acquisisce i diritti di trasmissione delle Winx in Usa, America Latina, Canada e Australia. Oltre a Loreto, Rainbow è presente in Italia nella sede di Roma con altre 150 persone, dove sviluppa animazioni 3D, con sistemi digitali ad elevato contenuto hi-tech, grazie ai quali ha creato un network di freelance e collaboratori in molti paesi del mondo: Amsterdam, Barcellona, Honk Kong ma anche disegnatori in India, Corea e Cina. Senza contar e il mercato licensing, con una nutrita serie di articoli: giocattoli, videogames, articoli back to school, inclusi abbigliamento e igiene personale dei piccoli: «Oggi, per avere successo bisogna fidelizzare il bambino, entrando nel suo immaginario con accessori che riprendano quanto vede in Tv».

Ma la fervida mente di Mr. Straffi è proiettata al futuro, alla realizzazione di «Not born to be a gladiator», un film 3D in alta definizione che vedrà in azione i gladiatori dell'antica Roma, un colossal digitale di cui abbiamo visto, in anteprima, alcune sequenze. Sarà in uscita tra un anno esatto e nulla avrà da invidiare ai film Pixar, DreamWorks e Disney. Ed è proprio quest'ultima major il modello di riferimento per Iginio: «Walt Disney era un personaggio fantastico, con una visione che ha anticipato i tempi. Un uomo che ha trasformato le paludi della Florida nel primo parco divertimenti del mondo».

corriere@umbertotorelli.com

© RIPRODUZIONE RISERVATA