

DOSSIER DE PRESSE

SHIBUYA  SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE
LA 3ÈME ÉDITION DE

MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFÉRENCES

18 FÉVRIER 2017
GRIMALDI FORUM MONACO

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,
FRANK MILLER, TETSUYA NOMURA,
HIDEO KOJIMA, MICHEL ANCEL
ET BIEN D'AUTRES !

EXPO
COSPLAY
CONCOURS
DÉDICACES
CONFÉRENCES



LYSE TARDUIN

ÉDITO

C'est un grand honneur pour Shibuya Productions d'annoncer la 3^{ème} édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) qui aura lieu le 18 février prochain au Grimaldi Forum.

En tant qu'amateur de mangas, de jeux vidéo, d'animation et de comics, je souhaite partager ces passions auprès d'un public amoureux de ces univers en sollicitant les plus grands artistes internationaux.

L'engouement pour la deuxième édition de MAGIC, qui a eu lieu le 27 février dernier, me permet de confirmer que la pop culture a tout à fait sa place en Principauté. Dorénavant, les plus grands noms de ces secteurs savent que Monaco est aussi un endroit pour eux !

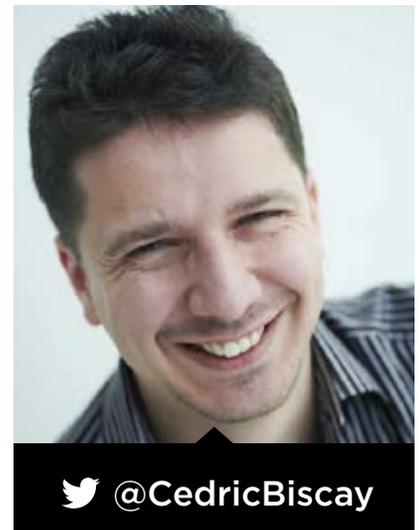
Ce rendez-vous se compose de plusieurs temps forts. Un cycle de conférences et de tables rondes avec de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux. Un concours de Cosplay exceptionnel qui réunit les plus grands performeurs du secteur : le Magic International Cospaly Masters. Ensuite, un concours de création de jeux vidéo, unique au monde, qui attribue au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet. Sans oublier notre grande nouveauté de l'édition 2017, un concours international de manga organisé en partenariat avec Shibuya Productions, Shueisha et Shibuya International.

Je suis très fier de contribuer à la découverte de nouveaux talents et de partager ma passion avec un public réceptif et impatient de rencontrer ses artistes préférés.

MAGIC est devenu un événement incontournable, ouvert à tous, rempli de surprises et de nouvelles découvertes sous le signe de l'originalité et de la proximité !

Rendez-vous le 18 février 2017 !

Cédric Biscay



LE SOMMAIRE

I - PRÉSENTATION DE MAGIC

MAGIC, qui organise ?

L'événement

Les chiffres clés

Un écrin prestigieux :

le Grimaldi Forum Monaco

II - LES GUESTS 2017 *liste non exhaustive*

Frank Miller

Mike Mignola

Tetsuya Nomura

Hideo Kojima

Michel Ancel

Giancarlo A. Mori

David Hart

Shuhei Hosono

Shuntaro Kosuge

Orelsan

Karen Green

Sébastien-Abdelhamid Godelu

III - LA PROGRAMMATION

Concours de Création de Jeux Vidéo

Concours Manga

Concours de Cosplay :

Magic International Cosplay Masters (MICM)

Exposition Art Of Anime

Exposition League Of Replica

IV - LES PARTENAIRES

V - CONTACTS ORGANISATION ET PRESSE



QUI ORGANISE ?

MAGIC est organisé par :



entreprise monégasque,
créée par Cédric Biscay et Kostadin Yanev.

Société innovante du secteur de l'Entertainment, elle s'articule autour de 3 axes fondateurs :

- ♦ **La production**, le développement, la création de contenus transmedia novateurs pour l'édition, le cinéma, la télévision et les plateformes de jeux vidéo.
- ♦ **La création** de propriétés intellectuelles multiculturelles pour une audience internationale.
- ♦ **La promotion** d'œuvres classiques oubliées et peu accessibles au grand public.

Notre société, sensible à la culture japonaise et aux nouvelles technologies, joue le rôle d'un véritable chef d'orchestre : elle collabore étroitement avec ses partenaires (auteurs, studios, investisseurs) afin de proposer à ses clients (diffuseurs, éditeurs, grand public) une expérience véritablement unique.

NOTRE PHILOSOPHIE ?

Faire coïncider esprit méthodique et soif d'aventure afin que chaque collaborateur, partenaire ou client trouve intérêt et plaisir à nous suivre.

www.shibuya-productions.com

LES PROJETS DE SHIBUYA PRODUCTIONS : LES ACTUS



L'ÉVÉNEMENT

Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est un événement organisé par la Société **Shibuya Productions**, ouvert à tous et se tenant au Grimaldi Forum Monaco.

C'est un événement unique sur le thème de la pop culture composé d'une programmation de qualité, dédié à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Art Contemporain.

MAGIC est également l'occasion d'assister à un concours cosplay exceptionnel (Magic International Cosplay Masters) en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur.

MAGIC est toujours l'initiateur d'un grand concours de création de jeux vidéo, unique au monde, attribuant au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet.

Toujours à la recherche de nouveauté, MAGIC organise pour la première fois un concours manga exceptionnel, en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA, Shibuya Productions et Shibuya International.

A la clé : voir son oeuvre publiée en ligne sur Shônen Jump +, passer un mois au Japon afin de rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et peut-être continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

Rencontres, partage et convivialité sont au rendez-vous !

RETOUR SUR LA DERNIÈRE ÉDITION

La deuxième édition a eu lieu le 27 février 2016 au Grimaldi Forum Monaco.



MAGIC 2016 EN CHIFFRES



1
journée



Plus de
2 000 visiteurs



35 invités
prestigieux



80
journalistes



8 partenaires
officiels

**Fort de son succès,
le Monaco Anime Game
International Conferences
(MAGIC), revient pour sa
troisième édition,
le 18 février 2017 au
Grimaldi Forum Monaco.**

UN ÉCRIN PRESTIGIEUX : LE GRIMALDI FORUM MONACO

MAGIC bénéficie d'un écrin prestigieux : le Grimaldi Forum Monaco, au cœur de la Principauté.

Les conférences, les tables rondes et les performances se dérouleront dans l'*Auditorium Camille Blanc*.

Les présentations des candidats au jury du **concours de création de jeux vidéo** et du **concours manga** se tiendront dans deux salles adjacentes, Van Dongen, ouverte à tous les visiteurs.

LE GRIMALDI FORUM MONACO est avant tout un lieu unique au cœur d'une destination d'exception. Ce centre de congrès high-tech, intelligent, lumineux, est capable de se métamorphoser au gré des événements pour donner aux projets une nouvelle dimension.

Situé au bord de la Méditerranée, en connexion directe avec les grandes capitales européennes via l'aéroport de Nice Côte d'Azur à 22 Kms, le Grimaldi Forum offre 35 000 m² d'espace, de fluidité et de créativité.

Son savoir-faire reconnu ainsi que son expertise des événements lui ont permis de s'imposer comme une destination phare du tourisme d'affaires international.

Avec ses 10 000 m² de surface d'exposition, 3 auditoriums, 22 salles de réunion, 2 espaces de restauration, le Grimaldi Forum Monaco est le théâtre de tous les événements professionnels : séminaires, congrès, conventions, salons, expositions, lançements de produits ou encore dîners de gala et grands spectacles peuvent ainsi s'y tenir simultanément, dans des espaces sur mesure.

MONACO, LA PORTE DE TOUS LES POSSIBLES

Un séjour en Principauté est toujours un moment étonnant. Un patrimoine historique, un microclimat exceptionnel, un art de vivre préservé, une architecture surprenante, la rencontre entre cultures méditerranéenne et internationale. Au cœur de l'Europe, Monaco procure un total dépaysement, une destination rêvée pour profiter des premiers soleils du printemps...



Benjamin VERGELY

LES GUESTS !

◇ FRANK MILLER ◇



Frank Miller est auteur de comics, scénariste, réalisateur et producteur.

Il est d'abord nommé dessinateur de *Daredevil* en 1979, série dont il ne tarde pas à devenir aussi le scénariste. Le passage de Miller sur *Daredevil* est salué par le public et par la critique. Il va en effet créer le personnage d'Elektra et mettre

en place de nombreux éléments dans l'univers de l'homme sans peur que l'on peut retrouver notamment dans le film de 2003.

Par la suite, Frank Miller scénarise et dessine en 1986 *Batman: Dark Knight* puis, plus tard, *Batman: The Dark Knight Strikes Again*.

Il crée également ses propres séries : les séries de science-fiction Ronin (éditées par DC), les séries de l'univers roman noir de *Sin City* ou encore la série historique *300*.

Il a aussi écrit quelques scénarios pour le cinéma, en particulier ceux de *RoboCop 2* et *RoboCop 3*. Il a coréalisé avec Robert Rodríguez l'adaptation au grand écran de *Sin City* en 2005, ainsi que sa suite *Sin City : J'ai tué pour elle* en 2014. Il prépare actuellement la troisième adaptation de la série, celle-ci devrait sortir d'ici 2017.

◇ MIKE MIGNOLA ◇



Mike Mignola est un dessinateur américain de comics, publiant notamment chez Dark Horse et connu pour sa série *Hellboy* et ses spin-off. Son style graphique est une ligne claire assez élégante avec de nombreux clairs-obscurs et contrastes. Il débute chez Marvel Comics sur des séries telles que *Rocket Racoon*, *Hulk* ou

Marvel Fanfare. Il développe un style plus contrasté, proche du clair-obscur et du cinéma expressionniste allemand, au fil des oeuvres : *Cosmic Odyssey* (écrit par Jim Starlin), *Gotham by Gaslight* (un Batman victorien écrit par Brian Augustyn), *Jungle Saga* (écrit par Walter Simonson) ou encore l'adaptation BD de la saga de *Fafhrd & Grey Mouser* tirée du Cycle des Épées de Fritz Leiber (écrit par Howard Chaykin).

En 2007, il crée avec Christopher Golden le personnage de Lord Henry Baltimore. Une série de comics, sobrement intitulée *Baltimore* qui narre la chasse que mène le héros pour retrouver le vampire qui assassina sa femme.

Il a également beaucoup travaillé dans le milieu du cinéma et du dessin animé, livrant des recherches de personnages et de décors pour *Batman*, *la relève* ou *Atlantide, l'empire perdu*. De même, il a participé de près à l'adaptation de *Hellboy* au cinéma.

◇ TETSUYA NOMURA ◇



Réalisateur de jeux vidéo et créateur de personnages chez Square Enix Co., Ltd

Après avoir rejoint Square Enix en 1991, Tetsuya Nomura a travaillé sur la création des personnages de plusieurs jeux vidéo dont la série mondialement connue *Final Fantasy*. Il a aussi montré son talent en

tant que réalisateur sur la série *Kingdom Hearts* en collaboration avec Disney. Plusieurs personnages de la série ont été dessinés et créés par Nomura lui-même et ont rejoint les personnages célèbres de Disney.

En 2005, il réalise son premier film en images de synthèse *Final Fantasy VII: Advent Children*, acclamé par la critique et présenté au Festival International du Film de Venise sur invitation spéciale. Il travaille actuellement sur la réalisation de *Kingdom Hearts III* et le remake de *Final Fantasy VII*.

◇ HIDEO KOJIMA ◇



Hideo Kojima est un créateur et auteur de jeux vidéo de renommée mondiale, réputé pour sa capacité à repousser les limites du média vidéoludique. Considéré par beaucoup comme le père des jeux d'infiltration, il est aussi vu comme celui qui a révolutionné la narration et l'approche cinématique dans les jeux vidéo.

Dans son impressionnant CV, on retrouve la série culte METAL GEAR acclamé par la critique.

En 2001, Hideo Kojima a été classé comme l'une des « 10 personnalités les plus influentes » par le magazine Newsweek. En 2016, il a reçu la distinction tant convoitée du « Hall of Fame » lors des 2015 D.I.C.E. Awards et le titre de « Development Legend » (légende du développement) lors des The Develop Awards 2016.

Le travail de Hideo Kojima est constamment tourné vers l'avenir. Il continue de repousser les limites du jeu vidéo grâce à sa philosophie de jeux « rendant l'impossible possible ». C'est dans cet esprit que, le 16 décembre 2015, il a lancé Kojima Productions, un nouveau studio entièrement indépendant lui permettant de réaliser des productions à la hauteur de ses ambitions.

◇ MICHEL ANCEL ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Michel Ancel est un concepteur français de jeux vidéo. Il est à l'origine de la célèbre série *Rayman* dont le premier volet sort en 1995 sur Jaguar, PlayStation et Saturn. Le titre rencontre un succès international. Michel Ancel désire ensuite oeuvrer à de nouveaux projets. *Beyond Good and Evil* sort en 2003 sur PC, PlayStation 2,

GameCube et Xbox. Le jeu a été remarqué par le cinéaste néo-zélandais Peter Jackson qui décide de faire appel au français pour transposer sur consoles son nouveau long métrage *King Kong*.

En mai 2008, Ubisoft a dévoilé *Beyond Good and Evil 2* avec Michel Ancel aux commandes. Par la suite, Michel Ancel annonce en 2014 son nouveau projet, *Wild*, un jeu qui sortira en exclusivité sur PlayStation 4.

Michel Ancel est fait Chevalier des Arts et des Lettres en mars 2006, par le ministre de la Culture, R. Donnedieu de Vabres.

◇ GIANCARLO A. MORI ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Giancarlo est le cofondateur et PDG de Movyl et Movyl Technologies, une startup travaillant dans la publication de contenus mobiles et dans les technologies basés sur l'intelligence artificielle pour le marketing sur réseaux sociaux.

Giancarlo a plus de 20 ans d'expérience dans le développement de logiciels, dont 18 passés à des niveaux de direction et de haute direction dans les secteurs du jeu vidéo et du mobile. Il a occupé des postes à la direction de Glu Mobile, Atari et Animal Logic. Avant cela, Giancarlo a été cadre et haut dirigeant à Electronic Arts, Microsoft et Activision.

◇ DAVID HART ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



David Hart est le directeur technique du jeu d'aventure et de réflexion *SwapTales: Léon!* lauréat du prix de création du M.A.G.I.C. 2015 et sorti en octobre dernier.

Diplômé d'Oxford en Computer Science, puis de l'ENJMIN (Ecole nationale du jeu, Angoulême) en programmation, David s'est spécialisé dans le développement de jeux et d'applications mobiles. Il travaille dans ce secteur depuis 2007. Il a notamment produit le jeu *GraviMaze*, (450'000 téléchargements sur iOS, 4,5 étoiles aux Etats-Unis) et a programmé de nombreux jeux et applications pour le marché jeunesse.

◇ KAREN GREEN ◇



Karen Green est documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale à l'université de Columbia depuis 2002. Fan de comics depuis toujours, elle met en place les romans graphiques de la Butler Library en 2005 et commence à répertorier des archives de créateurs de comics en 2011. Elle est auteur d'une colonne

mensuelle *Comics Adventures in Academia* pour le site internet *ComiXology* de 2007 à 2012 et organise plusieurs débats et événements notamment le *Comic New York Symposium* en 2012 et l'exposition *Comics at Columbia : Past, Present, Future* en 2014.

Elle produit le documentaire *She Makes comics*, et parle du fait d'utiliser les comics dans les universités et dans l'enseignement à travers les États-Unis. Elle est également jury pour le Will Eisner Comics Industry Awards en 2011 et pour le Prix Pulitzer en 2015.

Elle est actuellement vice-présidente du conseil d'administration du musée new-yorkais *Society of Illustrators*.

◇ SHUHEI HOSONO ◇

Membre du jury du concours de manga



Shuhei Hosono est le rédacteur en chef adjoint du magazine hebdomadaire *Shūkan Shōnen Jump* et responsable du site « Shōnen Jump + » depuis 2012. En 2000, il entre chez Shueisha, où il entame une carrière d'éditeur au sein de l'équipe du magazine de prépublication mensuelle *Gekkan Shōnen Jump*.

Il participe également au développement de « Shōnen Jump + », application de *Shōnen Jump* pour les smartphones. En tant qu'éditeur, il a notamment travaillé sur *Letter Bee* (de Hiroyuki Asada) et *Seraph of the end* (de Takaya Kagami et Yamato Yamamoto).

◇ SHUNTARO KOSUGE ◇

Membre du jury du concours de manga



Il intègre les éditions Shueisha en 2002, au sein de l'équipe rédactionnelle du mensuel « Shōnen Jump » et commence une carrière d'éditeur.

Par la suite, il participe au lancement du magazine « Jump Square », ce qui le mène à son poste actuel de rédacteur en chef adjoint de ce magazine.

Les œuvres les plus connues en Europe auxquelles il a participé en tant qu'éditeur sont : *Blood Blockade Battlefront* (Yasuhiro Nightow), *Claymore*, *To LOVE-ru Darkness* (Kentaro Yabuki et Saki Hasemi), *D.Gray-man* (Katsura Hoshino), *Genkaku Picasso* (Usamaru Furuya).

Actuellement, il prépare avec l'auteur Nobuhiro Watsuki, une nouvelle série intitulée « Rurouni Kenshi Meiji Kenkaku Romantan ».

◇ ORELSAN ◇

Membre du jury du concours cosplay



Orelsan, de son vrai nom Aurélien Cotentin est né le 1^{er} août 1982 dans l'Orne. Il est un rappeur, acteur et réalisateur français et se fait connaître sur Internet grâce à sa chanson *Saint-Valentin*, puis perce en 2008 avec la chanson *Changement*.

Son deuxième album *Le Chant des sirènes* est publié le 26 septembre 2011, et est certifié disque de platine et reçoit la « Victoire du meilleur album de musiques urbaines de l'année » et la « Victoire de la révélation au public de l'année ».

En 2013, il publie un troisième album en duo avec son acolyte Gringe : les Casseurs Flowters. Fin 2015, il réalise un film retraçant l'histoire des Casseurs Flowters, avec Gringe : Comment c'est loin. À la rentrée 2015, il participe au programme court Bloqués, aux côtés de Gringe. Imaginé par Kyan Khojandi et Bruno Muschio et diffusé sur Canal + .

◇ SEBASTIEN-ABDELHAMID GODELU ◇

Présentateur du MAGIC



Journaliste et présentateur TV, Abdel fait ses gammes sur *Street player* puis le *SAS Superstore* où il invite des stars afin de leur faire découvrir les jeux vidéo du moment. Il est un des piliers de l'émission *Clique* diffusée sur Canal+ ainsi que de l'émission *On n'est pas des pigeons* puis *On n'est plus des pigeons* diffusés sur

France 4 jusqu'en 2016. Il a rejoint depuis l'équipe du gros journal aux côtés de Mouloud Achour. Un showman de choix pour présenter MAGIC ! #frenchreportersays



LA

PROGRAMMATION

CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Pendant le MAGIC...

Remise du prix du concours de jeux vidéo
avec 100 000 € à la clé !

Pour la troisième année consécutive, MAGIC revient
avec son concours de création de jeux vidéo.

En tant qu'organisateur du MAGIC, nous sommes de
véritables passionnés de jeux vidéo. Nous pensons
que le gameplay n'est pas suffisamment mis en
avant dans nombre de productions actuelles qui se
concentrent davantage sur l'esthétique.

Nous avons l'intime conviction que le gameplay est
l'élément fondamental permettant de prendre plaisir
à jouer.

Souvenez-vous de cette époque où vous pouviez re-
faire le même jeu plusieurs dizaines de fois après l'avoir
terminé, sur bornes d'arcade, consoles ou ordinateurs.



Notre souhait est de récompenser à travers ce concours UNIQUE AU MONDE ceux qui placent le gameplay au centre de leur projet de création de jeux.

CALENDRIER DES INSCRIPTIONS :

- ♦ **Du 21 Juin au 16 Octobre 2016** : Inscriptions et règlement sur www.magic-ip.com
- ♦ **1^{er} Décembre 2016** : Date limite pour la remise des dossiers.
- ♦ **18 Janvier 2017** : Annonce des 5 projets sélectionnés.
- ♦ **18 Février 2017, MAGIC** : Présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant.

LES MEMBRES DU JURY SONT :

Michel Ancel • David Hart • Giancarlo A.Mori

Présentations et délibérations dans la salle VAN DONGEN 1 - Grimaldi Forum Monaco.



VOUS AVEZ DIT GAMEPLAY ?

D'origine anglo saxonne, ce mot n'a pas vraiment d'équivalent dans la langue française, mais les joueurs le comprennent tous ! Egalement assimilé à la jouabilité et à la maniabilité, le gameplay caractérise surtout la façon dont le jeu se joue. Ressent-on du plaisir à progresser dans le jeu ? Est-il facile de faire évoluer son personnage ? Le gameplay regroupe l'ensemble des sensations vidéoludiques ressenties par le joueur. On attend du lauréat des sensations de jeu... tout à fait MAGIC ! Le prix permet de prendre en charge le développement et l'édition du jeu, ainsi que son lancement.

FOCUS SUR LE GAGNANT MAGIC 2016 :

Le concours 2016 a été remporté par 3DDUO, un studio indépendant de jeux vidéo porté par une équipe dynamique composée de Maxime Lagache (Producer), Maxence Devoghelaere (Game Manager), Thomas Daide (Lead Artist), Christophe Da Silva (Game Designer), Anthony Laurent (Artist), Briac Corderoch (Artist) et Matthieu Richard (Developer).

L'ambition de 3DDUO avec leur jeu *Epic Loon*, est de s'affirmer comme développeur indie sur PC et consoles de salon avec un jeu fun, au gameplay parsemé d'une bonne dose d'humour noir.

Epic Loon est un étrange plateformeur multijoueurs dont le core gameplay repose sur les lois de la physique.



SORTIE PRÉVUE
À L'ÉTÉ 2017

Epic Loon, c'est l'épopée subversive de quatre fiers guerriers aliens fraîchement débarqués sur Terre pour réduire sa population à néant, et qui par un concours de circonstance improbable, se retrouvent coincés dans le magnétoscope de Joe, 31 ans, nerd professionnel, célibataire endurci vivant chez sa mémé, et n'ayant rien d'autre de prévu par cette belle soirée de l'été 1982 que de manger des chips devant ses VHS préférées... Leur but? Trouver un moyen de s'échapper à tout prix...

Dans ce jeu résolument multijoueurs, contrôlez un Alien qui peut se liquéfier ou se déplacer plus rapidement en se collant aux parois, vous devrez coopérer en exploitant vos capacités pour venir à bout des niveaux et des boss, ce qui ne manquera pas de créer des situations stupides, cocasses, et des réussites improbables !

↘ **VENEZ TESTER LE JEU** ↙
LORS DU MAGIC 2017 !

GRANDE NOUVEAUTÉ : CONCOURS MANGA



Shibuya Productions et SHUEISHA lancent, en collaboration avec Shibuya International, un grand concours de manga en vue de la prochaine édition du Monaco Anime Game International Conferences le 18 Février 2017 !

Le concours a pour objectif principal de découvrir des talents et de les faire connaître au lectorat japonais. C'est aussi donner sa chance à un talent chez SHUEISHA Inc.

Le jury se concentrera autant sur l'aspect universel que sur l'originalité des projets. Le gagnant recevra un certificat de premier prix et verra son oeuvre publiée sur Shônen Jump + !



Shibuya Productions lui offrira également un séjour d'un mois au Japon. Pendant ce séjour, le Gagnant rencontrera un *tantô* (éditeur) de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et tenter sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

CALENDRIER DES INSCRIPTIONS :

- ◆ **4 avril au 15 septembre 2016** : Inscriptions
- ◆ **30 septembre 2016** : Deadline pour l'envoi des planches
- ◆ **7 novembre 2016** : Annonce des 10 histoires présélectionnées.
- ◆ **10 janvier 2017** : annonce des 5 histoires sélectionnées pour le Magic
- ◆ **18 février 2017** : délibération du jury en présence des sélectionnés afin de déterminer un Gagnant et son Dauphin.

JURY DE SÉLECTION FINALE :

- M. Shuhei Hosono (Assistant rédacteur en chef de Shônen Jump et responsable du site Shônen Jump +)
- M. Shuntaro Kosuge (Rédacteur en chef adjoint Jump Square)
- M. Nobuhiro Watsuki (auteur notamment de *Kenshin le vagabond*)
- Mme Sahé Cibot (Directrice Générale de Shibuya International)
- M. Hervé Trouillet (Directeur Artistique de Shibuya Productions)

À noter que Watsuki-sensei ne se déplacera pas jusqu'à Monaco le 18 février prochain. Le gagnant le rencontrera lors de son séjour au Japon. Présentations et délibérations dans la salle VAN DONGEN 2 - Grimaldi Forum Monaco

GRAND CONCOURS COSPLAY

Pour cette 3^{ème} édition du MAGIC, Shibuya Productions vous réserve à nouveau un concours d'exception.

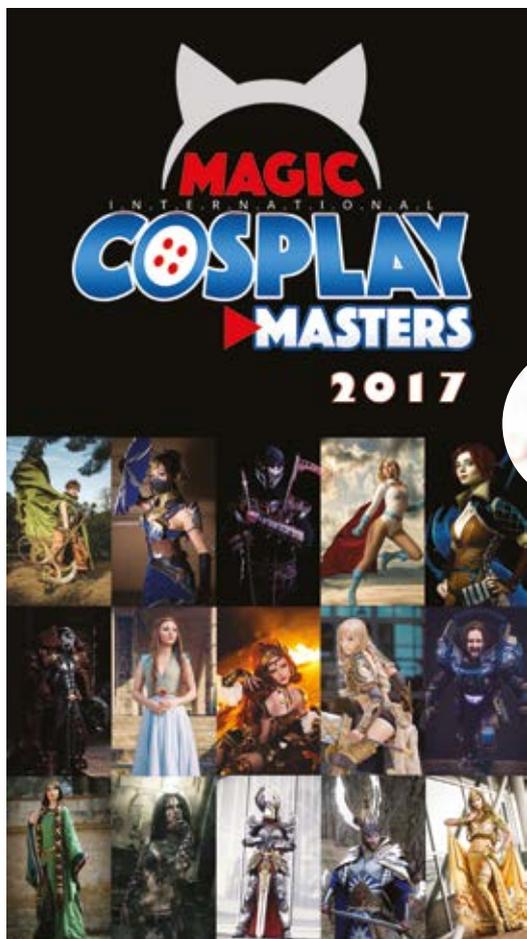
Vous assisterez à une compétition qui rassemblera certains des **meilleurs cosplayers internationaux** : le Magic International Cosplay Masters, un show à ne pas manquer !

Le meilleur performer gagnera un billet pour le Japon.

LES MEMBRES DU JURY DU MICM SONT :

Nadia (Lauréat du MICM 2016) • Orelsan

Défilé et délibérations dans la salle Camille Blanc - Grimaldi Forum Monaco



Présenté
par Pichu

Un billet A/R au Japon offert au gagnant
avec notre partenaire :

AIRFRANCE 



EXPOSITIONS

À l'occasion de la troisième édition du Monaco Anime Game International Conferences, nous aurons l'honneur d'accueillir l'exposition THE ART OF ANIME ainsi que LEAGUE OF REPLICA.

L'association *League of Replica* rassemble des cosplayers et artisans français spécialistes dans la création de costumes. Ils viennent de différents univers et possèdent chacun des spécialités différentes allant du patronnage, en passant par la couture ou encore la sculpture et le moulage.

Cette exposition vous emmènera au plus près de vos histoires favorites à travers des costumes aussi réalistes qu'au cinéma !



THE ART OF ANIME

Cette exposition retrace l'histoire du dessin animé japonais, trésors de la télévision, de 1960 à nos jours. L'animation japonaise a façonné des générations d'enfants du monde entier devant le poste de télévision.

C'est une véritable identification culturelle qui s'est vue nourrie par la reconnaissance des mangas et des longs métrages d'animation japonais. L'exposition *THE ART OF ANIME* est une démonstration parfaite de l'existence d'une culture intergénérationnelle auprès d'un large public.



Les auteurs de la BD coréenne à succès Dokgo seront présents au MAGIC pour une conférence

10 ANS D'INNOVATION

NOUVEAU **VOTRE CARTE BANCAIRE** **PEUT VOUS RAPPORTER** **DE L'ARGENT**



DEMANDEZ PLUS À VOTRE BANQUE

Carte bancaire délivrée après étude préalable et sous réserve d'acceptation de votre dossier par LCL. Voir conditions de l'offre Avantage+ sur LCL.fr

CREDIT LYONNAIS - SA au capital de 1 847 860 375 €. Société de courtage d'assurance, inscrite sous le numéro d'immatriculation en assurance ORIAS : 07 001 678 - Siège social : 18, rue de la République 69002 Lyon
SIREN 954 529 741 - RCS Lyon. Pour tout contact : LCL, 20 avenue de Paris 94811 Villejuif Cedex.



NOS PARTENAIRES

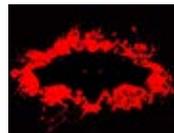
PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES



PARTENAIRES ORGANISATION







ÉQUIPE MAGIC/SHIBUYA PRODUCTIONS

- ◆ Cédric BISCAY
- ◆ Dominique LANGEVIN
- ◆ Hervé TROUILLET
- ◆ Yasuharu SADAIE
- ◆ Sahé CIBOT

Mail : info@magic-ip.com • info@shibuya-productions.com

Site : <http://www.magic-ip.com> • <http://www.shibuya-productions.com>

Téléphone : +377 97 77 03 46

Adresse : Bellevue Palace 1, Rue Bellevue • 98000 Monaco



#MAGIC2017



INSCRIPTIONS OUVERTES
POUR LES ACCRÉDITATIONS PRESSE.

CONTACT PRESSE

Sarah Marcadé • Tél. : 06 62 72 26 84 • press@magic-ip.com

L'ACTU, LES INFOS SUR INTERNET :
WWW.MAGIC-IP.COM



www.facebook.com/magic.monaco



twitter.com/MagicMonaco
twitter.com/ShibuyaProd



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