



RAINBOW
presenta



il Segreto del Regno Perduto

una produzione RAINBOW
in collaborazione con RAI FICTION

Un film di Iginio Straffi

distribuito da



Data di uscita: 30 Novembre 2007

Durata: 85' animazione CGI

CAST & CREDITS

| | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Regia | IGINIO STRAFFI |
| Executive Producer | JOANNE LEE |
| Sceneggiatura | IGINIO STRAFFI SEAN MOLYNEAUX |
| Art Directors | VINCENZO NISCO CORRADO VIRGILI |
| Produttore Rai Fiction | ANNITA ROMANELLI |
| Line Producer | FRANCESCO MASTROFINI |
| Direttore di produzione | GIANNI TRAVAGLIONE |
| Personaggi creati da | IGINIO STRAFFI |
| Prodotto da | IGINIO STRAFFI |

Una produzione RAINBOW in collaborazione con RAI FICTION

SINOSSI

Sedici anni fa i più potenti maghi guerrieri della Dimensione Magica si sono sacrificati per combattere il male assoluto. Ora il destino di un regno è nelle mani di una ragazza: Bloom, la fata della fiamma del Drago.

Accompagnata come sempre dalle sue amiche del Winx Club, Bloom dovrà affrontare la più grande delle sfide: addentrarsi negli abissi della dimensione oscura e combattere il male assoluto per riportare in vita i suoi genitori e svelare finalmente il mistero legato alle sue origini.

Riusciranno Bloom, Flora, Stella, Aisha Musa e Tecna a sconfiggere le più terrificanti creature dell'incubo e a ritrovare l'ultimo re di Domino? E Bloom riuscirà a salvare il regno perduto e a diventare finalmente Principessa di Domino?

Dall'esito di questo scontro dipenderà il destino dell'intera Dimensione Magica.

NOTE DI REGIA

Diversi anni fa quando lavoravo alla stesura del progetto Winx Club, per la serie televisiva, tratteggiai il profilo della protagonista Bloom come quello di una ragazza cresciuta da genitori adottivi perché questo tema mi era rimasto dentro da quando, ai tempi dell'università, frequentavo una ragazza straniera cresciuta in Italia che aveva vissuto questa stessa esperienza.

Antonella, così si chiamava la mia compagna di studi, mi aveva confessato con un tale trasporto il grande desiderio di conoscere un giorno i suoi genitori naturali ed il suo paese che non poteva essere ignorato.

Nel tratteggiare la storia di Bloom, creatura magica, proveniente dal mondo di Domino, ma cresciuta da genitori adottivi terrestri, mi sono ispirato a lei, anche se il carattere della Bloom, come lo conosciamo oggi dalla serie televisiva, somiglia molto di più a quello di mia moglie Joanne, che non a quello della studentessa di cui sopra.

Originariamente avevo pianificato il viaggio di Bloom alla ricerca dei genitori naturali, come parte della seconda stagione televisiva. Ben presto però mi sono reso conto che sarebbe stato un vero peccato non indirizzare la saga televisiva delle fatine più trendy del mondo verso altri sviluppi, riservando questa emozionante avventura, alla ricerca delle proprie origini, per il grande schermo.

Così è nato il soggetto del film, un racconto che svela molti dei segreti irrisolti nelle 3 serie televisive, ma che è anche l'espressione di una storia universale; un viaggio alla ricerca di se stessi e delle proprie origini, un processo di crescita e di passaggio, per la protagonista, dall'adolescenza verso il mondo degli adulti. Una storia insomma che può coinvolgere ed appassionare anche chi non ha mai visto una puntata delle Winx.

Per la stesura della sceneggiatura ho coinvolto Sean Molyneaux, talentaccio neworkese, che aveva dato prova delle sue capacità già nella serie televisiva. I contenuti e le emozioni che volevo trasmettere agli spettatori, dovevano essere miscelati con l'azione e il ritmo dei dialoghi tipici della scrittura made in USA, il risultato di questa sceneggiatura a 4 mani mi sembra soddisfacente, perché credo che coinvolga e parli al cuore degli spettatori.

Verso la fine del 2005 con la sceneggiatura e i disegni di personaggi e ambienti mi sono quasi trasferito a Roma dove, insieme a Francesco Mastrofino, abbiamo messo insieme una squadra di bravissimi artisti e tecnici, tutti giovani, ma già provenienti da esperienze produttive diverse, accomunati da un unico sogno, quello di realizzare anche in Italia il Cinema di animazione CGI. Nei mesi successivi poi siamo stati in grado di riportare a casa altri talenti italiani spersi e sparsi nell'universo produttivo delle major, a vantaggio della qualità del prodotto.

Partita la sfida italiana denominata Rainbow CGI sono cominciati i problemi, il primo la lotta contro il tempo per uscire nelle sale entro il 2007 e ovviamente con uno standard qualitativo di altissimo livello. Accanto alla fatica e alle difficoltà di uno start up così ambizioso la soddisfazione di vedere il team crescere giorno dopo giorno, in un percorso quasi parallelo a quello della protagonista del film, Bloom. Le notti sono state e continuano ad essere lunghe alla Rainbow CGI, tante le risate che ci siamo fatti alcuni mesi fa quando la polizia ha dovuto svegliare a calcetti il mio assistente regista Mauro Uzzeo che dormiva profondamente dalla notte prima sui divani dello studio. Mauro esausto dalla lunga giornata di lavoro si era addormentato sul divano ed era stato scambiato dalle donne delle pulizie del turno mattutino per un barbone intrufolatosi negli studios in cerca di un giaciglio al caldo...che dire poi delle voci guida per animare il labiale, tutte fatte in casa, come in una grande recita scolastica, in cui tutti hanno dato il peggio delle proprie capacità interpretative.

Insomma lacrime e sangue, ma anche tanto divertimento ed un livello di energia creativa che si respirava in ogni reparto degli studios; e poi l'impagabile sensazione di lavorare ad un progetto unico, di essere parte di un'esperienza che mai prima si era realizzata in Italia.

Ora siamo pronti al debutto speriamo in un grosso successo di critica e di pubblico, ma la soddisfazione più grande ci verrà come al solito dal sorriso e dal pianto di una piccola spettatrice.

Iginio Straffi

NOTE DI PRODUZIONE

L'idea della storia narrata nel film era in nuce già presente al nascere del progetto Winx Club. Iginio Straffi ideò tutto partendo dall'idea di una ragazza, Bloom, che scopre di avere dei poteri particolari e di essere iscritta in una storia più grande di lei che solo nel tempo potrà scoprire. Una storia che le rivelerà le sue vere origini e il grande compito che le è stato assegnato. Il nucleo di partenza risiede nella consapevolezza che in ogni bambino "c'è qualcosa di magico e di speciale" che lo rende irripetibile, e che gli dà la forza di cercare e di costruire la sua identità, la sua vera personalità, affrontando avversità di ogni genere. Ed è questa energia personale il valore portante che diventa metaforicamente "magia" nel mondo Winx.

Come tutti i film d'animazione anche "Winx Club - Il Segreto del Regno Perduto" ha avuto bisogno di un lungo periodo di preparazione. Ma per questo progetto si è dovuto addirittura allestire ex novo uno Studio di realizzazione di animazione al computer 3D a Roma, in Via della Bufalotta: la Rainbow CGI.

La sede romana è stata messa su nel primo trimestre del 2006. Lo staff direttivo l'ha progettata interamente - dall'impiantistica alla suddivisione degli spazi - per essere dinamica e logisticamente adattabile ad ogni esigenza di produzione. Dispone di spazi dedicati per la pre e la post produzione audio video, un centro di calcolo fra i più rilevanti in Italia, ed è stata allargata da circa 600 mq a 1000 mq in corso di progetto per far fronte al crescere delle risorse. Ad oggi è già in progetto un ulteriore allargamento della stessa in funzione dei prossimi progetti di lungometraggio, tra cui un secondo episodio delle Winx.

La prima riunione di produzione del film ha avuto luogo nel Novembre 2005, mentre per scrivere la sceneggiatura ci sono voluti 3 anni dalla prima idea all'ultima modifica e due anni di produzione. Sono stati realizzati 4.000 schizzi di preparazione per arrivare alla definizione 3D delle 50 scenografie e dei 200 modelli, numero che tiene conto anche delle trasformazioni che hanno i circa 170 personaggi nel corso del film.

Il film comportava inoltre un livello di complessità notevole dovuto al numero elevato di personaggi rispetto alla media delle produzioni: le

protagoniste sono infatti 6 e non una sola. Ogni Winx ha inoltre diversi modelli e cambi d'abito: nel film ne compaiono circa 7 diverse per ognuna (più di 42 modelli per tutte le Winx). In totale ci sono circa 170 personaggi in diverse varianti di vestiti e pettinature e almeno due versioni principali come per le Winx : una fashion e una fairy. In tutto il film, si possono contare quindi circa 125 mila frame finali e oltre 5 milioni di layer (livelli diversi che compongono ogni fotogramma).

A questo si aggiunge la ricchezza di particolari di ogni personaggio: il film introduce le Winx nel loro stadio più complesso, Enchantix, con ali impreziosite di gioielli, vestiti ispirati a forme floreali e acconciature molto particolari. Per realizzare i capelli in 3D sono state create delle "linee guida" principali, a cui si dà movimento, e intorno alle quali il programma costruisce altri capelli anch'essi in movimento. Ogni movimento di ogni linea guida è a sé, per far sì che l'effetto sia di capelli realistici che si muovono con libertà e non di un blocco unito che si muove insieme.

In genere si tende ad evitare questa complessità magari con il ricorso ad una chioma unica da muovere in blocco. In ogni caso, i capelli nel caso delle Winx sono uno dei fattori più importanti perché ognuna delle Winx è riconoscibile per la propria acconciatura.

Un'altra sfida era rappresentata dal tradurre in 3D la leggerezza e la ricchezza di un design in 2D: il film parte infatti da un cartone animato in 2D. Il design è stato pensato per il 2D mentre il 3D pone problemi di coerenza anatomica che in 2D possono essere camuffati a seconda dell'inquadratura e in 3D invece devono essere risolti realmente. Partendo dalla problematica della 'traduzione' del 2D in 3D, sono stati effettuati molti focus group per essere sicuri che i personaggi delle Winx in versione 3D siano riconoscibili per le loro fan.

Nella Rainbow CGI, hanno lavorato circa 400 tra animatori, coloritori, programmatori ed altro personale tecnico e artistico. Sono stati coinvolti nella lavorazione anche i seguenti altri Studi: Rainbow SPA, Loreto (AN), lo Studio in cui le Winx sono nate come cartone animato televisivo e bidimensionale, con circa 140 artisti coinvolti fra interni ed esterni ; Brain Zoo Studios, California (USA), con circa 25 artisti coinvolti; GDC International Limited, Hong Kong, con circa 100 artisti coinvolti.

Ogni animatore è riuscito ogni giorno a realizzare, a seconda della complessità della scena, tra 0,2 secondi e 2 secondi. I programmi utilizzati sono stati principalmente Maya 3D, secondariamente Lightwave come software 3D, e decine di altri per montaggio fotoritocco compositing e tanti altri aspetti. E' stato necessario un migliaio di nodi di rendering. In più sono stati sviluppati dei gruppi di discussione interni per raggiungere determinati risultati oltre a simulazioni in studio con gli art director che interpretavano delle scene piu' complesse per tradurre dal vivo agli animatori le psicologie e le emozioni dei personaggi.

“Winx Club - Il Segreto del Regno Perduto” è una commedia romantica che alterna situazioni comiche a momenti drammatici e rappresenta un passaggio epocale della saga Winx Club: risalire alle origini di Bloom per rivelare il segreto alla base dell'universo Winx.

I PROTAGONISTI - Le magiche WINX

BLOOM – La Fata del Fuoco. Nata sotto il segno del Drago, Bloom proviene da Gardenia, dove ha vissuto con i suoi genitori, Vanessa e Mike. Ma la sua vita cambia radicalmente quando incontra Stella, una fata di Alfea minacciata da un pericoloso troll, per difendere la quale scopre di avere dei poteri magici e di essere una potenziale fata. Da quel giorno Bloom lascerà Gardenia per frequentare a Magix il college delle fate e diverrà la leader del Winx Club. Generosa, sincera, coraggiosa, nobile d’animo, impulsiva e carismatica (proprio come una leader), la Fata del fuoco è inseparabile dalle sue amiche e con loro, mentre cerca di comporre il difficile puzzle del suo passato, vive ogni giorno una magica avventura.

STELLA – La Fata del Sole e della Luna. Figlia unica del re e della regina di Solaria, e’ nata sotto il segno della Sirena. Adora letteralmente vestirsi alla moda e fa molta attenzione al suo look. Il suo guardaroba è infatti il piu’ capiente e colmo di tutta la Dimensione Magica ed il suo passatempo preferito è lo shopping nelle boutique di Magix o di Adquistes. Anche frequentare i ragazzi non le dispiace mentre invece lo studio non rientra proprio fra le sue passioni. Stella ha un bel caratterino: è spontanea, allegra, un po’ egocentrica ma anche buffa e generosa.

MUSA – La Fata della Musica. Proviene da Melody, regno della Musica ed è nata sotto il segno fatato del Folletto. Sua madre era una grande cantante e suo padre un ottimo pianista e fabbricante di strumenti musicali. Cresciuta in mezzo alle note non poteva che ereditare una

grande passione per la musica! Adora ogni tipo di strumento ma soprattutto il flauto traverso che ama suonare nel silenzio della sua camera di Alfea. E le piace tanto ballare, qualsiasi tipo di ritmo: la disco music, l'hip hop, il rap, il latino-americano, la techno non hanno segreti per lei. Tenace, energica, ironica, disordinata, irruente, è forse un po' diffidente. Tranne che con le sue amiche con cui vive sempre nuove e fantastiche avventure.

FLORA – La Fata del Fiori. Nel pianeta di Linphea, da cui proviene, ha imparato ad apprezzare la magia della natura. Non potrebbe vivere senza sentire il profumo di fiori e piante e la sua stanza sembra un piccolo giardino. Il suo segno fatato è Driade. Flora è un'allieva diligente - non certo ambiziosa - ma cerca di dare il meglio di sé in tutto quello che fa. Saggia e ponderata, non esita a correre in aiuto di chiunque si trovi in difficoltà, con dolcezza e pazienza. La sua insicurezza spesso la frena, ma per fortuna le sue amiche sanno sempre consigliarla e incoraggiarla.

TECNA – La Fata della Tecnologia. Sotto il segno del Tritone, Tecna viene dal pianeta di Zenith – dove la magia scaturisce unicamente dalla tecnologia. Adora lo sport ed il movimento, ma nutre una vera passione per le scienze e nel tempo libero si diverte ad inventare e realizzare nuovi marchingegni oppure accende il computer per avventurarsi in nuove entusiasmanti sfide con i videogiochi. Un tipo ordinato e razionale che ricorre sempre alla logica per affrontare le situazioni...e non c'è da stupirsi che il suo look sia essenziale e hi-tech. Può sembrare fredda o distaccata, ma in realtà con le sue amiche mostra sempre grande affetto e generosità.

AISHA – La Fata dei Fluidi. L'ultima arrivata nel gruppo Winx, è la principessa del pianeta Andros, da cui proviene. Segno magico: Chimera. Le Winx l'hanno salvata dalle grinfie di Darkar e da allora fa parte del loro fantastico gruppo. Con i suoi poteri riesce a manipolare il Morfix, uno speciale fluido fucsia che può assumere qualsiasi forma, ma presto – perfezionandosi nella scuola di Alfea - riuscirà a controllare tutti i fluidi. Appassionata di sport, si allena costantemente per essere sempre scattante e in forma. Aisha è orgogliosa e grintosa, sempre pronta ad affrontare il pericolo, ma ha il terrore del buio e degli spazi troppo piccoli e desolati...La sua massima aspirazione è quella di diventare una vera Fata ed una grande Winx.

IL FENOMENO – La Winx Mania

“Le Winx sono frutto di una lunga elaborazione, di ricerche su soggetti e su personaggi che hanno richiesto diversi anni di duro lavoro prima di essere pronti al lancio sul mercato. Il format che vede un gruppo di sei amiche affiatate e integrate pur nella differenza delle personalità e dei gusti, sicuramente è un concetto molto importante, specie per il target di riferimento delle Winx. Se poi si aggiunge l’ingrediente della magia, ovviamente come strumento di lotta contro il male, il concept si rafforza maggiormente” Così’ Iginio Straffi, il creatore delle Winx, spiega il successo delle sei fatine, le piu’ trendy e piu’ cool nel panorama internazionale, divenute in breve tempo oggetto di un vero e proprio fenomeno di culto.

Un fenomeno che nasce e si sviluppa grazie ad una stretta collaborazione fra Rainbow e Rai Fiction che ha decretato lo straordinario successo delle 3 serie televisive in 2D. E lo stesso team produttivo si è naturalmente riproposto anche per il film in 3D destinato alle sale cinematografiche.

Solari e romantiche, fragili e determinate, unite da un’inossidabile amicizia e dotate di straordinari poteri magici che mettono al servizio del bene, le sei mitiche “teen-fate” hanno conquistato infatti in soli tre anni il mercato mondiale per attestarsi come un vero e proprio fenomeno internazionale per estensione, e trasversale per penetrazione in diverse fasce d’età.

Le cifre parlano chiaro: nate solo 3 anni fa, dal 2004 le Winx hanno invaso 130 paesi e conquistato diversi primati. Winx è il brand n. 1 in Italia ed Europa per livello di notorietà, il n. 1 in Italia, Francia e Benelux nel settore giocattolo, attestandosi come un grande fenomeno anche a livello di merchandising. Con 600 licenziatari in tutto il mondo, il giro d'affari dei prodotti in vendita a marchio Winx supera la cifra di 1,5 miliardi euro.

Il brand Winx è infatti n.1 tra i prodotti in licenza più venduti – basti pensare che nella categoria fashion doll, Winx presenta ben 25 referenze di prodotto all'interno della top 100 dei prodotti più venduti della stessa categoria: una leadership indiscussa.

Oggi le bambole Winx sono infatti uno dei prodotti più venduti in Italia. Contrariamente all'andamento del mercato delle fashion dolls, che – comparando i mesi di Gennaio-Giugno 06 e Gennaio-Giugno 07 - registra una situazione di stasi (con un incremento di appena 0,9%), le bambole Winx sono in continua ascesa, con un incremento di oltre il +70% rispetto allo stesso periodo nel 2006. Con una quota di mercato di quasi 40% di market share superando le più trasgressive Bratz e le più tradizionali Barbie.

Al successo delle fashion doll si affianca quello della linea di abbigliamento. Winx Club è stato infatti sempre concepito come un marchio molto fashion e al passo con la moda. Non è un caso infatti che disegnatori Rainbow abbiamo lavorato a braccetto con stilisti moda per creare il look delle fate di Alfea e un vero e proprio guardaroba di cambi d'abito. Questo perché le Winx sono ragazze normali che vanno a scuola e amano vestirsi per ogni occasione, proprio come le teen-ager di oggi. Ed ecco comparire vere e proprie

collezioni moda e accessori fashion di ogni genere, dai portacellulari alle spille per le borse, dai ciondoli ai gioielli: da questo autunno infatti tutta una linea di gioielli veri a marchio Winx verrà distribuita nelle principali gioiellerie d'Italia. Per non parlare dei prodotti hi-tech che vanno dalla fotocamera digitale al cellulare, dalla pen drive all'asciugacapelli Winx, dall'organizer allo spazzolino elettrico.

E ancora gli orologi da polso, il corredo per la scuola, la linea da toilette, i cosmetici, l'area food e la linea da tavola per assicurarsi la presenza delle Winx in ogni momento della giornata. E poi i libri e le figurine: la collezione di figurine Panini abbinata alla terza serie delle Winx ha battuto ogni record con 50 milioni di figurine vendute in poco più di 2 mesi solo in Italia – e si tratta della quarta collezione che Panini pubblica sulle Winx. Mentre il settore DVD ha superato il volume dei 10 milioni di pezzi venduti in 41 paesi, di cui oltre un milione solo in Italia.

Le Winx hanno conquistato anche il pubblico sul web: sono oltre 2 milioni i visitatori unici al mese del sito www.winxclub.com e oltre 1,5 milioni i membri iscritti allo stesso sito. Ma non solo: sono oltre 275.000 i siti web e 5 milioni le pagine web che parlano di Winx e 12.400 i videoclip delle Winx abbinati alle loro canzoni ma anche alle canzoni di artiste di fama internazionale sul sito più cliccato dai teenager, You Tube. Perché Winx è anche un fenomeno musicale: tutte le ragazzine d'Italia e dei paesi in cui Winx è trasmesso, cantano le loro canzoni, acquistano i cd musicali con le loro raccolte e in Italia tantissime hanno assistito al musical delle Winx. Un Live show itinerante che ha toccato oltre 40 città con il tutto esaurito e totalizzando più di 300.000 biglietti venduti – prima di approdare quest'anno anche in Olanda. La musica è un elemento importante

specie per le ragazzine, tweens e teen agers. Le Winx sono ragazze di oggi e ascoltano la musica pop, tecno o altri genere comunque in voga tra i ragazzi e anche per questo sono molto amate. Le canzoni Winx esprimono soprattutto sentimenti: i sentimenti d'amore, d'amicizia delle ragazzine, la fiducia verso il futuro, le aspettative per la loro crescita, in sintonia con i valori positivi che le Winx trasmettono.

Un successo indiscusso dunque, che accomuna bambine e adolescenti ma anche genitori e nonni, visto che il fenomeno Winx è ormai entrato nelle case degli italiani.

Un successo spiegabile con il fatto che le Winx rappresentano perfettamente le identità, ma anche i sogni e le aspirazioni delle tweens di oggi: sono fashion, attente alle novità e all'hi-tech, con una passione per la musica ed un'incondizionata fiducia nell'amicizia, nella solidarietà e nello spirito di gruppo. Ma vanno a scuola, si innamorano e sognano una vita da principesse. Non puro intrattenimento, ma un modello aspirazionale. Non solo fenomeno mediatico, ma un vero e proprio stile.

I REALIZZATORI

IGINIO STRAFFI (*Regista, sceneggiatore, produttore*)

Iginio Straffi nasce il 30 Maggio 1965 a Gualdo (MC). Oggi è il fondatore nonché l'Amministratore Delegato della Rainbow SpA, studio di animazione tra i leader nel panorama dell'industria cinematografica e televisiva mondiale, conosciuto soprattutto per l'acclamatissimo "Winx Club".

Straffi inizia la sua carriera come autore di fumetti quando ancora frequenta l'università: molte delle sue opere vengono pubblicate su riviste nazionali ed internazionali quali Lancio Story, Comic Art e Heavy Metal. Presto il suo talento viene notato dalla prestigiosa casa editrice di fumetti "Sergio Bonelli Editore" di Milano, che lo recluta immediatamente per lavorare alla famosa serie "**Nick Raider**".

Ben presto la sua fama di fumettista di talento varca i confini nazionali e viene riconosciuta anche dall'industria della TV e del cinema: Straffi accetta l'offerta di seguire interessanti progetti per conto di diversi studi di animazione a livello internazionale. Dopo alcuni anni di esperienza all'estero, decide, nel 1994, di tornare in Italia e dopo solo un anno fonda la Rainbow Srl.

Il primo progetto della nuova azienda è la produzione e la distribuzione di un CD-ROM interattivo ed educativo intitolato "**Tommy and Oscar - Il Fantasma dell'Opera**". E' un successo immediato!

Tradotto in 25 lingue e distribuito in 56 paesi, il CD riceve importanti riconoscimenti quali il "Children Software Review" (USA) come miglior programma interattivo e il "New Media Prize" per il miglior software e anche "Best CD-ROM" all'Avanca Festival '97.

Grazie al successo ottenuto, Straffi decide di produrre i primi 26 episodi, ognuno di mezz'ora, della prima serie animata alla quale diede il titolo "**Le avventure di Tommy & Oscar**" che viene trasmessa in oltre 40 paesi.

Questi risultati permettono a Straffi di puntare su un progetto ancora più ambizioso ed impegnativo sia dal punto di vista artistico sia economico, la celebre serie TV a cartoni animati, intitolata "**Winx Club**".

Ancora una volta, il talento e l'intuizione premiano Straffi: Winx Club infatti dimostra da subito di essere un vero e proprio fenomeno.

Oggi, **“Winx Club”** vanta 78 episodi, della durata di mezz'ora l'uno, ed è N°1 a livello di audience in molti paesi con oltre 1 miliardo di dollari di prodotti in licenza venduti. La serie TV è trasmessa in oltre 130 paesi dalle principali TV del mondo, quali Nickelodeon, Cartoon Network, RAI, France 3, SBS Korea e molte altre.

I prodotti di licensing a marchio Winx Club sono distribuiti da oltre 600 società in tutto il mondo, tra le quali multinazionali come Mattel, Konami, Upperdeck ecc.

Straffi ha appena completato la produzione della sua ultima creazione, un cartone animato originale ed innovativo, **“Huntik”** (26 episodi della durata di mezz'ora l'uno) che arriverà in TV agli inizi del 2008. Oltre a lavorare sulle sue creazioni, Straffi collabora di tanto in tanto con altri autori: solo per fare un esempio, ha diretto e prodotto cartoni animati di successo quali **“Monster Allergy”** e **“Prezzy”**.

Attualmente, invece è impegnato con il suo progetto più ambizioso, il film di animazione Winx Club in CGI cui Straffi sta dedicando tutte le sue energie. Il Segreto del Regno Perduto uscirà nelle sale italiane il 30 Novembre 2007 e nel resto del mondo all'inizio del 2008.

Straffi ha ottenuto diversi riconoscimenti per il suo lavoro; solo per citarne alcuni tra quelli italiani, nel 2005 il “Pinocchio Award”, come “Miglior Regista di programmi per bambini” da parte dei talenti creativi dell'Associazione Italiana di TV e Cinema. Nello stesso anno ha ricevuto un altro importante premio, in qualità di fondatore e amministratore delegato della Rainbow, per lo “Studio di Animazione dell'anno” al Cartoon Festival on the Bay di Positano.

SEAN MOLYNEAUX (*Sceneggiatore*)

Sean Molyneaux vive a New York e, dopo aver consolidato una stretta collaborazione con Rainbow, è entrato naturalmente nel team di lavoro per la produzione di Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto, come sceneggiatore al fianco di Iginio Straffi.

Dopo un'esperienza come supervisore e adattatore dialoghi in lingua inglese per decine di titoli di animazione giapponesi e italiani - fra cui "Samurai Deeper Kyo," "The Gokusen," "Mirage of Blaze," "The 12 Kingdoms", "Versus," "Ichi the Killer," e "Zatoichi" - ha avviato una collaborazione con Cartoon Network come supervisore di sceneggiature e adattamento della serie animata da 95 episodi intitolata "Rurouni Kenshin".

Nel 2003, è stato impegnato nella sceneggiatura e adattamento scenografico degli episodi per la terza e quarta stagione di Yugi-Oh, serie di grande successo internazionale. L'anno successivo segue, in veste di produttore, la serie Tv "Invader Zim" per Nickelodeon e nel 2005 supervisiona le sceneggiature per la serie animata per "The Phoenix". Ancora come produttore lavora su "Voltron: Defender of the Universe" in versione rimasterizzata e attualmente trasmesso su Cartoon Network's Adult Swim. Dal 2006 inizia a lavorare come sceneggiatore su "Killing the Faith," un film di animazione ancora in fase di produzione.

Nel frattempo, nel 2003 era iniziata la sua collaborazione con Rainbow, come sceneggiatore e supervisore del copione inglese di Winx Club – Serie 2, proseguendo poi con la sceneggiatura di Winx Club – Serie 3 e come scrittore principale di Huntik, Secrets and Seekers serie1. Per approdare alla prima produzione cinematografica del gruppo Rainbow, realizzata negli studi della nuova Rainbow CGI.

FRANCESCO MASTROFINI (*Line Producer*)

Francesco Mastrofino proviene da una lunga esperienza alla genesi, ed alla guida della Digitrace, una delle prime società italiane specializzate nella produzione di lungometraggi di animazione 3D: realizza nel 2002 il primo film animato in Italia “L’Apetta Giulia e la Signora Vita” di Paolo Modugno, a cui farà seguito nel 2004 “La Storia Di Leo” di Mario Cambi.

Tali realizzazioni rendono di fatto Francesco Mastrofino, il direttore di produzione degli unici due film realizzati in Italia in animazione 3D. Con oltre dieci anni di esperienza nella gestione di imprese correlate alla Computer Grafica ed allo sviluppo di prodotti multimediali seriali, ha raggiunto sin dagli inizi della sua carriera un’alta specializzazione lavorando nella direzione della produzione e sviluppo software per numerosi progetti per conto di rilevanti aziende italiane, come la De Agostini Multimedia, Repubblica, Enel, Ina Assitalia, BNL e Accénture.

Nel 2005 chiude la società Digitrace per entrare nello stesso anno nel progetto Rainbow CGI, una nuova società di produzione di animazione creata a Roma che si configura come la nuova importante impresa nel settore della CGI.

Pronta al debutto con “Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto”, Rainbow CGI coltiva l’ambizioso progetto di realizzare con continuità film di animazione di qualità per il mercato mondiale.

VINCENZO NISCO (*Art Director*)

Vincenzo Nisco nasce a Taranto 48 anni fa ed è uno dei pochi nel suo campo a vantare un'esperienza internazionale.

Giovanissimo, contemporaneamente agli studi artistici, inizia a lavorare nel campo del fumetto. A meta' degli anni '70 entra nel gruppo romano della Lancio disegnando sotto la guida di Ruggero Giovannini storie per le testate Lancio Story e Skorpio. Poi a Milano negli anni '80 con la Fumetti d'Arte e la Parker Editrice per la quale disegna una serie di fiabe per bambini per poi passare alla Universo per Intrepido, e molte altre pubblicazioni tra le quali Demon Hunter e Balboa ed altro anche per i mercati inglese e tedesco.

Negli anni '90 si trasferisce in Asia, in Malesia, dove collabora con l'editrice Pelangi e come character designer per la progettazione di un Theme Park a Johor Bahru. Poi si trasferisce a Singapore come Art Director alla Lawton & Yeo, una delle piu' importanti agenzie pubblicitarie al mondo. Poi ancora in Australia dove lavora presso gli Studi di Produzione Disney di Sydney per 10 anni fino al 2006. Il suo nome – come supervisore layout - compare nei titoli di oltre 12 sequels Disney tra i quali “Peter Pan 2”, “Tarzan 2”, “Lilo & Stitch 2”, “Re Leone 3”, “Fratello Orso 2”, “I tre moschettieri”, “Bambi 2” e molti altri.

Dalla Disney riceve due riconoscimenti come miglior Layout Artist nel 1999 per il film “Lilli e il Vagabondo 2” e nel 2006 per “Bambi 2”. Contemporaneamente alla collaborazione con Disney, lavora come freelance con Energy Entertainment per il film Magic Pudding, Yoramgros per le serie Wicked e Flipper e Halo Pictures per la serie animata di Mr. Bean. Alla fine del 2006 arriva in Rainbow CGI, per la quale aveva gia' disegnato storyboard per la seconda serie di Winx e supervisionato i background della terza.

Nel giugno 2006 il Presidente della Repubblica Napolitano gli conferisce la nomina a Cavaliere al Merito della Repubblica per meriti di lavoro all'estero e “per aver acceso un sorriso sul viso dei bambini di tutto il mondo”, come recita la motivazione del prestigioso riconoscimento.

CORRADO VIRGILI (*Art Director*)

Corrado Virgili nasce a Fermo 36 anni fa. Fin da giovanissimo s'interessa di arte e di pittura, frequentando l'Istituto d'Arte prima e l'Accademia di Belle Arti di Bologna poi, con indirizzo scenografico.

Gia all'inizio degli anni '90, durante gli studi accademici, collabora con diverse compagnie teatrali progettando scenografie.

Particolarmente significativa la collaborazione al progetto dello scenografo Giancarlo Basili, in cui realizza l'allestimento scenico del "Festival internazionale del Teatro Ragazzi" di Porto Sant'Elpidio, la piu' importante manifestazione italiana del settore.

Dal '94 inizia la sua attivita' nel "mondo digitale" collaborando con diverse agenzie pubblicitarie. Nello stesso periodo approfondisce le conoscenze di vari software 3D, prima finalizzandoli alla progettazione scenografica, poi all'animazione.

Dal 1999 al 2002 lavora come docente nei corsi di grafica pubblicitaria e progettazione 3D presso l' Istituto CSL marche. Dopo aver fondato l'agenzia pubblicitaria "Prima solutions" nel 2001, si trasferisce a Roma ed inizia a collaborare con la societa' "Digitrace" impegnata nel campo dell'animazione cinematografica e televisiva.

Partecipa alla realizzazione del film "L'Apetta Giulia e la Signora Vita", primo lungometraggio animato, completamente in computer grafica, realizzato in Italia e secondo in Europa. Sempre per Digitrace realizza e dirige lavori sia sul fronte pubblicitario come lo spot per Kinder Ferrero, sia su quello cinematografico come la grafica e animazione in Cgi per il lungometraggio "Il Ritorno der Monnezza", il successo dei fratelli Vanzina.

Nel 2004 partecipa come supervisore artistico al secondo film animato in 3D per la stessa societa', "La Storia di Leo" mentre, nel 2005 viene chiamato a collaborare con la RAI, in veste di operatore 3D e compositore, per la realizzazione del programma "Speciale Superquark" condotto da Piero Angela.

Dal maggio 2006 per Rainbow CGI ricopre il ruolo di Art Director sul primo kolossal italiano d'animazione "Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto.

LE MUSICHE

NATALIE IMBRUGLIA (*Autrice ed interprete del brano "All The Magic"*)

Con oltre 10 milioni di dischi venduti, una presenza per ben 3 anni nelle top ten inglesi e 3 candidature ai Grammy, Natalie Imbruglia è una delle piu' note e amate star musicali nel panorama internazionale. Cantante, autrice e attrice, l'eclettica artista ha pubblicato 3 album che hanno riscosso un grande successo di critica e pubblico mentre la sua prima compilation "Glorious: The Singles 1997-2007" – un'antologia dei suoi brani piu' noti ed alcuni pezzi inediti - è uscita il 10 settembre 2007. Il suo prossimo disco è atteso per il 2008.

Nata in Australia da padre italiano (Lipari) e madre australiana il 4 Febbraio 1975, Imbruglia è cresciuta nella panoramica Central Coast a nord di Sydney. Studia danza da bambina per approdare già a 16 anni sul piccolo schermo con "Neighbours", soap opera di grande popolarità. Dopo due anni di televisione, Natalie si trasferisce a Londra e nel giro di un anno riesce a firmare un contratto con BMG Records. Nel 1997 esce il suo primo album "Left of the Middle" che include "Wishing I Was There", "Smoke", "Bid Mistake" ed ottiene un grande successo di critica e pubblico regalándole il suo primo disco di platino solo dopo 8 settimane. Con l'aiuto di Phil Thornalley (The Cure), Imbruglia sviluppa un suo personale stile musicale che conquista l'attenzione di un pubblico internazionale: il singolo "Torn" vende infatti più di 6 milioni di copie in tutto il mondo e diventa uno dei 100 singoli piu' venduti nel Regno Unito.

Nel 1998 Imbruglia vince il Billboard Music Award per la canzone dell'anno e viene candidata per 3 prestigiosi Grammy come Miglior Artista Emergente, Miglior Album Pop e Miglior Interprete Femminile, mentre l'anno successivo ottiene i riconoscimenti di Miglior Artista Internazionale Femminile e Miglior Artista Internazionale Emergente ai Brit Awards.

L' atteso secondo successo "White Lillies Island" esce nel 2001 e vende milioni di copie, rivelando una nuova maturità musicale della giovane artista che ha interamente co-scritto l'album durante un tour nel Regno Unito ed Europa. Nel Dicembre del 2002 Imbruglia diventa uno dei volti noti della L' Oreal e debutta sul grande schermo al fianco di Rowan Atkinson e John Malkovich nel film "Johnny English". Nello stesso periodo contribuisce alla colonna sonora del film "Stigmata" come interprete del brano "Identify" di Billy Corgan, leader degli Smashing Pumpkins. "Counting Down the Days" è il suo terzo album, altro disco di Platino e il primo con la nuova etichetta Brightside. Il singolo "Shiver" – realizzato con il contributo creativo e produttivo del marito di Natalie, Daniel Johns leader dei Silverchair - scala le classifiche per piazzarsi al n. 1 fra i brani piu' ascoltati in radio.

Nel settembre 2007 esce la sua prima compilation "Glorious", definito dalla Imbruglia una "collezione per celebrare tutti i bei ricordi degli ultimi 10 anni". Il disco include anche 5 brani inediti scritti da Natalie, fra cui "Be with you" ed il single "Glorious".

Attualmente sta lavorando al suo prossimo album prodotto da Ben Hillier ed in registrazione presso i Pool Studios di Londra, con la collaborazione di Gary Clark, Daniel Johns, Jamie Hartman, Shep Solomon e Crispin Hunt. Ed è in fase di preparazione il film "Elise" di James Boges ("In the Winter Dark"), tratto dal romanzo "Closed for Winter" di Georgia Blain. Una produzione indipendente australiana in cui interpreterà il ruolo della protagonista.

GLI STUDI - RAINBOW CGI – *La nuova Disney italiana*

La Rainbow CGI S.r.l. nasce a Roma su iniziativa di Iginio Straffi, fondatore della Rainbow S.p.A, e creatore delle Winx. La società è operativa dal marzo 2006 in una funzionale sede, attrezzata con tecnologie allo stato dell'arte e prende vita grazie all'impegno dell'amministratore delegato, Francesco Mastrofino, già fondatore e amministratore della Digitrace S.r.l.

Il team creativo e tecnico coinvolto in Rainbow CGI ha già realizzato numerosi lavori in computer grafica, spaziando da progetti per la formazione aziendale a simulazioni virtuali, dallo sviluppo di contributi in 3D per spot pubblicitari, film e video musicali, alla creazione di animazioni tridimensionali per aziende leader di settori commerciali, oltre ad essere l'unico team a vantare la realizzazione completa di due lungometraggi in animazione 3D per il grande schermo. Rainbow CGI è quindi una struttura nuova, ma costituita da un gruppo solido, su una reale esperienza produttiva e dotata delle migliori tecnologie disponibili.

Una struttura che ha già coinvolto un team di affermati professionisti e che continuerà a selezionarne e formarne altri, nella convinzione che solo attraverso l'investimento sul talento e sulla professionalità si possano raggiungere risultati eccellenti in un settore che rappresenta non solo il futuro dell'animazione, ma anche del cinema e della produzione audiovisiva.

Una realtà che il gruppo Rainbow ha costruito con il preciso obiettivo di realizzare con continuità lungometraggi animati destinati alle sale cinematografiche e distribuite worldwide dalla Rainbow S.p.A. e che è già al lavoro sui primi titoli, previsti per il 2007 e il 2008.

L'Italia dispone quindi di una nuova struttura, unica nel panorama europeo per esperienza e infrastrutture, capace di offrire un servizio ai massimi livelli per tutte le esigenze di animazione al computer, con una continua ricerca delle soluzioni tecniche e creative più innovative, in grado di plasmare la materia di cui sono fatti i sogni.

LA COMPUTER GENERATED IMAGERY

La computer generated imagery rappresenta già da molti anni non solo il futuro del cartone animato - con l'indiscutibile successo di capolavori dell'animazione che hanno dominato gli incassi cinematografici degli ultimi anni - ma del cinema tout court.

L'animazione al computer è infatti presente in ogni grande produzione cinematografica degli ultimi 15 anni. Ha giocato un ruolo fondamentale nell'evoluzione del cinema e del modo in cui le storie possono essere raccontate. Già dall'indimenticabile e ben poco fantascientifico Forrest Gump, vincitore, tra gli altri, anche di un Oscar per gli Effetti Speciali nel 1995, fino all'ultimo spettacolare King Kong di Peter Jackson.

Grazie alla tecnologia, ma soprattutto al talento delle persone che se ne servono, l'arte del raccontare storie per immagini non ha più vincoli e immagine e immaginazione sono sempre più vicini. Quando ci sono idee, progetti e serio impegno imprenditoriale, non esistono quindi confini o territori d'elezione per sviluppare questa nuova arte che, grazie ai risultati raggiunti dalla Rainbow, parla oggi anche italiano.

NEL GRUPPO RAINBOW

La Rainbow CGI nasce per far fronte all'enorme necessità produttiva della Rainbow S.p.A. Ultima arrivata del gruppo Rainbow, si prefigge di diventarne lo stabilimento creativo e di orientarne e gestirne le scelte tecniche e artistiche di carattere produttivo.

Nello specifico Rainbow CGI nasce con l'obiettivo, a breve, di dare concretezza a un ciclo produttivo che dovrà portare nelle sale cinematografiche un lungometraggio l'anno, creando quella ciclicità necessaria per massimizzare un know-how già collaudato nelle strutture del gruppo.

Allo stato attuale lo studio ha in cantiere due produzioni cinematografiche: la prima è Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto

che uscirà nelle sale il 30 Novembre 2007 e nel 2008 all'estero : è stata infatti già venduta in 22 paesi. Un film che trova origine dal mondo Winx rinnovato nella confezione tramite l'utilizzo della grafica 3D, che ne fa un prodotto adatto anche ad un pubblico piu' adulto.

Il secondo è un prodotto inedito, previsto per l'anno 2008; anche questo in grafica 3D tenderà ad affermare le capacità creative e la forza produttiva e distributiva del gruppo.

BACKGROUND

Il background della Rainbow CGI è formato dall'esperienza congiunta di tecnici, artisti, esperti nel settore dell'animazione e della computer grafica. Lo staff, in continua crescita, raggiunge un totale di ca 400 persone fra risorse interne e freelance e studi fornitori. Il personale è attentamente selezionato fra le risorse di maggior spicco nell'ambiente della computer grafica del territorio italiano ed internazionale, con un età media di 25 anni. Basti pensare che al film stanno lavorando anche professionisti stranieri, dalla California a Hong Kong con i background piu' diversi, dall'animazione ai videoclip, dal fumetto alla pubblicità.

Alla direzione dello staff si afferma Francesco Mastrofini, fra i pochi in Italia ad aver anticipato e compreso le complesse meccaniche di produzione di prodotti come i lungometraggi in grafica tridimensionale. Alla guida l'esperienza di Iginio Straffi, fondatore della Rainbow S.p.A., capace di intuire le necessità del mercato e l'orientamento che i prodotti devono avere per essere vincenti.

A sostegno di questo potenziale produttivo c'è l'intero Gruppo Rainbow, capace di coprire il mercato mondiale con la distribuzione ed il merchandising, ad oggi una delle realtà di maggior rilievo nel territorio Europeo.

PROCESSO PRODUTTIVO

Lo staff della Rainbow CGI è organizzato in quattro macro aree principali. La prima è l'area direttiva, costituita dalla direzione creativa, da quella tecnica ed artistica e dalla direzione e supervisione

alla produzione. Quest'area si occupa di impostare, monitorare e dirigere la produzione sotto tutti gli aspetti.

La seconda è l'area pre-produttiva, che comprende i settori determinanti lo sviluppo dei materiali cosiddetti pre-produttivi, ovvero la previsualizzazione e la ricerca artistico-tecnica, finalizzate a realizzare quei documenti fondamentali per dirigerne le fasi produttive.

La terza area, sicuramente la più imponente in numero di risorse, è l'area produttiva e comprende i settori che sviluppano i materiali di produzione. In quest'area si genera a tutti gli effetti l'opera filmica sotto tutti gli aspetti. I materiali realizzati, interamente digitali, verranno poi riversati e finalizzati dall'ultima area.

La quarta, l'area di post-produzione, si occupa di gestire risorse interne e fornitori affinché il prodotto sviluppato nelle altre aree venga finalizzato sul supporto scelto, passando per quelle fasi dette di digital intermediate, nel rispetto degli standard del gruppo Rainbow.

Queste macro aree a loro volta sono suddivise in aree di lavoro indipendenti, che operano in armonia, gestite dall'area direttiva e dalle supervisioni di ogni settore di sviluppo.

RICERCA E SVILUPPO

Nella piena consapevolezza di operare in un settore altamente tecnologico, orientato alla continua innovazione, la Rainbow CGI si prefigge di investire costantemente nella ricerca e nello sviluppo.

Ricerca e sviluppo saranno finalizzati al duplice obiettivo di ottenere i migliori risultati sia sul piano della resa visiva, attraverso lo sviluppo di software e plugins, che sull'aspetto dell'organizzazione e gestione del lavoro, attraverso la pianificazione di pipeline sempre più efficienti e performanti. Oltre che su aspetti eminentemente tecnici ed informatici, la Rainbow CGI intende investire anche nei settori artistici ed autoriali, approfondendo lo sviluppo di uno stile narrativo e grafico personale.