

A scuola CON LE WINX

DI LUCA TREMOLADA

Nell'ufficio del responsabile per i sistemi produttivi di Rainbow Cgi c'è un lampada, tipo quelli che sono sopra le ambulanze o le auto della polizia. «Quando si accende e suona è perché i server si scaldano troppo e allora sono guai». Francesco Mastrofini, ad degli studios che hanno dato vita alla Winx, dice di scherzare, ma sa bene che il cinema d'animazione è una industria che ha bisogno di tonnellate di capacità di calcolo. «Con il tempo abbiamo costruito una pipeline di software proprietario e non. Cioè un sistema gigantesco per realizzare film d'animazione in grado di gestire decine di milioni di file. Per i videogiochi la pipeline è il corrispettivo dei motori proprietari, insomma un asset preziosissimo», spiega il boss della computer grafica scelto da Iginio Straffi per seguire i progetti che vanno appunto dal lungometraggio allo spot al 3D stereoscopico. Dopo aver prodotto «Winx Club - Il segreto del regno perduto» (2007) e «Winx Club 3D - Magica avventura» (2010) sono al lavoro su un progetto di un lungometraggio ambientato nella Roma antica in 3D. «Posso solo anticiparvi che è una storia sui gladiatori, che sarà in stereoscopia, anzi che nasce espressamente per il 3D. Ci teniamo moltissimo perché stiamo seguendo internamente ogni fase del processo creativo e produttivo. In pratica è dal 2005 che ci lavoriamo con uno staff che varia tra le 500 e le 700 persone tra risorse interne e freelance e studi fornitori».

La scelta di realizzare un film di animazione in stereoscopia non è banale, sia in termini economici che di competenze. Un film in 3D può costare 25 milioni di euro, ma soprattutto richiede professionalità che non sono facile da reperire sul mercato. «Quelli legati al 3D sono settori quasi di ricerca. I più bravi sono in giro per il mondo e si parlano via internet. Sui forum condividono le loro esperienze per risolvere problemi tecnici. Parliamo di professionisti di altissimo livello che lavorano nei grandi studi di animazione e seguono progetti sempre diversi». Da qui l'idea di creare all'interno di Rainbow una academy, una scuola di formazione. Il sito con le informazioni sui corsi verrà attivato a fine maggio all'indirizzo www.rainbowacademy.it.

«Tutti i grandi dell'animazione sono collegati a scuole molto

importanti - spiega Mastrofini -». Noi abbiamo scelto di creare questa accademia anche perché dalle scuole italiane arrivava poco o niente». Mastrofini è lapidario: «Secondo la mia esperienza la formazione qui da noi non funziona, a parte appunto qualche autodidatta di talento. Questo perché non funziona la formazione di professione. In un settore competitivo come il nostro chi resta fuori dal giro per un anno per insegnare è tagliato fuori. Le due attività non si conciliano. Insomma, l'insegnamento come professione non funziona. Per questo abbiamo scelto docenti che lavorano nell'industria». Corsi più brevi, quindi tenuti da professionisti che non lavorano a tempo pieno nella formazione per plasmare profili specializzati. La scelta di Rainbow di optare per un ambiente di formazione ibrido è legata a doppio filo con Rainbow e con il mercato. C'è da dire che in Italia a parte due o tre soggetti le aziende che operano nella computer grafica e nell'animazione sono di piccole dimensioni. Spesso hanno bisogno di "generalist", figure che sanno fare tutto e che quindi seguono dallo spot in Cg al lighting per lungometraggi. Diversamente Rainbow ha bisogno prevalentemente di specialisti. E intende crescerli al suo interno. Come una piccola Pixar. Quantomeno nelle intenzioni.

Una formula ibrida per formare con esperti del settore i nuovi artisti della stereoscopia

I corsi

La scuola: Rainbow Academy.

Città: Roma

Corsi: Animazione 3D e Vfx

Applicazioni iPhone e iPad

Sviluppo videogiochi

Costi: tra 6 e 8 mila euro

Struttura: un corso generale nel primo anno. E moduli più brevi per profili specializzati.

Studenti: si parla di corsi a numero chiuso e classi che vanno da 18 a 20 studenti.

Docenti: il corpo insegnante prevede una quindicina di professionisti selezionati tra personale qualificato di Rainbow e free lance di fama internazionale.

