

MEDUSA FILM  
PRESENTA

CINEMA  
FESTIVAL  
INTERNAZIONALE  
DEL FILM DI ROMA  
SELEZIONE UFFICIALE

ALICE  
NELLA  
CITTA'

# Wink Club 3D

## Magica Avventura

UN FILM DI  
IGINIO STRAFFI



dal 29 ottobre al cinema

RAINBOW SPA PRESENTA WINK CLUB MAGICA AVVENTURA. PRODOTTO E DIRETTO DA IGINIO STRAFFI. PRODUTTORE ESECUTIVO JOAQUIN LEE. LINE PRODUCER FRANCESCO MASTROFINI.  
DIRETTORE DI PRODUZIONE GIANNI TRAVAGLIONE. VERONICA ALIPRANDI. SCENEGGIATURA IGINIO STRAFFI. DIREZIONE ARTISTICA PER RAINBOW SPA VINCENZO MISCO. CG SUPERVISOR CORRADO VIRGILI. GIANNMARIO CATANIA.  
AIUTO REGIA MAURO UZZEO. ANIMAZIONE RAINBOW CGI STUDIO



Wink Club TM © 2003-2010 Rainbow S.p.A. Tutti i diritti riservati. Ideato da Iginio Straffi.

[winxclubthemovie.msn.it](http://winxclubthemovie.msn.it)

sky CINEMA





**MEDUSA Film e RAINBOW S.p.A**

presentano

una produzione **RAINBOW S.p.A.**

**Winx Club 3D**  
**Magica Avventura**

*Prodotto da  
Rainbow*

UN FILM DI  
**IGINIO STRAFFI**

*Animation Studio*

*CGI*

distribuzione



[www.medusa.it](http://www.medusa.it)

**[www.winxclubthemovie.msn.it](http://www.winxclubthemovie.msn.it)**

**USCITA: 29 Ottobre 2010**

**Ufficio Stampa:**

Valentina Guidi tel.  
Mario Locurcio tel.  
[guidilocurcio@yahoo.com](mailto:guidilocurcio@yahoo.com)  
[www.guidilocurcio.it](http://www.guidilocurcio.it)

**Medusa Film**

Maria Teresa Ugolini  
Via Aurelia Antica, 422 / 424 – RM  
Tel. +39 06 663901  
[mariateresa.ugolini@medusa.it](mailto:mariateresa.ugolini@medusa.it)

*“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

MAIN CAST & CREDITS

Prodotto e diretto da  
IGINIO STRAFFI

Produttore esecutivo  
JOANNE LEE

Organizzatore Generale  
FRANCESCO MASTROFINI

Soggetto di  
FRANCESCO ARTIBANI  
IGINIO STRAFFI  
MAURO UZZEO

Direzione Artistica per Rainbow s.p.a.  
VINCENZO NISCO

Direzione Artistica per Rainbow C.G.I.  
CORRADO VIRGILI  
MARCO MARINI

CG Supervisor  
CORRADO VIRGILI  
GIANMARIO CATANIA

Direzione della fotografia  
GIANMARIO CATANIA

Direttori di produzione  
GIANNI TRAVAGLIONE  
VERONICA ALIPRANDI

Aiuto regia  
MAURO UZZEO

Musica  
PAOLO BAGLIO

- crediti non contrattuali -

## **SINOSSI**

Alla scuola per fate di Alfea si festeggia l'inaugurazione del nuovo anno scolastico quando il party viene interrotto da Icy, Darcy e Stormy, le perfide Trix. Le Winx, senza Bloom, sono costrette a rimediare allo scompiglio creato dalle streghe che, dopo aver mandato a monte la festa, rubano un oggetto potentissimo e misterioso. Intanto Bloom è su Domino, dove sta vivendo i momenti più belli della sua nuova vita da principessa. Ha finalmente ritrovato i suoi genitori e Sky le chiede di sposarlo.

Ma non è tutto oro quello che luccica, le tre Streghe Antenante sono infatti tornate a tormentare Stella, Aisha, Tecna, Musa, Flora e Bloom. Inoltre, Erendor, il padre di Sky, vieta al figlio di sposare la principessa di Domino. Un oscuro segreto grava sul regno di Eraklyon ed è ora che Sky, legittimo sovrano del regno, ne venga a conoscenza.

Nel frattempo, con l'aiuto delle Trix, le Antenante sono riuscite a rintracciare l'Albero della Vita che tiene in equilibrio la magia positiva e quella negativa. Con un incantesimo potentissimo riescono a rompere quest'equilibrio e a risucchiare da tutta Magix l'energia del bene. Bloom e le sue amiche si ritrovano così senza poteri e costrette ad affrontare nuovamente le Streghe, simbolo di ogni male.

Riusciranno le nostre eroine a trovare il modo di ristabilire l'equilibrio nella dimensione magica? E qual è il segreto che tiene lontani Sky e Bloom? Il loro amore sopravviverà a questa nuova prova?

Tra gag esilaranti e momenti di vera magia, le Winx tornano a volare.

## **NOTE DI REGIA**

Sarebbe stato facile, per la seconda avventura delle Winx, creare una storia e riproporre un film utilizzando le stesse tecniche usate per il primo. Sono andato avanti per mia precisa volontà. Ed è per questo che il secondo film delle Winx è stato realizzato in 3D stereoscopico. Una sfida che ha consentito di creare il primo prodotto italiano di animazione tridimensionale, dando al pubblico la possibilità di vivere con maggiore intensità le avventure del film, grazie appunto alla profondità su più livelli offerta dalla nuova tecnologia.

Ora però non mi soffermo su questo aspetto, che riprenderò in seguito. Mi interessa infatti sottolineare anche altre novità, più rivolte ai contenuti e alle dinamiche che hanno dato vita a questa nuova storia.

Come sempre, anche nella pura finzione e fantasia, l'esperienza, il vissuto, nonché la cultura, sono alla base di ogni storia. In qualche modo, ho spesso considerato il mondo della magia come una sorta di proiezione della realtà, con le sue luci e le sue ombre, una metafora che però riesce a travalicarne i limiti naturali.

Nel “Segreto del regno perduto”, abbiamo lasciato la nostra protagonista Bloom che è riuscita a coronare il suo sogno: ritrovare i genitori e il suo mondo di origine. Avendo a che fare con il pubblico giovane volevamo dare un finale a lieto fine che potesse, dopo un iter complicato e burrascoso, rimettere i vari tasselli del puzzle a posto, senza apparire troppo scontati.

Il nuovo film inizia tuttavia, con l'insofferenza di Bloom per il suo nuovo ruolo di principessa e le antiquate regole di corte, l'etichetta, ma soprattutto il divieto regale di frequentare il suo amico del cuore, o meglio fidanzato, Sky. Quindi da una situazione che sulla carta sembrava ideale per Bloom scopriamo il rovescio della medaglia e dalla felicità apparente passando all'insoddisfazione, totalmente inaspettata, per la sua nuova vita a corte con i genitori naturali.

Avendo come riferimento principale un pubblico giovane, ma allargato anche alle famiglie, gli spunti che ho inteso seguire sono stati molteplici; come per esempio quello di Giulietta e Romeo, con la famiglia che si oppone all'unione di Bloom e Sky, rivisitato però in chiave più leggera e brillante, senza i connotati della tragedia shakespeariana. Altre fonti da cui ho attinto sono state la mitologia greca e le leggende medievali dove troviamo divinità ed eroi che perdono i loro poteri come punizione o per essere messi alla prova, così come accade alle nostre fate; abbiamo poi l'Albero della Vita, che richiama il progetto seguito da Dio per creare il mondo, come descritto nella Cabala. La

## *“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

coniugazione di questi e molti altri luoghi dell'immaginario umano col mondo della magia mi hanno fornito il tessuto per questo nuovo film.

E' stato particolarmente importante per me trasmettere l'idea che dal coronamento apparente di un sogno e dal trionfo, gli eventi potessero precipitare nei drammi più imprevedibili e inaspettati. Come nella vita, anche in questo film ci sono colpi di scena e imprevisi che possono dare un esito diverso a quello aspettato; questo serve d'insegnamento ai piccoli - ma non solo - perché li invita a non fuggire dalla realtà ma anzi a scoprire in sé il coraggio che permette loro di affrontare anche situazioni difficili e inattese. Non per altro il motivo conduttore delle Winx, oltre alla fiducia nelle amiche, che permette loro di superare insieme difficoltà all'apparenza insormontabili da sole, è "scopri la magia che c'è in te" ovvero impara a conoscere ed aver fiducia in te stesso e vedrai che la forza di volontà, l'ottimismo e il gioco di squadra ti permetteranno di superare le avversità della vita.

Tornando a questioni più tecniche, nulla è stato riutilizzato in “Winx Club in 3D - Magica Avventura”, rispetto al lavoro precedente. Tutto, si diceva, è stato realizzato in 3D stereoscopico. Più di tre anni fa quando in Italia per 3D si intendeva essenzialmente CGI, durante i miei viaggi nel mondo mi sono reso conto che miei colleghi e concorrenti, soprattutto americani, progettano e lavorano nel vero 3D, lo stereoscopico, quello che va visto con gli occhietti, per intenderci. Con il responsabile dello studio Francesco Mastrofini e altri collaboratori, abbiamo cominciato a viaggiare in lungo e in largo per acquisire le consulenze e le tecnologie più idonee alle nostre necessità. Una scelta impegnativa anche dal punto di vista creativo, visto che ho dovuto vedere e immaginare il film con una duplice visione: in CGI, dato che ancora la quasi totalità della fruizione richiede la tecnologia convenzionale, e in 3D, visto il rapido evolversi del parco sale cinematografiche e dell'home video in questa direzione.

Se nel primo film, io e la mia squadra di creativi e di tecnici siamo stati posti di fronte a varie problematiche come la trasposizione dei personaggi da 2D a CGI - conservando la maggiore coerenza di immagine possibile e sviluppando programmi di software adatti alle peculiarità dei nostri cartoons - in questo caso ci siamo trovati a fare i conti con la difficoltà di trasferire le nostre fate da 2D a 3D, passaggio complicato se pensiamo alle silhouette dei personaggi, ai loro capelli morbidi e voluminosi, alle loro movenze, la loro espressività. La mia speranza è che questi sforzi, peraltro anche economici, diano alla Rainbow oltre che la soddisfazione di essere la prima società

*“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

italiana a uscire con un suo prodotto in vero 3D, totalmente realizzato in Italia, le conferme del gradimento da parte del pubblico, appassionando ancora milioni di bambine, tanto e più di quanto non sia accaduto con “Il segreto del regno perduto”.

Iginio Straffi

## **NOTE DI PRODUZIONE**

Dopo lo straordinario successo del primo film e della quarta serie TV, le fatine più famose tornano a volare con un nuovo, emozionante lungometraggio in Computer Grafica e in Stereoscopia.

Come tutti i film d'animazione anche “Winx Club in 3D –Magica Avventura” ha avuto bisogno di un lungo periodo di preparazione ma forte della precedente esperienza, la Rainbow CGI ha affrontato questa nuova sfida con entusiasmo. Inoltre, la Rainbow CGI e' stata la prima società di animazione italiana ad accettare anche la sfida della stereoscopia, proponendo il secondo film delle Winx anche in versione 3D per un'esperienza ancora più coinvolgente ed emozionante. Nuove esperienze rese possibili dalla crescita professionale di Rainbow CGI, che oggi dispone di spazi dedicati per la pre e la post produzione audio-video, con un centro di calcolo fra i più rilevanti in Italia. Inoltre è già in progetto un ulteriore allargamento della società in funzione dei prossimi progetti tra cui un film di animazione ambientato nell'antica Roma ai tempi dei Gladiatori.

La prima riunione di produzione di questo secondo film ha avuto luogo nel 2007 quando ancora si stava lavorando al primo. Sono stati realizzati circa 5000 schizzi di preparazione per definire le 90 scenografie e i 220 personaggi circa tra le diverse varianti di vestiti, pettinature, comparse e trasformazioni. 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: vestiti ispirati a forme floreali e incredibili acconciature. L'attenzione e la cura per i dettagli nel film si evidenzia soprattutto nella definizione dei capelli delle fatine. Il movimento dei ciocche infatti doveva sembrare naturale e fluente per cui sono state create diverse linee guida con movimenti indipendenti che riescono a conferire al movimento stesso un effetto naturale.

Un'altra sfida e' stata tradurre in 3D la leggerezza e la ricchezza di un design studiato appositamente per un cartone animato in 2D, ad esempio le problematiche di coerenza anatomica facilmente risolvibili in 2D sono diventate con il 3D oggetto di studio e di ricerca. È stato fondamentale per i nostri artisti fare in modo che nel passaggio dal 2D al 3D le Winx restassero comunque riconoscibili per le loro fan anche nei loro nuovi abiti e nelle loro nuove trasformazioni e magie. Il team Rainbow CGI per la produzione del film



## *“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

e' stato formato da circa 400 persone fra animatori, modellatori, texture artist, compositor, programmatori ed altri talenti tecnici e artisti.

L'animazione 3D e' estremamente complessa , infatti ogni animatore è riuscito ogni giorno a realizzare, a seconda della complessità della scena, tra 0,2 secondi e 2 secondi. Non si può non citare Maya 3D tra i tanti software utilizzati per le varie fasi di produzione, animazione, compositing, montaggio etc. Per le scene d'animazione più complesse sono stati creati gruppi di discussione interni e quando necessario simulazioni in studio con gli art director e con gli animatori per tradurre dal vivo le psicologie e le emozioni dei personaggi.

“Winx Club –Magica Avventura” è una commedia romantica che alterna situazioni comiche a momenti drammatici. Con l'aggiunta dell'effetto stereoscopico promette letteralmente di trascinare i suoi spettatori nel fatato mondo di Magix e rappresenta un tassello fondamentale nel mito moderno che sono ormai le Winx Club per tutti i loro fan.

## **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 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 fanno 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 dalla 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.

**POTERE BELIEVIX** – Le Winx nel film hanno raggiunto un livello di potere molto forte, chiamato Believix. Il nome non è casuale perché, come dice la parola stessa (dall'inglese “to believe”, credere), si attua nel momento in cui sempre più persone cominciano a credere nelle fate e nella magia. Un potere quindi molto importante perché porta con sé una filosofia positiva: far rinascere negli altri la fiducia nel futuro e nella possibilità che qualcosa di speciale possa accadere.

**ORITEL** – è il papà naturale di Bloom. Nel primo film, il re di Domino è stato liberato dalla figlia Bloom e dalle Winx dopo essere stato intrappolato per anni nella triste dimensione di Obsidian. Dopo la sconfitta delle Streghe Antenate Domino però è tornato ad essere lo splendido pianeta di sempre e re Oritel e regina Marion finalmente possono condividere il loro regno con la figlia ritrovata. Così si apre il secondo film. Per entrambi però il tempo passato lontano da Bloom pesa e cercare di costruire un rapporto sereno con

*“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

la ragazza sarà il compito di Oritel. L'affetto che però lega Bloom al padre farà superare i momenti di incomprensione e entrambi impareranno a costruire un solido rapporto padre-figlia.

**ERENDOR** – il padre di Sky è un uomo tormentato dal senso di colpa. Ha infatti abbandonato Oritel dopo avergli promesso che avrebbe protetto il regno di Domino. Il tradimento ha permesso alle Streghe Antenate di distruggere il pianeta del suo migliore amico e da allora Erendor vive nel rimorso. Quando poi Sky gli comunica la sua decisione di sposare Bloom, Erendor proibisce al figlio di continuare a vedere la fidanzata e gli racconta il triste segreto che ha nascosto per tutti questi anni. Il padre di Sky avrà modo però di riscattarsi. Sacrificandosi per proteggere Bloom riconquisterà l'amicizia di Oritel e il rispetto e l'affetto di tutti.

## **WINX CLUB: IL SUCCESSO**

Winx Club è una property completa che abbraccia tutti i media:

- È una property TV di successo nel mondo.
- E' un film, *Winx – “Il segreto del regno perduto”*, che ha riscosso un grande successo in Italia e in diversi paesi europei.
- E' un musical itinerante ed anche uno spettacolo su ghiaccio; quest'ultimo ha già superato i 150.000 biglietti venduti ed è pronto per sbarcare in Europa.
- E' un fenomeno sul web e un MMO game.
- E' un fenomeno di licensing con numeri da primato.

### **In termini di successo TV:**

Winx Club è oggi un fenomeno mondiale, trasmesso in oltre 150 paesi con ascolti record in molti Paesi.

- Nel 2004 la serie TV ha debuttato sui principali canali europei, RAI (Italia), France 3 (Francia), Nickelodeon (Germania, Olanda, Danimarca, Svezia e Norvegia), Cartoon Network (Spagna), TV2 (Danimarca), MTV3 (Finlandia), Alter TV (Grecia).
- Winx Club è diventata subito un successo mondiale sbarcando in America, YTV (Canada), 4Kids TV (USA), nei territori di lingua Inglese su SC4 (Galles), Cartoon Network (Australia), 3 (Nuova Zelanda), Cartoon Network (Nuova Zelanda) e in Russia, Europa dell'Est: CTC (Russia, Moldova, Kazakistan, Uzbekistan, Belarus), TV3 (Estonia, Latvia, Lithuania, TV7 (Bulgaria).
- La serie ha raggiunto un enorme successo anche in Russia (CTC), in Asia ABS-CBN (Philippines), KIDS Central (Singapore), TV3 (Malaysia), SBS (Korea), seguito dall'America Latina e Messico: TC (Ecuador), Venevision (Venezuela), Televisa (Messico), Cartoon Network (America Latina).

**In termini di licensing:**

Winx Club è un fenomeno di licensing indiscusso in tutta Europa, con un giro d'affari riferito ai prodotti in licenza che supera i 2,5 miliardi di euro.

- Ha all'attivo oltre 600 licenziatari nel mondo, di cui 70 in Italia, con partner di prestigio anche a livello internazionale quali Bandai, Smoby, Panini, Mc Donalds, Ferrero e molti altri.
- E' N.1 come licenza in Italia.
- E' N.1 Fashion Themed Dolls in termini di venduto dal 2005 e conferma anche oggi questo primato.
- E' in buona posizione anche in Europa tra le fashion doll più vendute (in molti paesi è nella Top 5 delle bambole più vendute).
- E' un dvd di successo in Italia e nel mondo, superando la quota di 22 milioni di dvd venduti.
- E' un successo a livello di publishing: nelle figurine (con Panini) avendo venduto milioni di figurine nel mondo; nei libri, potendo contare su partner prestigiosi quali Fabbri Editori, Random House, Hachette, Egmont e molti altri.
- E' un magazine mensile di grande popolarità tra le ragazzine in tween target : in Italia il Winx Club magazine ha una quota pari al 60% circa (due bambine su tre lo acquistano). Il dato medio di vendita del magazine nel nostro paese è di circa 90.000 copie su 120 k. All'estero il magazine è distribuito in oltre 46 paesi e tradotto in 17 lingue, con oltre 25 milioni di copie vendute ad oggi.

**Come fenomeno sul web: [www.winxclub.com](http://www.winxclub.com)**

- uno dei siti con più alto tasso di crescita, tra i 10.000 più cliccati, con una media di visitatori unici che si aggira attorno ai 26 milioni nel mondo, di cui 1.5 milioni di *fans* registrati.

## **I REALIZZATORI**

**IGINIO STRAFFI** nasce il 30 Maggio 1965 a Gualdo (MC). Oggi è il fondatore nonché Presidente della Rainbow S.p.A, 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.

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 dà 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 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 104 episodi, della durata di mezz'ora l'uno, ed è N°1 a livello di audience in molti paesi con oltre 2,5 miliardi di dollari di

## *“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

prodotti in licenza venduti. La serie TV è trasmessa in oltre 150 network 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 Smoby, Ferrero, Bandai, Clementoni ecc.

Straffi ha inoltre completato la produzione della sua ultima creazione, un cartone animato originale ed innovativo, **“Huntik”** (26 episodi della durata di mezz’ora l’uno) che ha riscosso grande successo e che è attualmente programmata su Rai Gulp. Oltre a lavorare alle 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”**.

A quelli già nominati si aggiunge un altro straordinario successo ottenuto dal lungometraggio uscito nelle sale italiane alla fine del 2007 e a seguire in tutta Europa.

Si tratta del film di animazione in CGI tratto dall’omonima serie tv ed intitolato **Winx Club “Il Segreto del Regno Perduto”** che ha fatto guadagnare a Straffi i meriti di grande regista e produttore. A seguito del grande successo ottenuto, è prevista ad ottobre 2010 l’uscita dell’attesissimo e nuovo film **‘Winx Club 3D - Magica Avventura’**.

Rainbow è la prima casa di produzione italiana a realizzare un film stereoscopico 3D.

Straffi sta inoltre lavorando alla produzione di un altro lungometraggio in collaborazione con lo sceneggiatore di **“L’Era Glaciale”** e **“Shark Tale”**.

Sul fronte editoriale Straffi crea con la giornalista e scrittrice Silvia Brena **“Maya Fox”**, il primo format italiano per teenager, che nel 2008 si presenta sul mercato in veste multimediale: una saga di quattro libri, un fumetto, un teen magazine e una web community. Il 28 ottobre 2008 è uscito per Mondadori il primo romanzo della saga, **“Maya La Predestinata”**. Il 5 novembre 2009 sbarca in libreria il secondo capitolo della saga **“Maya Fox II Quadrato Magico”**. I due volumi hanno già riscosso un forte successo a livello internazionale: i diritti sono stati venduti in Francia, Spagna, Portogallo, Sud America e Russia.

Recentemente l’inventore delle Winx ha ufficialmente presentato **“Rainbow MagicLand”**, il primo parco a tema di Roma, nato dalla partnership di



## *“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

Rainbow con il gruppo Alfa Park S.r.l. - holding italiana del settore Parchi a Tema – e realizzato all’interno del “Polo Turistico Integrato di Roma – Valmontone”. Il parco divertimenti, che si estenderà su un’area di mq. 600.000 per un’operazione del valore complessivo di 300 milioni di euro, con oltre 35 attrazioni si ispirerà alle meraviglie del mondo Rainbow.

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 Presidente della Rainbow S.p.A, per lo “Studio di Animazione dell’anno” al Cartoon Festival on the Bay di Positano. Un contributo importante da tutti riconosciuto è l’aver fatto conoscere la qualità dell’animazione italiana nel mondo, per la quale Straffi è stato insignito della prestigiosa onoreficienza di “Ufficiale dell’Ordine” al merito della Repubblica Italiana conferito dal Capo dello Stato.

Ad oggi, Straffi è a capo di **9 aziende internazionali con oltre 200 dipendenti** diretti ed un network di free-lance e di professionisti dell’animazione.

Creatività, capacità manageriali e artistiche, innovazione, capacità di anticipare le tendenze e di creare dei veri e propri fenomeni sociali sono gli ingredienti sapientemente miscelati da Iginio Straffi, anima e motore del Gruppo Rainbow, un’assoluta eccellenza, in continua crescita, nel mondo dell’entertainment a 360°.

**JOANNE LEE** (*Produttore esecutivo*)

Joanne Lee è nata a Singapore ed ha frequentato l’Università del Wisconsin Madison (USA) presso la quale ha ottenuto nell’anno 1994 la laurea in *Marketing e Management e successivo Master in Film licensing*.

Dal 1996 diviene Direttore Sviluppo Commerciale presso Form Holdings Ltd., una delle maggiori società in Singapore attive nel settore dell’intrattenimento, con studi di animazione nelle Filippine e distributore esclusivo per case quali Sony BMG e Disney.

Collabora con Rainbow sin dal 1998 come produttore esecutivo e dal 1° aprile 2007 riveste anche il ruolo di Vice Presidente e Direttore Generale della società.

*“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

Le properties Rainbow seguite come produttore esecutivo sono: **“Tommy&Oscar”**, **“Prezzy”**, **“Monster Allergy”**, **“Winx Club”**, **“Huntik”** e le nuove serie in corso, tipo **“PopPixie”**.

E' stato il produttore esecutivo del primo film delle Winx, **“Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto”** e lo è attualmente per il secondo.

## **GLI STUDI - RAINBOW CGI**

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 Mastrofini, 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, dopo il successo del primo film delle Winx e l'annunciata uscita nella sale del secondo, è già al lavoro sul suo terzo titolo ambientato ai tempi dell'antica Roma in un'accademia per aspiranti gladiatori.

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 CGI: 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 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 Avatar di James Cameron.

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.

## **LA STEREOSCOPIA**

Sempre fedele alla sua missione di innovare, la Rainbow CGI ha deciso anche di portarsi un passo più avanti rispetto a tutti i suoi competitor e ha accettato la sfida della stereoscopia. “*Winx Club –Magica Avventura*” è infatti il primo film in stereoscopia interamente realizzato e prodotto in Italia.

Per affrontare le particolari difficoltà di questa tecnica innovativa, la Rainbow CGI si è dotata di un intero nuovo reparto dedicato alla realizzazione dell'immagine binoculare che permetta la visione tramite gli occhiali speciali in sala.

## **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 due lungometraggi nei prossimi due anni, entrambi in stereoscopia.

## **BACKGROUND**

## *“WINX CLUB 3D – Magica Avventura”*

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.