



Comunicato stampa

## LE WINX VOLANO A MILAN GAMES WEEK & CARTOONICS

IL 26 NOVEMBRE ALLA PRESENZA DI IGINIO STRAFFI

LA FINALE DEL **COSPLAY CONTEST**

*Il concorso nazionale e internazionale per trovare  
i migliori cosplayer ispirati ai personaggi della serie tv*



Il **26 novembre** le **Winx**, iconiche fate nate dal genio visionario di **Iginio Straffi**, saranno protagoniste di **Milan Games Week & Cartoonics 2022**, 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 2022, che si preannuncia come la più magica di sempre, ospiterà infatti la finale del **WINX COSPLAY CONTEST**, il concorso nazionale e internazionale per trovare i migliori cosplayer ispirati ai personaggi della serie tv.

La giuria composta da Epicos e Rainbow ha già selezionato un finalista italiano e uno internazionale tra le tantissime candidature ricevute dall'apertura del contest online, lo scorso 28 agosto. Ai vincitori di questa prima selezione spetta un viaggio a Milano per due persone e la possibilità di sfilare sul palco principale di Milan Games Week & Cartoonics il prossimo 26 novembre. Tutti coloro che non sono riusciti ad inviare la candidatura entro il termine fissato sono invitati a presentarsi ugualmente, per concorrere al posto di "terzo finalista".

Alle 14:30 a Fiera Milano Rho, presso il padiglione 8 (stand C24) nell'Area Cosplay si terrà il **raduno** ufficiale dei cosplayer ispirati al mondo Winx.

In questa occasione sarà presente anche **Iginio Straffi**, per partecipare ad uno speciale **talk** sul mondo Winx Club e per **incontrare i fan**. Insieme a una giuria composta da un rappresentante di Milan Games Week & Cartoonics e di Epicos, inoltre, Straffi decreterà il **vincitore assoluto del contest**, che avrà così l'opportunità di prendere parte ad un *photo shooting* professionale.

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

In 18 anni di avventure, le fatine di **Iginio Straffi** sono cresciute insieme ai loro fan, che continuano a seguire le eroine della loro infanzia anche sulle piattaforme social. Le **Winx** sono oggi un fenomeno globale evergreen, capace di affrontare temi sempre attuali e interpretare i sogni e i bisogni del pubblico, abbracciando valori quali la diversità e l'inclusività e superando ogni confine culturale. Amicizia, coraggio, impegno, generosità e positività: questo è il mix esplosivo ed essenziale di cui le magiche eroine create da Rainbow sono ambasciatrici fin da quando Winx Club entrò nelle case italiane per la prima volta, il 28 gennaio 2004. Da allora, 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 Saga" prodotta in collaborazione con Rainbow.

[www.winxclub.com](http://www.winxclub.com)

[www.instagram.com/winxclub](https://www.instagram.com/winxclub)

[www.facebook.com/WinxClubItalia](https://www.facebook.com/WinxClubItalia)

[www.youtube.com/user/WinxClubIT](https://www.youtube.com/user/WinxClubIT)

## WINX CLUB IN NUMERI

6 Fate

18 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

Infiniti Battiti di Ali

### **Rainbow**

Fondata nel 1995 dal genio creativo di Iginio Straffi, Presidente e Amministratore Delegato, Rainbow si è affermata come studio leader a livello globale grazie allo straordinario successo della saga Winx Club, celebre in tutto il mondo per contenuti, licenze e merchandising. Oltre all'ampio portfolio di IP di successo create, in oltre 25 anni di crescita Rainbow ha acquisito lo studio Bardel Inc., più volte vincitore di Emmy Award® per ampliare l'offerta servizi di animazione CGI e VFX, e ha acquisito la società italiana Colorado Film per espandersi in produzioni live action di alta qualità. Creando e distribuendo IP originali per tutta la famiglia e raggiungendo oltre 150 paesi, Rainbow è sinonimo di eccellenza e creatività Made in Italy e si colloca tra i Top Global Licensor al mondo con oltre 500 licenze attive. [www.rbw.it](http://www.rbw.it).

**Comunicazione Rainbow**

**Daniele Mignardi Promopressagency**

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

[info@danielemignardi.it](mailto:info@danielemignardi.it) - [www.danielemignardi.it](http://www.danielemignardi.it)

Seguici su   