

UN FILM DI
IGINIO STRAFFI



Il Mistero degli Abissi

DAL 4 SETTEMBRE AL CINEMA

Rainbow presenta Winx Club "Il Mistero degli Abissi". Prodotto e diretto da Iginio Straffi. Produttore esecutivo Joanne Lee Line. Producer Francesco Mastrofini.
Direzione di produzione Barbara Nicolai - Gianni Travaglione. Sceneggiatura di Iginio Straffi - Giovanni Masi.
Direzione artistica Vincenzo Musco - Marco Marini. Aiuto regia Daniele Pintore in collaborazione con Federico Rossi Edighi.
Animazione Rainbow CGI studio

www.winxclubthemovie.com



Winx Club TM © 2003-2014 Rainbow S.r.l.
Tutti i diritti riservati. Ideato da Iginio Straffi.

sky CINEMA HD

IFITALIA
GRUPPO BNP PARIBAS

Clementoni

imprebanca

Radio Italia

In collaborazione con RaiFiction

oi
DISTRIBUTION
UNA DIVISIONE DI
RAI CINEMA S.p.A.

RAINBOW
Presenta

WINX CLUB – Il Mistero degli Abissi

“WINX CLUB – Il Mistero degli Abissi”

Prodotto e diretto da
IGINIO STRAFFI

Produttore esecutivo
JOANNE LEE

Organizzatore Generale
FRANCESCO MASTROFINI

Scritto da
IGINIO STRAFFI
GIOVANNI MASI

Direzione Artistica per Rainbow
VINCENZO NISCO

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

Direzione della fotografia
CARMINE CANINO

Direttori di produzione
GIANNI TRAVAGLIONE
BARBARA NICOLAI

Aiuto regia
DANIELE PINTENE
Con la collaborazione di
FEDERICO ROSSI EDRIGHI

Musica
STEFANO SWITALA

Animation
Rainbow Cgi

BLOOM	LETIZIA CIAMPA
STELLA	PERLA LIBERATORI
TECNA	DOMITILLA D'AMICO
FLORA	ILARIA LATINI
MUSA	GEMMA DONATI
AISHA	LAURA LENGHI
SKY	MARCO VIVIO

Nazionalità: IT - Durata: 98 - Mascherino: Scope - Colore - Dolby

DAL 4 SETTEMBRE AL CINEMA

www.winxclubthemovie.com

I MATERIALI STAMPA SONO DISPONIBILI SUL SITO www.01distribution.it, area press

Distribuito da



Ufficio Stampa Film

Way to Blue - Paola Papi

+39 338-2385838

paola.papi@waytoblue.com

01 Distribution - Comunicazione

Annalisa Paolicchi annalisa.paolicchi@raicinema.it

Cristiana Trotta cristiana.trotta@raicinema.it

Rebecca Roviglioni rebecca.roviglioni@raicinema.it

Ufficio stampa Rainbow I Weber Shandwick

Laura Vecchi, Elena Marchi, Roberta Battezzati

T 02 57378424/560/ 256

lvecchi@webershandwick.com - emarchi@webershandwick.com – rbattezzati@webershandwick.com

CANZONI

NOI SIAMO WINX

SCRITTA DA	Federico Aloï - Raffaele Presciutti - Luca Morisco Lorenzo Federici - Leslie Poleri Newell
TESTO ITALIANO	Lorena Brancucci
INTERPRETATA DA	Serena Rossi su gentile concessione della Sun.Ra. di Paolo Varriale - Cosma Brussani - Serena Dovì Novella Iodice
PRODOTTA DA	Luca Morisco
ARRANGIATA DA	Lorenzo Federici - Luca Morisco
HANNO SUONATO	Batteria: Luca Fareri Chitarre: Davide Lomagno Basso: Luca Morisco
FONICO DI REGISTRAZIONE	Matteo Schiavio, presso Chorus Line Studios
FONICO DI MIX	Goffredo Gibellini, presso Digital Records
DIREZIONE MUSICALE VOCI	Virginia Tatoli
EDIZIONI MUSICALI TRIDIMENSIONAL SRL	

QUI CON ME

SCRITTA DA	Luca Morisco - Lorenzo Federici
EDIZIONI MUSICALI TRIDIMENSIONAL SRL	

SPLENDI COSÌ

SCRITTA DA	Luca Morisco - Lorenzo Federici
EDIZIONI MUSICALI TRIDIMENSIONAL SRL	

LUCE IMMENSA

SCRITTA DA	Luca Morisco - Lorenzo Federici
EDIZIONI MUSICALI TRIDIMENSIONAL SRL	

POTERE SIRENIX

AUTORE MUSICHE	Maurizio D'Aniello
TESTO	Elisa Rosselli
CANTATA DA	Elisa Rosselli
EDIZIONI MUSICALI TRIDIMENSIONAL SRL - NICKELODEON INC.	

10 ANNI DI WINX



3	FILM
270	MINUTI DI FILM
7	SERIE TV
182	EPISODI
3.744	MINUTI DI SERIE TV
1.000	OUTFIT
100.000	SCENE DI STORYBOARD PER 7 SERIE
6.534.000	FRAME DI EPISODI
7.644.000	DISEGNI (42mila DISEGNI A EPISODIO)
5.883	EFFETTI SPECIALI
96	TRASFORMAZIONI
20	ANTAGONISTI
200	BATTUTE A EPISODIO
150	CANZONI
4.660	PROPS
21.394	BACKGROUND
416.000	MATITE (2 A SETTIMANA PER OGNI TALENTO RAINBOW)
10.500	PAGINE SCANSIONATE VIA FAX PER SERIE E POI DIGITALIZZATE
∞	BATTITI DI ALI

SINOSSI

Tutto sembra tranquillo ad Alfea, dove le Winx stanno facendo da tutor per le matricole, ma le perfide Trix, storiche antagoniste delle Winx, arrivano nell'Oceano Infinito con l'intenzione di sedersi sul trono dell'Imperatore e di reclamarne il potere.

Gli umani stanno infatti inquinando gli oceani mettendo a repentaglio l'equilibrio e l'ecosistema dell'Oceano Infinito, la dimensione che collega tutti i mari di Magix.

Quale migliore occasione per le Trix per tentare un colpo di mano e diventare imperatrici?

Ma le Winx sono coraggiose e non assisteranno passivamente alla distruzione dei mondi sommersi.

Riusciranno con il loro cuore puro a ristabilire l'equilibrio dell'Oceano Infinito contrastando l'inquinamento e riportando la pace nella Dimensione Magica?

*Coraggio, altruismo e simpatia:
le Winx festeggiano i loro primi spettacolari dieci anni di vita!*

NOTE DI REGIA

Con il film “Winx Club – Il Mistero degli Abissi” le Winx festeggiano i loro primi dieci anni di vita. È un traguardo incredibile per una produzione animata, e ancor di più per una produzione italiana. Sono particolarmente orgoglioso di questo risultato, e se ripenso a quando abbiamo iniziato questo lungo viaggio, arrivare a festeggiare oggi questi dieci anni è davvero una soddisfazione immensa legata ad una grande emozione. Dopo i due lungometraggi cinematografici, le sei serie televisive, il successo della nostra linea di giocattoli e i parchi a tema, questo terzo film delle Winx al cinema è un’occasione unica per festeggiare l’affetto dei nostri fan in tutto il mondo. È un’occasione, inoltre, per ringraziare tutte le persone che ci hanno sempre seguito e che, con il loro sostegno, hanno permesso alle Winx di volare sempre più in alto.

Dal punto di vista artistico, nell’affrontare questo film la prima domanda che mi sono posto è stata proprio quella della storia da portare al cinema. Ci tenevo che il film del decennale fosse un importante tassello nell’universo delle Winx e che raccontasse una storia un po’ diversa dai due precedenti capitoli. Al tempo stesso, desideravo realizzare un film divertente, spettacolare, pieno d’avventura e che fosse il riassunto di tutto il mondo una sintesi ricca di tutte le emozioni del mondo di Bloom, Stella, Flora, Musa, Tecna e Aisha.

“Winx Club – Il Mistero degli Abissi” nasce così dalla volontà di raccontare un’avventura delle Winx all’ennesima potenza, una favola moderna, qualcosa in cui le nostre fate mostrassero le loro qualità migliori, e che da sempre le contraddistinguono, come l’altruismo, il coraggio e la simpatia.

Per questo, ho scelto come ambientazione della nostra nuova storia l’Oceano Infinito, una delle Dimensioni Magiche preferite dal nostro pubblico. Un luogo colorato e bellissimo, così affascinante eppure così fragile. L’Oceano Infinito è, ovviamente, una metafora agli oceani della terra, sempre minacciati dal comportamento sconsiderato degli esseri umani che inquinano e distruggono senza rendersi conto del danno che provocano. Il collegamento è stato naturale. Nel nuovo film le Trix, le cattive-antagoniste storiche dell’universo di Magix, arrivano a distruggere un paradiso di una bellezza unica. Anzi, le Trix possono mettere a repentaglio l’equilibrio dell’Oceano Infinito proprio grazie al fatto che gli umani, prima di loro, hanno già ‘minacciato’ il fragile equilibrio dei nostri mari.

L’unione dell’Oceano Infinito e delle Trix, il tema dell’inquinamento, le Winx al salvataggio di tutta la Dimensione Magica... Ho capito di essere sulla strada giusta. Mancava però un cattivo che fosse memorabile e all’altezza dell’occasione. Ho recuperato così un personaggio apparso sulla quinta stagione, che aveva una storia molto interessante ma che avevamo forse sviluppato troppo poco, costretti nei tempi brevi degli episodi di una serie. Politea, una ninfa rinnegata che era stata maledetta per la sua troppa avidità. Cosa sarebbe successo se fosse tornata? In che modo avrebbe cercato di sfruttare a proprio vantaggio lo squilibrio nell’Oceano Infinito provocato dalla stupidità e dall’avidità degli esseri umani? Politea era una scelta perfetta per incarnare tutto ciò che di detestabile possiamo fare noi esseri umani.

Le Winx hanno un pubblico che le segue molto giovane, allargato ovviamente alle famiglie, e ci tenevo che questo nuovo film fosse avventuroso, divertente ma che avesse anche un messaggio molto forte. Con le Trix, Politea e il ritorno di Tritannus, il malvagio Imperatore dell'Oceano Infinito e vecchia conoscenza dei fan, avevamo dei cattivi che potevano dare del filo da torcere alle nostre fate. Le Winx si trovano costrette così a sventare il terribile piano di Politea per salvare l'Oceano Infinito. Per farlo, dovranno recuperare un oggetto magico di incredibile potere, la Perla delle Profondità. La Perla è andata perduta molto tempo fa e le nostre fate dovranno affrontare pericoli mai visti per recuperarla. Per riuscirci, dovranno mettere in gioco sé stesse, affidandosi ai valori che da sempre le contraddistinguono. L'amicizia tra le Winx è fondamentale per sventare i piani dei loro avversari, che invece sono divisi e non si fidano l'uno dell'altro. Ed è fondamentale anche il tema della magia, la magia che è in ognuno di noi. Ma la magia del singolo non basta, ci vuole la cooperazione di tutti per farcela contro le terribili avversità della vita. E le Winx, amiche per la pelle, hanno una marcia in più rispetto ai loro avversari.

Gli elementi di una vera storia "Winx" c'erano tutti. La magia, l'amicizia, un messaggio importante e, soprattutto, tanto divertimento. Le Winx erano pronte per tornare a volare al cinema.

Ma tra l'ideazione del soggetto e l'arrivo in sala c'è molto lavoro e alla Rainbow, arrivata ormai al suo quarto lungometraggio, lo sappiamo bene. Ogni film è una sfida unica che ci impone di migliorarci artisticamente e produttivamente. Migliorano gli standard dei nostri competitor e il nostro pubblico non si aspetta altro da noi se non un prodotto di qualità. Per questo, la produzione di questo film ha impiegato alcune tra le eccellenze nazionali e internazionali, per un prodotto italiano pronto ad approdare in tutto il mondo. L'idea che così tante persone nel mondo potessero emozionarsi con un prodotto italiano è uno dei motivi principali che mi ha spinto a voler realizzare questo film come produttore, oltre come autore. Spero che il pubblico apprezzi il nostro impegno e che milioni di bambini di tutto il mondo continuino ad emozionarsi ed appassionarsi alle avventure delle Winx proprio come è accaduto in questi dieci anni.

NOTE DI PRODUZIONE

Le Winx festeggiano i dieci anni di avventure e per un evento così importante Rainbow ha deciso di realizzare il suo quarto lungometraggio in animazione. Dopo i successi dei primi due capitoli cinematografici dedicati alle fate più famose della TV “Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto” e “Winx Club – Magica Avventura” e dopo il kolossal ambientato nell’Antica Roma “Gladiatori di Roma 3D”, Rainbow CGI si è messa all’opera per raccontare una nuova storia che vede protagonista Bloom e le sue magiche amiche, condita di avventure, romanticismo, vecchi amici e agguerritissimi nemici.

Le Winx godono di un pubblico affezionatissimo, che conosce i personaggi, i loro avversari e i luoghi dove si ambientano le loro avventure. Il lavoro di pre-produzione in un film che vuole celebrare il decennale di un prodotto così complesso e dalle molteplici incarnazioni è ovviamente un lavoro che ha richiesto molto tempo. La scelta dell’ambientazione sottomarina ha poi ulteriormente alzato le problematiche tecniche. Rendere al meglio la dimensione magica dell’Oceano Infinito, già vista nella quinta stagione e che qui esplode in tutta la sua bellezza, era una sfida importante che ha impegnato al lungo i reparti tecnici della Rainbow CGI.

Sono stati realizzati circa 112 schizzi di preparazione per definire le 34 scenografie e i 167 personaggi circa tra le diverse varianti di vestiti, pettinature, comparse e trasformazioni. In tutto il film, si possono contare quindi circa 113.221 frame finali e oltre 6milioni di layer (livelli diversi che compongono ogni fotogramma).

A questo si aggiunge la ricchezza di particolari di ogni personaggio. L’attenzione e la cura per i dettagli nel film si evidenzia soprattutto nella definizione e nell’illuminazione delle location sottomarine, nei capelli, che dovevano risultare naturali come resa nei movimenti e nel look generale del film, colorato e incredibilmente vivido.

L’animazione CGI è estremamente complessa, infatti ogni animatore è riuscito ogni giorno a realizzare, a seconda della complessità della scena, tra 0,5 secondi e 5 secondi (di animazione). Non si può non citare Maya 3D tra i tanti software utilizzati per le varie fasi di produzione, animazione, compositing, montaggio etc. Le scene d’animazione più complesse sono state elaborate in seguito a confronti e ricerca di reference, per rendere al meglio l’elemento comedy del progetto 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. Il team Rainbow CGI per la produzione del film è stato formato da circa 400 persone fra storyboard artist, animatori, modellatori, texture artist, compositor, programmatori ed altri talenti tecnici e artisti. Per la colonna sonora è stato studiato il mood di ogni singola scena che ha portato alla composizione e all’arrangiamento di 70 minuti musiche che accompagnano lo spettatore nel suo viaggio emotivo lungo la narrazione e di 4 canzoni originali.

“Winx Club – Il Mistero degli Abissi ” è una favola ecologista che vuole raccontare la bellezza dei nostri oceani e il loro delicato equilibrio. Vuole essere poi una festa per tutti i fan delle Winx, uno spettacolo magico che catturi la fantasia degli spettatori e che li faccia volare insieme alle loro fate preferite.

PROTAGONISTI

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, è nata sotto il segno della Sirena. Adora letteralmente vestirsi alla moda e fa molta attenzione al suo look. Il suo guardaroba è infatti il più 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.

FLORA



La Fata dei 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.

AISHA



La Fata del 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.

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.

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.

SKY



Sky è coraggioso, onesto e profondamente innamorato di Bloom. È molto atletico e addestrato al combattimento. È il ragazzo perfetto, ed è anche incredibilmente simpatico! Farebbe qualunque cosa per Bloom e l'armonia della loro coppia è frutto della forza del loro amore.

FARAGONDA



Faragonda è la direttrice della Scuola per Fate di Alfea. È una persona gentile che ha cuore le sue studentesse. È una persona saggia, severa il giusto e abbastanza coraggiosa da sacrificare se stessa per aiutare le proprie studentesse. Per le Winx, è un punto di riferimento importante.

ANTAGONISTI

TRIX



Sono le “cattive” preferite dal pubblico che segue le Winx.

Icy ha il potere del ghiaccio, e questo le dona un carattere freddo e determinato. È la più carismatica tra le tre ed è un leader naturale.

Darcy ha il potere delle ombre ed è quella più posata e tranquilla. Pensa sempre prima di agire ed è considerata la più intelligente del gruppo.

Stormy ha il potere sugli elementi atmosferici e sulle tempeste, e la sua personalità è l'opposto di quella di Darcy, impulsiva e violenta, e tende ad agire senza pensare.

Le Trix sono la nemesi delle Winx. tre giovani streghe sono crudeli, arroganti e aggressive. Non sono disposte a tollerare nulla che possa ostacolare i loro piani, tra cui, ovviamente, il principale è distruggere una volta per tutte le Winx.

POLITEA



Politea è uno degli esseri più potenti dell'Oceano Infinito. Maledetta dal Sirenix, è riuscita a riprendersi quando gli umani, inquinando gli oceani, hanno rovinato l'equilibrio dell'Oceano Infinito, permettendole di manifestarsi anche se in una forma incompleta. A causa della sua forma spettrale è costretta a rimanere vicino al trono e non può abbandonarlo. Per questo tenterà di fare il doppio gioco, piegando con l'inganno Tritannus e le Trix ai proprio scopi.

TRITANNUS



Tritannus era stato battuto e imprigionato nell'Oblivion dalle Winx. Le Trix, però, riescono a liberarlo, convincendolo che sono dalla sua parte. Tritannus vuole vendicarsi e recuperare il proprio potere, cosa che fa solo il gioco delle Trix visto che lo stanno manipolando seguendo le istruzioni di Politea.

I REALIZZATORI

IGINIO STRAFFI - Produttore e Regista

La passione e il talento artistico di Straffi nel disegno e nello scrivere fumetti è evidente sin dai tempi dell'università, quando viene notato dalla prestigiosa casa editrice di fumetti, 'Sergio Bonelli Editore' a Milano. Assunto immediatamente come direttore artistico, nonostante la sua giovane età, gli viene subito data la grande responsabilità di seguire una delle loro storie di punta, Nick Raider.

Ben presto la sua fama di fumettista varca i confini nazionali e viene riconosciuta anche dall'industria della TV e del cinema e così decide di seguire interessanti progetti per conto di diversi studi di animazione in giro per l'Europa.

Nel 1995, Straffi decide di tornare in Italia, dove nella sua regione natale, le Marche, fonda un piccolo studio di animazione al quale dà il nome Rainbow. In poco più di dieci anni, sotto la guida visionaria di Straffi, Rainbow cresce rapidamente e diventa una vera e propria industria dell'intrattenimento alla quale fanno capo 10 aziende tra le quali, uno studio di animazione per le produzioni TV, uno studio che si dedica interamente alle produzioni cinematografiche, un'Accademia, per la formazione di nuovi talenti, una casa editrice, una digital house per lo sviluppo di giochi on line, parchi tematici ed eventi.

Straffi è dietro la creazione e la direzione dei maggiori successi televisivi e cinematografici della Rainbow. La sua produzione di maggiore successo, Winx Club, trasmessa per la prima volta nel 2004 diventa subito un fenomeno in tutto il mondo tra i bambini di età compresa tra i 4 e i 10 anni. Oggi Winx Club è presente in più di 150 paesi e vanta oltre 100 milioni di spettatori ogni mese.

Ci sono oltre 6000 prodotti diversi presenti sul mercato, dai giocattoli all'abbigliamento a marchio Winxclub. Il suo enorme successo ha contribuito a posizionare Rainbow al 12esimo posto tra i 150 top licenziatari di tutto il mondo. Sue creature anche Huntik, PopPixie, Monster Allergy, Tommy & Oscar, Mia and me, solo per citarne alcuni, tutte produzioni che vantano i migliori dati di ascolto in tutto il mondo.

Ha diretto Winx "Il segreto del Regno Perduto" (2007), "Magica Avventura " in 3D (2010), 'Gladiatori di Roma', che ha incassato oltre 50 milioni di dollari e che lo rende uno dei film 3D animati di maggior successo provenienti dall'Europa e la più recente produzione "Il Mistero degli Abissi " (2014).

'Sono cresciuto in una terra meravigliosa in prossimità dei Monti Sibillini, dove un bambino ha spazi illimitati per liberare la sua immaginazione. Se ripenso alla mia infanzia, posso ancora sentire l'emozione dell'avventura, il piacere di ascoltare storie e raccontare storie, il mio desiderio di fermare il tempo attraverso la scrittura e il disegno. Ho avuto la fortuna di vedere i miei sogni dell'infanzia realizzarsi e spero che la mia storia possa ispirare tutti i bambini a non smettere mai di sognare ".

1997 Rainbow è stata premiata con il New Media Prize per la produzione del miglior CD-ROM per la serie TV Tommy & Oscar – attribuito da Children Software Review (USA), durante l'Avanca Festival

2005 Iginio Straffi riceve il "Pinocchio Award", come "Miglior Regista di programmi per bambini"

2005 Rainbow riceve il premio come "Miglior studio di animazione dell'Anno" in occasione del Cartoons on the Bay a Positano

2008 Iginio Straffi riceve il "Picchio D'Oro", riconoscimento consegnato in occasione della Giornata delle Marche e destinato a un marchigiano che si è distinto nel proprio lavoro in Italia e all'estero.

2008 Huntik consegue il premio come "Best TV Shows" durante il Mipcom

2008 Cartoomics "Premio Eroe dell'Animazione" - Lo speciale riconoscimento come giovane imprenditore del mondo dell'animazione e del fumetto che operando con tenacia in un mercato italiano e internazionale molto difficile è riuscito a ottenere un successo straordinario con prodotti d'animazione italiano - come le Winx – al punto di aprire nuove prospettive per il settore.

2009 Straffi è stato investito dal governo italiano quale "Ufficiale dell'Ordine" un prestigioso riconoscimento consegnato dal Capo dello Stato alle persone che hanno diffuso il Made in Italy nel mondo.

2010 Ernst&Young consegna il premio a Iginio Straffi come Imprenditore dell'anno nella categoria Retail & Industrial Products

2010 Iginio Straffi riceve il "Premio Gentile da Fabriano" nella sezione Economia e Società

2010 La Camera di Commercio Americana consegna a Iginio Straffi il Transatlantic Award per importanti accordi stretti tra il nostro paese e gli USA

2010 Winx 3D Magica Avventura vince il premio come "Miglior Cartone Animato 3D"

2011 Winx Club vince in Russia il Golden Bear Award come Migliore Licenza grazie alla qualità del prodotto, la vasta presenza sul mercato e i grandiosi risultati economici

2012 Straffi riceve la Laurea Honoris Causa in Economia e Management dall'Università degli Studi di Ancona

2012 A Straffi viene assegnato il "Premio Carmelo Rocca - Produttori del 2012" nell'ambito del 'Capri, Hollywood - International film festival' (26 dicembre - 2 gennaio)

2012 Rainbow riceve il premio "Capital Elite" dalla Fondazione Italia Cina, a Milano, come testimonial per la migliore creatività italiana

2013 Straffi riceve il premio "Award of Excellence" durante il Festival LA Italia Festival a Los Angeles

2014 Iginio Straffi riceve il premio "Pulcinella Special Award" per i 10 anni di Winx a Cartoon on The Bay

JOANNE LEE - Produttore esecutivo

Joanne Lee nasce a Singapore e frequenta l'Università di Wisconsin, Madison (USA), dove nel 1994 si laurea con lode in Business, Marketing e Management e successivamente conclude gli studi con un Master in Brand Management. Nel 1996, diviene Business Development Manager presso la Form Holdings Ltd, una delle principali compagnie asiatiche del settore dell'Entertainment Business che vanta numerosi animation studios in tutta l'Asia. La stessa Form Holdings Ltd. è anche distributore esclusivo per Sony, BMG e prodotti intrattenimento Disney.

Nel 1998 si unisce alla Rainbow di Loreto, dove istituisce il dipartimento di Marketing e Licensing.

Il più grande successo è senza dubbio l'aver creato un fenomeno di marketing globale intorno al concept Winx Club.

Dal 1° Aprile 2007, Joanne Lee è Vice Presidente dell'azienda.

Joanne Lee è anche produttore esecutivo di molti progetti artistici, come "Tommy & Oscar", "Monster Allergy", "WinxClub", "Huntik", "PopPixie", il primo film, Winx Club – Il segreto del regno perduto, il secondo film delle Winx, "WinxClub – Magica Avventura", la produzione cinematografica "I Gladiatori di Roma" e il terzo film delle Winx "Winx Club - il Mistero degli Abissi"

FRANCESCO MASTROFINI - Line Producer

Francesco Mastrofini è il CEO di Rainbow CGI. E' stato direttore di produzione per numerosi film di animazione quali:

Nel 2002 de "L'Apetta Giulia e la Signora Vita" di Paolo Modugno

Nel 2004 de "La Storia Di Leo" di Mario Cambi.

Nel 2007 è Line Producer per "Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto"

Nel 2010 è line producer per "Winx Club 3D – Magica Avventura"

Nel 2010 è line producer per "Huntik 5d Dark Ride" un'attrazione Rainbow in 5d per il parco a tema Rainbow Magicland e per "Marche: Land of Magic", una produzione Rainbow per il World Expo 2010 a Shangai

Nel 2012 è line producer per la produzione Rainbow "Gladiatori di Roma" per la regia di Iginio Straffi

Dal 2012 al 2014 è line producer per le stagioni 5 e 6 del Winx club

Nel 2014 è line producer per il film "Winx Club – Il Mistero degli Abissi"

Ha lavorato, inoltre, nello sviluppo software correlati alla Computer Grafica e allo sviluppo di prodotti multimediali per numerosi progetti commissionati da aziende quali De Agostini Multimedia, Repubblica, Enel, Ina Assitalia, BNL e Accénture.

VINCENZO NISCO - Art Director

Vincenzo Nisco inizia la sua carriera come disegnatore di fumetti lavorando a:

Negli anni '70 per le testate a fumetti Lancio Story e Skorpio.

Negli anni '80 come disegnatore di fiabe per bambini per la Fumetti d'Arte e la Parker Editrice.

Per Playpress e Xenia, disegna alcuni numeri di "Demon Hunter" e "Balboa" .

Negli anni '90 character designer dei personaggi di un Themepark a Johor Bahru (Malesia).

Come Graphic designer a Singapore ha lavorato presso l'agenzia Lawton&Yeo. Come Layout artist ha lavorato:

Dal 1997 presso gli Studi di Produzione Disney di Sydney in "Peter Pan 2", "Tarzan 2", "Lilo & Stitch 2", "Re Leone 3", "Fratello Orso 2", "I tre moschettieri", "Bambi 2" e molti altri.

Negli stessi anni con Energy Entertainment per "Magic Pudding"; con Yoramgros per "Wicked e Flipper" e con Halo Pictures per "Mr. Bean".

Nel 2006 segue la 2^a serie TV di Winx Club come Background Supervisor. Poi a seguire, la Direzione Artistica dei films Winx "Il Segreto del regno perduto" e Winx 2 "Magica Avventura"

Tra i riconoscimenti più significativi:

Nel 1999 miglior Layout Artist per il film "Lilli e il Vagabondo 2"

Nel 2006 miglior Layout Artist per il film "Bambi 2"

Nel 2009, riceve la candidatura al David di Donatello per gli effetti visivi del film Winx "Il Segreto del regno perduto" diventando membro permanente dell'Accademia del Cinema Italiano.

Dal 2007 ad ora è stato l'art director per la parte in CGI per tutte le produzioni Rainbow, tra cui:

"Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto", il primo film di Iginio Straffi

"Winx Club 3D – Magica Avventura"

"Huntik 5d Dark Ride" un'attrazione Rainbow in 5d per il parco a tema Rainbow Magicland

"Marche: Land of Magic", una produzione Rainbow per il World Expo 2010 a Shanghai

"Gladiatori di Roma" un film Rainbow per la regia di Iginio Straffi

stagioni 5 e 6 del Winx club

"Winx Club - Il Mistero degli Abissi", il nuovo film Rainbow per la regia di Iginio Straffi

IL GRUPPO RAINBOW

Nata nel 1995 sulle colline marchigiane tra Loreto e Recanati, grazie alle capacità artistiche e imprenditoriali del suo fondatore Iginio Straffi, Rainbow trova la sua fama mondiale grazie allo straordinario successo di Winx Club, uno dei più importanti fenomeni nel campo dell'animazione e del licensing.

Una content company, conosciuta in tutto il mondo, che attualmente vanta la propria presenza in oltre 150 paesi.

Rainbow costituisce uno dei più grandi e completi studi di Animazione e l'unico esempio di società di produzione in Italia in grado di realizzare internamente tutte le fasi di lavorazione di contenuti di animazione, inclusa anche la capacità di realizzare produzioni in 3D stereoscopico: dalla pre-produzione, che comprende l'ideazione del concept, la stesura della sceneggiatura, la definizione dei personaggi e delle ambientazioni, alla post-produzione, ovvero tutto quello che concerne la realizzazione di effetti speciali in 3D, casting delle voci per il doppiaggio, scelta delle musiche e montaggio.

Rainbow è un fenomeno di assoluto e riconosciuto successo di licensing, che ogni anno raggiunge i primi posti tra i più importanti licensor mondiali, con numeri da primato in diversi settori di mercato. Attualmente ricopre la dodicesima posizione ed è la prima azienda europea in questa classifica internazionale.

Le property Rainbow sono presenti in un ampio range di prodotti dai giocattoli e videogames al back to school e gli articoli di cartoleria, dai prodotti per il benessere e l'igiene dei più piccoli al food & beverage, fino all'abbigliamento, gli accessori moda e la gioielleria.

Rainbow produce e collabora con partner nazionali e internazionali di notevole prestigio, come Rai, Nickelodeon, ZDF e France 3, nella realizzazione e distribuzione di serie televisive di fama mondiale: dalle famose Winx, ai cercatori di titani di Huntik - Seekers & Secrets, dalle divertenti commedie Tommy & Oscar, Monster Allergy, PopPixie alle avventure di Mia and me.

Nel 2010 Rainbow ha siglato un accordo con Nickelodeon, società del gruppo Viacom e primo network televisivo globale dedicato al mondo dei bambini, il quale ha acquisito i diritti di trasmissione tv di "Winx Club" negli Stati Uniti. Nickelodeon ha anche acquisito i diritti di merchandising di "Winx Club" ed è diventato co-produttore per la quinta e sesta serie.

Oggi Rainbow è uno dei maggiori e riconosciuti studi di animazione a livello internazionale, nonché il più grande in Europa, con oltre 300 dipendenti e un importante network di free-lance e collaboratori.

Con headquarter a Loreto (Marche), al gruppo Rainbow fanno capo controllate ed uffici anche a Roma, Milano, Hong Kong, Singapore e Malesia. A Roma Rainbow CGI si occupa della produzione di film, effetti speciali e animazione in 3D; la Rainbow Entertainment di fiction e live action; la casa editrice Tridimensional (anch'essa a Loreto) segue il canale editoriale; la società Rainbow Internazionale con sede ad Hong Kong si occupa della produzione di giocattoli a marchio Winx.

Una serie di traguardi che attestano Rainbow come uno tra i gruppi di maggior fama e successo a livello mondiale.

Una capacità creativa, quella di Rainbow, che si manifesta in molteplici e innovativi contenuti di qualità realizzati per diverse tipologie di media, dalla distribuzione di prodotti di consumo, film, live show, serie TV, Home Entertainment e videogame.

Tanti successi in molteplici aree di Business, che includono:

Serie TV Winx Club, Huntik - Seekers & Secrets, Tommy & Oscar e Monster Allergy, PopPixie, Mia and me

Movie Winx Club - Il Segreto del Regno Perduto - 2007, Winx Club - 3D Magica Avventura – 2010, Gladiatori di Roma 3D, 2012 – Winx Club – Il Mistero degli Abissi - in occasione del 10° anniversario di Winx Club - 2014

Homevideo DVD, CD, Blu Ray

Publishing libri, magazines, game book, figurine, flowpack

Eventi/Musical Winx Power, Winx on Ice, Winx Fairy Dance

Parco a Tema Rainbow MagicLand Progetto speciale di straordinaria attrazione per bambini e famiglie. Inaugurato il 25 maggio 2011 – raggiungendo ad oggi quasi un milione di visitatori l'anno – il parco divertimenti Rainbow MagicLand, realizzato da Alfa Park, si sviluppa su un'area di 600.000 mq. all'interno del "Polo Turistico Integrato di Roma - Valmontone ed è oggi il secondo parco divertimenti più grande d' Italia

Online web, apps, on line game

Toys produzione di fashion dolls e giocattoli

Licensing Rainbow ha in attivo un portafoglio di numerosi licenziatari in tutto il mondo appartenenti a diversi settori di mercato e tra i quali spiccano nomi nazionali e internazionali di notevole prestigio come Giochi Preziosi, Ferrero, McDonald's, Namco Bandai, Egmont, Unilever e molti altri

Winx Club Shopping: da dicembre 2013, una nuova piattaforma online che segna l'ingresso del brand nel mondo dell'e-commerce con il primo canale di e-commerce di Rainbow interamente dedicato al mondo delle Winx attivo in Italia e in tutta Europa.

Nel 2014 l'accordo con CCTV, l'emittente tv nazionale cinese, vedrà la realizzazione di un parco divertimenti a tema per famiglie e bambini con un'area interamente dedicata alle Winx che sorgerà a sud di Shanghai. A seguito dell'accordo, nei prossimi mesi CCTV trasmetterà la serie tv Winx Club in mandarino.

GLI STUDI - RAINBOW CGI

La Rainbow CGI S.r.l. nasce a Roma su iniziativa di Iginio Straffi. Operativa dal marzo 2006, prende vita grazie all'impegno dell'amministratore delegato Francesco Mastrofini.

Il team creativo e tecnico coinvolto in Rainbow CGI conta oltre 400 persone fra risorse interne, freelance e studi fornitori, spazia 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 in vari settori, inoltre, è l'unico team che può vantare la realizzazione completa di due lungometraggi in animazione 3D per il grande schermo.

Si sviluppa su 2500 mq ed è equipaggiato con una suite audio 5.1 e di una sala di registrazione professionale, una sala di proiezione 3D ed una sala per la color correction, oltre che di un avanzato sistema di motion capture.

Una struttura che ha coinvolto un team di affermati professionisti e che continua a formare e selezionare nuovi artisti all'interno della propria scuola d'animazione "Rainbow Academy", una realtà nata dalla convinzione che solo attraverso l'investimento sul talento e sulla professionalità si possono raggiungere risultati eccellenti in un settore che rappresenta il futuro non solo dell'animazione, ma anche del cinema e della produzione audiovisiva.

Ricerca e sviluppo sono la missione di Rainbow CGI per ottenere i migliori risultati sia nello sviluppo di software e plug-in, sia nell'aspetto organizzativo e di gestione del lavoro, attraverso la pianificazione di pipeline sempre più efficienti e performanti

Rainbow CGI è il più grande studio europeo che produce film di animazione destinati alle sale cinematografiche, serie televisive, spot pubblicitari e video musicali. Offre servizi di post-produzione e la supervisione alle riprese live per l'inserimento di VFX e per realizzazione di dark ride 4 e 5d per parchi a tema.

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

COMPUTER GENERATED IMAGERY

La computer generated imagery (CGI) rappresenta già da molti anni il futuro non solo del cartone animato - con l'indiscutibile successo di capolavori dell'animazione che hanno dominato gli incassi cinematografici degli ultimi anni - ma anche 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 Lo Hobbit – La desolazione di Smaug 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 - 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 agli eccellenti risultati raggiunti dalla Rainbow, parla oggi anche italiano.

NEL GRUPPO RAINBOW

La Rainbow CGI nasce per far fronte all'enorme necessità produttiva della Rainbow Srl. Ultima nata 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.

UN FILM DI
IGINIO STRAFFI



Il Mistero degli Abissi

DAL 4 SETTEMBRE AL CINEMA

Rainbow presenta Winx Club "Il Mistero degli Abissi". Prodotto e diretto da Iginio Straffi. Produttore esecutivo Joanne Lee. Line Producer Francesco Mastrofini.
Direzione di produzione Barbara Nicolai - Gianni Travaglione. Sceneggiatura di Iginio Straffi - Giovanni Mastrolia.
Direzione artistica Vincenzo Nisco - Marco Marini. Aiuto regia Daniele Pintene in collaborazione con Federico Rossi Edighi.
Animazione Rainbow CGI studio

www.winxclubthemovie.com



Winx Club TM © 2003-2014 Rainbow S.r.l.
Tutti i diritti riservati. Ideato da Iginio Straffi.

