

A vibrant, colorful promotional poster for the animated film 'Wixx Club 3D: L'Aventure Magique'. The scene is set against a bright blue sky with soft, pinkish clouds. In the center, the title 'Wixx Club 3D' is written in a large, golden, stylized font with a starburst effect. Below it, the subtitle 'L'Aventure Magique' is written in a similar golden font. The background is filled with magical elements: on the left, a large, pale-skinned, horned creature with a blue dress and wings looks towards the viewer. In the upper left, a small fairy with green wings flies. In the lower left, a fairy with long blonde hair and colorful wings flies. In the lower center, another fairy with blonde hair and colorful wings flies. On the right, a white unicorn with a golden horn and a purple and gold saddle is galloping. Two young girls, one blonde and one with red hair, are riding on the unicorn. The bottom of the image shows a golden, ornate castle or palace with multiple towers and spires, set on a hillside. The overall atmosphere is bright, cheerful, and fantastical.

Wixx Club 3D

L'Aventure Magique

REZO FILMS PRESENTE

Winx Club 3D

L'Aventure Magique

UN FILM DE IGINIO STRAFFI

PRODUIT PAR
LES STUDIOS D'ANIMATION RAINBOW CGI

SORTIE LE 6 AVRIL 2011

EN 3D DANS LES SALLES ÉQUIPÉES

DUREE 1H27 - VISA EN COURS - SCOPE - DOLBY DIGITAL SRD

www.winxclubthemovie.com

DISTRIBUTION

REZO FILMS

29, rue du Faubourg Poissonnière
75009 Paris

Tél : 01 42 46 96 10 / 12

Fax : 01 42 46 96 11

Matériel presse et publicitaire disponible
sur www.rezofilms.com

RELATIONS PRESSE

213, Communication

Laura Gouadain / Emilie Maison

Assistées de Bénédicte Dubois

3, av. G. Pompidou - 92150 Suresnes

Tél : 01 46 97 03 20

welcome@213communication.com

Synopsis

Pendant que Bloom s'habitue difficilement à sa nouvelle vie de princesse de Domino, ses amies sont aux prises avec les Trix et les sorcières ancestrales. Après avoir dérobé un objet mystérieux au sein de l'école des fées d'Alféa, ces sorcières maléfiques ont pour objectif de trouver et détruire l'arbre de vie qui maintient l'équilibre entre les magies positives et négatives.

Bloom décide de rejoindre ses amies dans ce combat afin de préserver l'équilibre de la dimension magique.

En plus de cette incroyable aventure, les projets de mariage entre Bloom et Sky sont en danger ! Quel terrible secret cache le père de Sky ? Vont-ils réussir à surmonter cette nouvelle épreuve et vivre un parfait amour dans le royaume de Domino ?





Notes du réalisateur

Nous aurions pu nous contenter d'inventer une histoire et de réaliser les secondes aventures des Winx en utilisant les mêmes techniques que pour le premier volet, mais j'ai préféré suivre une autre voie, et le second film des Winx a été produit en 3D relief. C'était un véritable défi : nous avons réalisé le tout premier film d'animation italien en 3D qui offre au public la possibilité de réellement s'immerger dans l'action.

À la fin du SECRET DU ROYAUME PERDU, Bloom, notre héroïne, avait réalisé son rêve en retrouvant ses parents et le monde qui l'avait vu naître. Comme le film s'adressait à un jeune public, nous avons souhaité lui donner une fin heureuse qui permettait, après toute une série de péripéties et de rebondissements, d'assembler les pièces du puzzle sans pour autant paraître trop évidente ou attendue.

Alors que s'ouvre ce second volet, Bloom rejette en bloc son nouveau rôle de princesse, ainsi que les règles et l'étiquette archaïques de la cour. Pire, on lui interdit de voir son meilleur ami et fiancé, Sky. Contre toute attente, alors que Bloom avait apparemment tout pour être heureuse, sa nouvelle vie à la cour aux côtés de ses parents biologiques la plonge dans le désarroi.

Sachant que nous nous adressons surtout à de jeunes spectateurs, mais aussi à leurs familles, l'essentiel pour moi était de montrer que d'un instant à l'autre, la joie triomphante de voir un rêve se réaliser peut laisser place au drame le plus imprévisible. Il y a là une leçon à tirer pour les enfants, mais pas seulement : cela les invite aussi à ne pas fuir la réalité, mais au contraire à trouver en eux-mêmes le courage de faire face aux coups du sort. Le film montre qu'il faut faire confiance à ses amis : c'est cette confiance qui permet aux Winx de

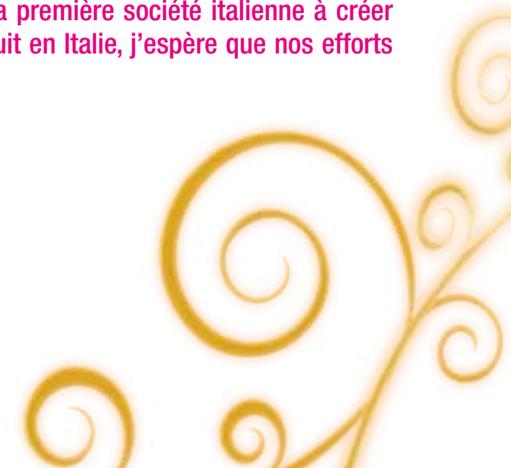
venir à bout de difficultés qu'elles n'auraient jamais pu surmonter seules. Mais surtout, l'accent est mis sur l'idée qu'il faut «découvrir la magie qui sommeille en nous», c'est-à-dire apprendre à croire en nous-mêmes. De cette façon, on découvre que la volonté, l'optimisme et le travail d'équipe peuvent nous aider à faire face aux difficultés de la vie.



D'un point de vu créatif, le choix de la 3D était délicat, car il m'a fallu visualiser et imaginer le film de deux façons : en images de synthèse et en 3D. Pour le premier film, avec mon équipe créative et technique, nous avons rencontré diverses difficultés, comme transférer les personnages de la 2D à la 3D sans perdre en qualité d'image, ou développer des logiciels adaptés aux spécificités de nos dessins animés. Pour le deuxième volet, la difficulté était de faire passer nos fées de la 2D à la 3D relief, un processus complexe quand on pense à la silhouette des personnages, à leurs doux cheveux ondulés, à leur façon de bouger, aux expressions de leur visage...

En plus de la satisfaction d'avoir été la première société italienne à créer un vrai film en relief entièrement produit en Italie, j'espère que nos efforts seront salués par le public.

IGINIO STRAFFI



Notes de production

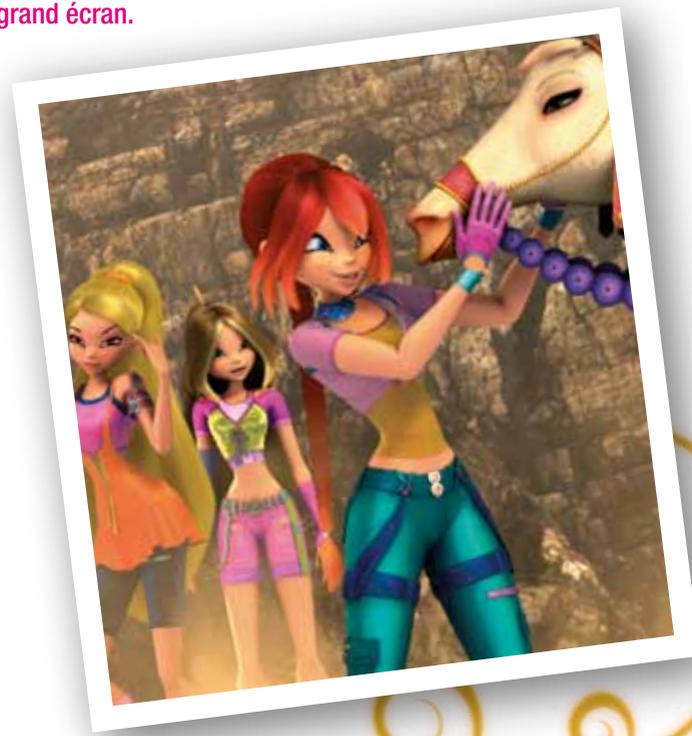
La première réunion de production pour ce film a eu lieu en 2007, alors que nous étions encore en train de travailler sur LE SECRET DU ROYAUME PERDU. Nous avons élaboré environ 5000 croquis préparatoires pour les 90 décors et les quelques 220 personnages, avec chaque fois une tenue, une coiffure, une apparence et des transformations différentes. En tout, le film comprend environ 125 000 plans et plus de 5 millions de couches que l'on superpose pour obtenir un photogramme.

Il faut aussi signaler le soin minutieux qui a été apporté à la myriade de détails propres à chaque personnage. Leurs vêtements inspirés par la forme d'une fleur, par exemple, ou encore leurs coupes de cheveux incroyables. Ils devaient bouger avec naturel et souplesse, nous avons donc donné des indications spécifiques pour qu'ils bougent de façon indépendante, ce qui leur donne l'air plus vrai que nature.

Pour passer à la 3D relief, nos artistes ont eu à cœur de s'assurer que les Winx puissent être facilement reconnues par leurs fans, mêmes vêtues différemment et dotées de nouvelles transformations et de nouveaux pouvoirs magiques. Pour la réalisation de ce film, l'équipe de Rainbow CGI comprenait environ 400 personnes, parmi lesquelles des animateurs, des modelers, des artistes en charge des textures ou de la composition d'images et des programmeurs.

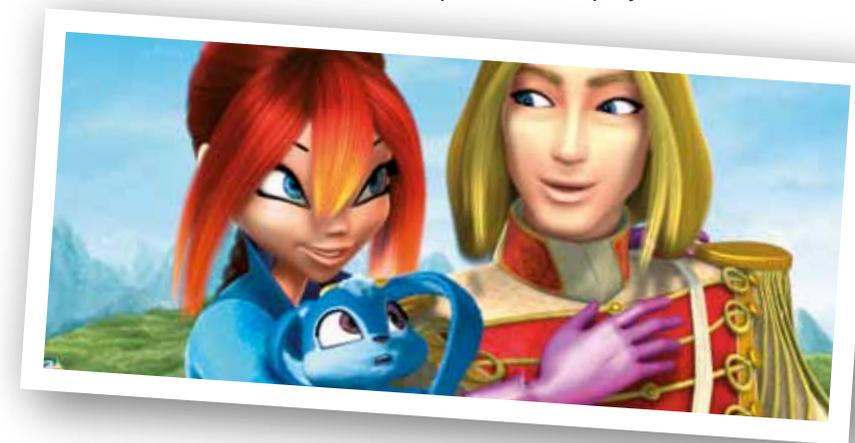
L'animation en 3D relief est un travail de longue haleine. Pour plonger le public au cœur du monde enchanté des Winx, nos animateurs ont réalisé entre 0,2 et 2 secondes de film par jour, selon la complexité de la scène. Parmi les nombreux logiciels utilisés durant les différentes étapes de

la production, de l'animation, de la composition, du montage, etc..., le programme de création Maya 3D mérite une mention spéciale. Nous avons formé des groupes de discussion internes pour les scènes d'animation les plus difficiles, et lorsque c'était nécessaire, des simulations en studio ont été organisées avec les directeurs artistiques et les animateurs pour «transposer» au mieux la psychologie et les émotions des personnages sur grand écran.



Personnages principaux Les Winx magiques Bloom

La Fée du Feu du Dragon. Née sous le signe du Dragon, Bloom vient de Gardenia, où elle a grandi auprès de ses parents, Vanessa et Mike. Sa vie change du tout au tout lorsqu'elle rencontre Stella, une fée d'Alféa. En venant au secours de la fée, menacée par un troll, Bloom découvre qu'elle a des pouvoirs magiques et qu'elle est peut-être elle aussi une fée. Le jour même, elle quitte Gardenia pour rejoindre l'école des fées de Magix, où elle prend la tête du Winx Club. À la fois généreuse, sincère, courageuse, impulsive et charismatique, Bloom a l'âme noble et elle est inséparable de ses amies, avec qui elle vit chaque jour des aventures magiques.



Stella

La Fée du Soleil et de la Lune. Fille unique du roi et de la reine de Solaria, Stella est née sous le signe de la Sirène.

Toujours à la pointe de la mode, Stella suit les dernières tendances à la lettre et fait très attention à son apparence. Sa garde-robe est la plus fournie de toute la Dimension Magique. Son passe-temps favori est le shopping dans les boutiques de Magix ou d'Adquiste. Elle aime aussi fréquenter les garçons, un sujet qui la passionne bien plus que les études. Stella a bon caractère, elle est spontanée, joyeuse et, bien qu'un peu égocentrique, elle sait aussi se montrer drôle et généreuse.



Musa

La Fée de la Musique. Musa vient de Melody, le Royaume de la Musique, où elle est née sous le signe de l'Elf.

Sa mère était une grande chanteuse et son père un excellent pianiste qui fabriquait lui-même des instruments de musique. En grandissant ainsi entourée de musique, Musa ne pouvait qu'hériter d'un véritable sens de la mélodie. Passionnée par toutes sortes d'instruments, elle a toutefois une prédilection pour la flûte, dont elle aime jouer dans le silence de sa chambre à Alféa. Elle aime aussi danser, sur n'importe quel rythme : disco, hip-hop, rap, musique latino et techno n'ont pas de secret pour elle. Intrépide, énergique, ironique et désordonnée, Musa se méfie souvent des autres, mais jamais de ses amies.



Flora

La Fée de la Nature. Flora est née sur la planète Linphéa, où elle a appris à apprécier la magie de la nature.

Incapable de vivre sans le parfum des fleurs et des plantes, elle a fait de sa chambre un véritable petit jardin. Son signe magique est la Driade. Flora est une élève appliquée et elle cherche à donner le meilleur d'elle-même dans tout ce qu'elle entreprend. Sage et discrète, elle n'hésite jamais à venir en aide à quiconque se trouve en difficulté. Douce et patiente, son manque de confiance en elle l'empêche souvent d'agir, mais heureusement, ses amies sont toujours là pour la conseiller et l'encourager.

Tecna

La Fée de la Technologie. Née sous le signe du Triton, Tecna vient de la planète Zénith, où la magie naît uniquement de la technologie.

Elle adore faire du sport et être active, mais sa vraie passion est la science. Durant son temps libre, elle invente de nouveaux appareils ou relève de nouveaux défis en jouant à des jeux vidéo exaltants sur son ordinateur. Ordonnée et rationnelle, elle adopte toujours une approche logique pour faire face aux situations imprévues. Tecna peut sembler froide et distante de prime abord, mais elle se montre toujours très affectueuse et généreuse envers ses amis.



Layla La Fée des Fluides. Dernière fée à avoir rejoint le club des Winx, Layla est une princesse venue de la planète Andros. Son signe magique est la Chimère. Les Winx l'ont sauvée des griffes de Darkar, et elle fait depuis partie intégrante du groupe. Ses pouvoirs lui permettent de manier le Morfix, un liquide spécial rose fuchsia qui peut prendre n'importe quelle forme. Si elle continue de développer son talent à l'école d'Alféa, elle sera bientôt capable de contrôler tous les fluides. Passionnée de sport, elle s'entraîne très souvent, ce qui lui garantit des réflexes et une forme à toute épreuve. D'un tempérament fier et fougueux, Layla est toujours prête à faire face au danger, mais elle a peur du noir et des espaces confinés. Elle aspire à devenir une vraie Fée et une grande Winx.

Le pouvoir Believix Dans ce film, les Winx maîtrisent un pouvoir très puissant nommé le Believix, une affaire de croyance: il devient réel dès l'instant où de plus en plus de gens se mettent à croire aux fées et à la magie. Ce pouvoir est très important, car il est porteur d'une philosophie positive: grâce à lui, on peut croire à nouveau en l'avenir et en la possibilité de voir quelque chose de bon naître en son prochain.

Oritel Le père biologique de Bloom et le Roi de Domino. Dans le premier film, Bloom et les Winx l'ont libéré de la terrible dimension d'Obsidian, où il était resté piégé durant des années. Suite à la défaite des Sorcières Ancestrales, Domino est redevenue la planète magnifique d'autrefois, gouvernée par le Roi Oritel et la Reine Marion de retour sur le trône, aux côtés de Bloom, leur fille enfin retrouvée. Le second film commence ici. Toutefois, le temps passé loin des uns et des autres est un obstacle aux bonnes relations que le couple royal voudrait nouer avec leur fille. Oritel va tenter

d'y remédier. L'affection qui lie Bloom et son père les aidera à surmonter les malentendus, et ils apprendront tous deux à construire une relation père-fille solide.

Erendor Le père de Sky est tourmenté par un lourd sentiment de culpabilité. Il a abandonné Oritel à son sort, alors qu'il lui avait promis qu'il protégerait le royaume de Domino. Sa trahison a permis aux Sorcières Ancestrales de détruire la planète de son meilleur ami et depuis, Erendor est accablé de remords. Quand Sky apprend à son père qu'il a décidé d'épouser Bloom, Erendor lui interdit de revoir sa fiancée et lui révèle le triste secret qu'il lui avait caché pendant toutes ces années. Toutefois, le père de Sky aura une chance de remédier à la situation. En se sacrifiant pour protéger Bloom, il regagnera l'amitié d'Oritel, ainsi que le respect et l'affection de tous.



Winx Club : Le Phénomène

Winx Club est un concept multiforme, qui se décline sur tous les médias. C'est à la fois

Une série télévisée plébiscitée dans le monde entier
Un premier film, LE SECRET DU ROYAUME PERDU, qui a connu un succès important en Italie et dans de nombreux pays européens
Une comédie musicale itinérante et un spectacle sur glace
Un phénomène sur le web, et un jeu d'aventure multi joueurs en ligne
Un triomphe en matière de licence, qui enregistre des chiffres records.

Un succès à la télévision

Aujourd'hui, Winx Club est devenu un phénomène mondial diffusé dans plus de 150 pays, avec souvent des records d'audience à la clé.

En 2004, la série télévisée a fait ses débuts sur de grandes chaînes européennes : RAI (Italie), France 3 (France), Nickelodeon (Allemagne, Pays Bas, Danemark, Suède et Norvège), Cartoon Network (Espagne), TV2 (Danemark), MTV3 (Finlande), Alter TV (Grèce).

Winx Club est devenu un succès mondial du jour au lendemain suite à son lancement sur le continent américain : YTV (Canada), 4Kids TV (États-Unis); dans les pays anglophones : SC4 (Pays de Galles), Cartoon Network (Australie), 3 (Nouvelle Zélande), Cartoon Network (Nouvelle Zélande); ainsi qu'en Russie et en Europe de l'Est : CTC (Russie, Moldavie, Kazakhstan, Ouzbékistan, Biélorussie), TV3 (Estonie, Lettonie, Lituanie), TV7 (Bulgarie).

La série a aussi connu un succès retentissant en Russie (CTC); en Asie : Asia ABS-CBN (Philippines), KIDS Central (Singapour), TV3 (Malaisie), SBS (Corée); puis en Amérique Latine : TC (Équateur), Venevision (Venezuela), Televisa (Mexique), Cartoon Network (Amérique Latine).

Les Licences

Winx Club est un phénomène incontesté en matière de licences à travers l'Europe, où les ventes de produits dérivés dépassent les 2,5 milliards d'Euros.



Il existe plus de 600 licences Winx Club actives dans le monde, dont 70 en Italie, souvent avec des partenaires nationaux et internationaux prestigieux, comme Bandai Namco, Smoby, Panini, McDonalds, Ferrero et bien d'autres.

Il s'agit de la licence n°1 en Italie.
Depuis 2005, les poupées mannequins Winx Club sont en tête des ventes en Italie.

Les poupées se vendent aussi très bien ailleurs en Europe (dans de nombreux pays, elles sont dans le top 5 des meilleures ventes dans cette catégorie).
Le DVD a fait recette en Italie et dans le reste du monde, avec plus de 22 millions d'exemplaires vendus.

Le succès est aussi au rendez-vous dans l'édition: Panini a vendu des millions d'images à collectionner à travers la planète; quant aux livres, ils sont publiés par de prestigieux partenaires comme Fabbri Editori, Random House, Hachette, Egmont et bien d'autres.

Le magazine mensuel est extrêmement populaire auprès du public ciblé, les adolescentes: en Italie, le magazine Winx Club atteint environ 60% de parts de marché (deux jeunes filles sur trois l'achètent). Il se vend environ 90 000 magazines en Italie chaque mois, pour un tirage de 120 000 exemplaires.
À l'étranger, le magazine est vendu dans 46 pays et traduit dans 17 langues, pour un total dépassant à ce jour les 25 millions d'exemplaires.

Un phénomène du Web : www.winxclub.com

Doté d'un des taux de croissance les plus importants au monde, le site internet fait partie des 10 000 sites qui comptabilisent le plus de connexions, avec une moyenne de 26 millions de visiteurs individuels à travers la planète et 1,5 millions de fans enregistrés.

Le phénomène en France

Sept ans de diffusion sur France 3 avec des audiences à faire rêver plus de 500 000 téléspectateurs de 4 ans et plus.

Les romans Winx Club arrivent premier du classement des ventes en Bibliothèque Rose d'Hachette avec 4,5 millions de livres vendus depuis 2005.

Les poupées Smoby sont n°2 des ventes de poupées mannequins en France.
Les séries Winx Club se sont déjà vendues à plus de 550 000 DVD toutes saisons confondues.

En France la licence regroupe 30 licenciés dans toutes les catégories de produits : jouets, textile, chaussant, alimentaire, romans, BD, magazines, linge de maison, bagagerie/papeterie scolaire, jeux vidéo...





Derrière la caméra

IGINIO STRAFFI (Réalisateur & producteur)

Né le 30 mai 1965 à Gualdo en Italie, Iginio Straffi est le fondateur et le PDG de Rainbow SpA, l'un des plus importants studios d'animation de cinéma et de télévision au monde, connu surtout pour la série «[Winx Club](#)».

Iginio Straffi commence sa carrière comme auteur et illustrateur de bandes dessinées alors qu'il est encore à l'université. Son travail est publié dans des magazines italiens et internationaux comme Lancio Story, Comic Art ou Heavy Metal. Son talent est rapidement remarqué par la maison d'édition de bandes dessinées, Sergio Bonelli Editore à Milan, qui l'engage pour la célèbre série «[Nick Raider](#)».

Sa renommée en tant que dessinateur et auteur de bandes dessinées franchit très vite les frontières de son pays, attirant au passage l'attention de l'industrie du cinéma et de la télévision. Il accepte alors de travailler pour divers studios d'animation internationaux. Il passe ainsi quelques années à l'étranger puis, fort de son expérience, il revient en Italie en 1994 et fonde Rainbow l'année suivante.

Sa société s'attèle d'abord à la production et à la distribution d'un CD-Rom éducatif et interactif intitulé «[Tommy et Oscar – Le Fantôme de l'Opéra](#)», un succès immédiat ! Traduit dans 25 langues et vendu dans 56 pays, le CD-Rom reçoit de prestigieuses récompenses comme le Prix du Meilleur Programme Éducatif décerné par la revue américaine «[Children Software Review](#)», ou le Prix des Nouveaux Médias, du Meilleur Logiciel et celui du Meilleur CD-Rom au

Festival Avanca 1997.

Suite à ce succès, Iginio décide de produire les 26 premiers épisodes d'une demi-heure chacun d'une série animée qu'il baptise «[Les Aventures de Tommy & Oscar](#)». Celle-ci sera diffusée dans 40 pays.

Iginio choisit de se concentrer ensuite sur le dessin animé «[Winx Club](#)».

À ce jour, 104 épisodes d'une demi-heure ont été réalisés. Les produits dérivés ont généré plus de 2,5 milliards de dollars.

En outre, Iginio vient de terminer la production de sa toute dernière création, un dessin animé original et innovant intitulé «[Huntik](#)» (26 épisodes d'une demi-heure), qui a déjà rencontré son public et diffusé par les chaînes Rai Gulp, Jetix et CITV. En plus de ses propres projets, Iginio travaille aussi parfois avec d'autres auteurs, avec qui il réalise et produit différents dessins animés à succès comme «[Monster Allergy](#)» ou «[Prezzy](#)».

Iginio Straffi se consacre aujourd'hui à la production d'un autre long-métrage pour lequel il collabore avec l'auteur de [L'ÂGE DE GLACE](#) et de [GANG DE REQUINS](#).

Dans le secteur de l'édition, Iginio a créé avec la journaliste et auteur Silvia Brena «[Maya Fox](#)», première production italienne spécifiquement destinée aux adolescents. Il s'agit d'un concept multimédia lancé sur le marché en 2008, sous la forme d'une saga de quatre livres, d'une bande-dessinée, d'un magazine pour les ados et d'un site communautaire sur internet. Le 28 octobre 2008, le premier roman de la saga, «Maya La Predestinata» ([Maya Fox : La Prédestinée](#)) est sortie aux Editions Mondadori. En novembre 2009, le deuxième tome est paru en librairie sous le titre «Maya Fox Il Quadrato Magico» ([Maya Fox : Le Carré magique](#)). Les deux livres ont rencontré un

grand succès sur le marché international, et les droits ont été vendus en France, en Espagne, au Portugal, en Amérique du Sud et en Russie.

Le créateur des Winx a récemment présenté officiellement «[Rainbow MagicLand](#)», le premier parc à thème jamais construit à Rome. Fruit d'un partenariat entre Rainbow et le groupe Alfa Park S.r.l, une holding italienne spécialisée dans le secteur des parcs à thème, il sera construit dans le complexe du Pôle touristique intégré de Rome – Valmontone. Le parc s'étendra sur une surface de 60 hectares et comprendra plus de trente-cinq attractions inspirées de l'univers merveilleux de Rainbow, ce qui représente un investissement d'environ 300 millions d'euros.

Le travail d'Iginio Straffi a été salué par diverses récompenses, notamment le Prix Pinocchio 2005 du Meilleur Réalisateur de Programmes pour Enfants, décerné par l'«[Association italienne des artistes de télévision et de cinéma](#)». La même année, il a reçu en tant que fondateur et président de Rainbow, le Prix du Studio d'Animation de l'Année, remis à l'occasion du «[Cartoon Festival on the Bay](#)» à Positano. Enfin, pour avoir fait connaître la qualité de l'animation italienne au monde entier, Iginio a eu l'honneur d'être fait Officier de l'Ordre du Mérite de la République italienne par le Président de la République.

À ce jour, Iginio Straffi dirige 9 compagnies internationales mobilisant plus de 200 employés à plein temps, ainsi qu'un réseau de travailleurs professionnels et d'indépendants de l'animation.

JOANNE LEE (Productrice exécutive)

Née à Singapour, Joanne Lee a étudié à l'Université de Madison dans le Wisconsin (États-Unis), où elle a obtenu un diplôme en marketing en 1994, suivi d'un Master de spécialisation en licences de films.

En 1996, elle devient Directrice des ventes au sein de Form Holdings Ltd., l'une des principales sociétés du secteur du divertissement à Singapour, propriétaire de studios d'animation aux Philippines et distributeur exclusif pour des sociétés comme Sony BMG ou Disney.

Joanne est productrice exécutive pour Rainbow depuis 1998. Depuis le 1er avril 2007, elle est également vice présidente et directrice générale de la société.

Elle travaille comme productrice exécutive sur les productions suivantes : «[Tommy&Oscar](#)», «[Prezzy](#)», «[Monster Allergy](#)», «[Winx Club](#)», «[Huntik](#)» et sur la nouvelle série, «[PopPixie](#)».

Elle a également exercé cette fonction sur le premier film des Winx, [WINX CLUB : LE SECRET DU ROYAUME PERDU](#), ainsi que sur la suite.



Les Studios RAINBOW CGI

La société Rainbow CGI S.r.l. a été créée à Rome à l'initiative d'Iginio Straffi, fondateur de Rainbow S.p.A et créateur des Winx. Elle opère depuis mars 2006 dans des locaux à la pointe de la technologie, notamment grâce à l'implication de son président, Francesco Mastrofini, également fondateur et président de Digitrace S.r.l.

Le groupe Rainbow a créé Rainbow CGI dans le but précis de produire une succession de longs métrages d'animation pour le cinéma, distribués dans le monde entier par Rainbow S.p.A. Après le succès du premier film des Winx et la sortie annoncée du second, l'équipe travaille déjà sur un troisième film, situé cette fois dans la Rome antique, dans une académie qui forme de jeunes gladiateurs.

Rainbow CGI est le fruit du savoir-faire combiné d'équipes techniques, d'artistes et d'experts du monde de l'animation et de l'image numérique. Le personnel de l'entreprise s'agrandit continuellement, il comprend aujourd'hui environ 400 personnes en interne, en freelance ou venues de studios en sous-traitance. Les équipes de production accueillent aussi des professionnels de diverses nationalités, venus de Californie jusqu'à Hong Kong, et issus de secteurs aussi divers que l'animation, les vidéo-clips, la bande dessinée ou la publicité.





Liste Technique

Un film produit et réalisé par
Productrice associée
Directeur des studios
D'après une idée de

En collaboration avec
Scénario
En collaboration avec

Directeur Artistique pour Rainbow S.p.A.
Supervision des images de synthèse

Directeurs de production

Premier assistant réalisateur
Musique

IGINIO STRAFFI
JOANNE LEE
FRANCESCO MASTROFINI
IGINIO STRAFFI
MAURO UZZEO
FRANCESCO ARTIBANI
JOANNE LEE
IGINIO STRAFFI
FRANCESCO ARTIBANI
SEAN MOLYNEAUX
MAURO UZZEO
VINCENZO NISCO
CORRADO VIRGILI
GIANMARIO CATANIA
GIANNI TRAVAGLIO
VERONICA ALIPRANDI
MAURO UZZEO
PAOLO BAGLIO



www.winxclubthemovie.com

REZO FILMS