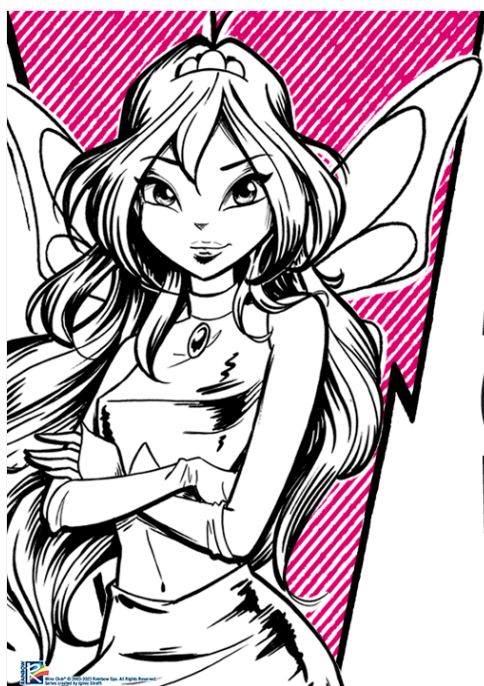




LE WINX VOLANO A MILAN GAMES WEEK & CARTOONICS

IL 25 NOVEMBRE LA FINALE DEL COSPLAY CONTEST E LA COSPLAY REUNION

Straordinario successo di adesioni al concorso nazionale e internazionale per trovare i migliori cosplayer ispirati ai personaggi della serie tv



**MILAN
GAMES
WEEK** 25 NOVEMBRE



Il **25 novembre** le **Winx**, iconiche fate nate dal genio visionario di **Iginio Straffi**, saranno nuovamente protagoniste di **Milan Games Week & Cartoonics 2023**, vero e proprio punto di riferimento per tutti gli appassionati al mondo dei comics, dei manga, delle graphic novel, dell'editoria, dei board games e dell'intrattenimento geek.

L'edizione 2023, che si preannuncia come la più magica di sempre, tornerà ad ospitare, la finale del **WINX COSPLAY CONTEST**, il concorso nazionale e internazionale per trovare i migliori cosplayer ispirati ai personaggi della serie tv, dopo lo straordinario successo di adesioni arrivati da tutto il mondo.

La giuria composta da **Rainbow**, **Epicos** - azienda leader nel mondo cosplay, nonché partner ufficiale dell'iniziativa – e dalla vincitrice del contest 2022 Roberta Tomaiuolo, sarà sul Multiverse Stage per decretare alle 15.30 la vincitrice assoluta del contest, alla quale oltre alla possibilità di sfilare sul palco principale di **Milan Games Week & Cartoonics** il prossimo 25 novembre, spetterà un voucher di 3000 euro per un viaggio dove desidera. Dopo la conclusione del contest e l'annuncio della vincitrice, ci sarà una **COSPLAY REUNION**.

Epicos, azienda leader nel mondo cosplay e **Milan Games Week & Cartoonics** sono i partner ufficiali dell'iniziativa.

www.winxclub.com
<https://www.instagram.com/winxclub>
<https://www.facebook.com/WinxClubItalia>
<https://www.youtube.com/user/WinxClubIT>

WINX CLUB IN NUMERI

6 Fate
19 anni di magiche emozioni
Oltre 150 Paesi raggiunti
15 miliardi di visualizzazioni di contenuti Winx Club su YouTube
5 miliardi di condivisioni sui social con l'hashtag #winxclub
8 Serie TV - la 9° serie in produzione
4 Film per la TV
3 Film per il cinema
2 Serie animate Original Netflix
2 Serie live action Original Netflix
170 Canzoni originali
18 Trasformazioni
Oltre 150 cambi di abito
30 Nemici storici (tutti sconfitti)
Oltre 6.000 minuti di animazione
Oltre 9.000.000 Frame
Doppiato in oltre 30 lingue
Infiniti Battiti di Ali

Winx Club

Nato nel 2004 dalla matita di **Iginio Straffi**, **Winx Club** è diventato un successo planetario grazie all'esplosivo mix di stile, magia e valori quali amicizia, positività, generosità e impegno, di cui da sempre le magiche eroine si fanno ambasciatrici. Il brand ha conquistato milioni di bambine e bambini, oggi giovani adulti, accompagnando diverse generazioni e diventando a tutti gli effetti una realtà di portata internazionale, allo stesso tempo costituita da traguardi tutti italiani. Distribuito in oltre 150 paesi. Le Winx hanno saputo reinventarsi e stare al passo con i tempi, se non perfino anticiparli: dai primi disegni a mano realizzati da Iginio Straffi fino all'animazione in 3D con effetti speciali di elevatissima qualità realizzati negli studi Rainbow CGI, Bloom, Stella, Flora, Aisha, Musa e Tecna sono oggi anche delle fate in carne e ossa grazie alla serie live action originale Netflix "FATE: The Winx Club Saga" prodotta in collaborazione con Rainbow. Una sfida ambiziosa, a riprova del potenziale del brand Winx, orgoglio italiano in tutto il mondo.

Gruppo Rainbow

Il Gruppo Rainbow nasce nel 1995 dal genio creativo di Iginio Straffi, Presidente e CEO del Gruppo, e si afferma tra i più grandi studi di produzione e distribuzione di contenuti animati e Live Action al mondo in seguito allo straordinario successo della saga Winx Club, amata e seguita da milioni di persone. Rainbow ha dimostrato il potere di creare franchise classici e globali, arrivando ogni anno tra i migliori licenziatari globali nel mondo con più di 500 licenze attive. Il Gruppo Rainbow comprende anche Bardel Inc., studio canadese vincitore dell'Emmy Award® che offre servizi di animazione CGI e VFX, e Colorado Film, eccellenza italiana nella produzione Live Action. Oltre a creare e distribuire contenuti originali in tutto il mondo, il gruppo raggiunge anche il mercato globale in oltre 150 Paesi con la licenza di marchi, progetti editoriali, eventi dal vivo e produzione di merchandise e giocattoli. www.rbw.it

Comunicazione Rainbow

Daniele Mignardi Promopressagency

Rif. Nadia Rosciano - T +39 6 32651758 r.a.

info@danielemignardi.it - www.danielemignardi.it

Seguici su   