MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONNAL CONFERENCES

2019

Revue de Presse



SHIBUYA PRODUCTIONS


JEUX4CTU.COM


nice-matin


ACTUGAMING.net


MONACO
HEBDO


AnimeLand


jeuxvideo.com


gameblog


ANIMENEWSNETWORK
THE INTERNET'S MOST TRUSTED ANIME NEWS SOURCE


IGN
ITALIA


3
provence
alpes
côte d'azur


COMICSBLOG


La
GAZETTE
de Monaco


IGN
JAPAN


monaco-matin


gamekult


Monaco Tribune


MANGA-NEWS
.com


KAORI Nusantara


LE FIGARO · fr


LE JOURNAL DE MONTRÉAL


Le Parisien


les
Inrockuptibles


ジャパニーズ・ステーション
Japanese
STATION
.com


Le Monde


BFM
TV.


Fotogramas


MONACO INFO


9ART.fr


ALLOCINE


GAMEKYO


IGN US


DualSHOCKERS


KICKSTARTER


CLIQUE TV


VRTvingt


IDF


franceinfo:


GAMERGEN.COM


PASSIONAGEEK


grand sud
LE MAGAZINE DE L'AÉROPORT NICE CÔTE D'AZUR


WebTimeMedias
riviera


select game


SILICONERA


PhantomRiverStone.com
Shenmue articles, analysis and translations


20
minutes


ACTUA BD


Card Manga


Journal du Japon
Le webzine du soleil levant


AL
ActuaLitté
les univers du livre


MonteCarlo.in
QUOTIDIANO DEL PRINCIPATO DI MONACO DAL 2007

https://issuu.com/ampmonaco/docs/qe__42speciale

Manga e MAGIC: appuntamento con il disegnatore di Captain Harlock, e non solo...



Nei giorni scorso, dal vivo da Tokyo, Cédric Biscay, fondatore di MAGIC, Presidente e CEO della società monegasca Shibuya Productions, (creatrice, tra le altre cose, anche di videogiochi come Astroboy Reboot, Shenmue III e Cobra Return of Joe Gillian) ha sorpreso i suoi fan svelando, al fianco del mitico Leiji Matsumoto, il poster che illustrerà la 5a edizione di MAGIC, salone dedicato al mondo dei manga, videogiochi e cosplayer. Quello che ne è uscito rappresenta un' autentica unica e preziosa locandina firmata da questo grande maestro del manga che, peraltro, sarà tra gli invitati a Monaco, il 9 marzo. Le opere del maestro mangaka Leiji Matsumoto, che ha iniziato la sua carriera nel 1938, hanno raggiunto il successo anche in Italia verso la metà degli anni '80, con le varie serie di cartoni animati giapponesi trasmessi nel pomeriggio: tra questi come non ricordare Captain Harlock e Esmeralda di Galaxy Express 999 (qui illustrati nella locandina)? Gli organizzatori di Magic, fedeli alla loro missione che mira a mettere in evidenza le opere di grandi artisti ed illustratori, hanno dichiarato di essere molto felici di poter rendere omaggio alle sue opere di Matsumoto che hanno fatto il giro del mondo. Tra gli altri gli ospiti annunciati, anche Chris Claremont, sceneggiatore iconico della serie X-Men e creatore di molti personaggi della serie; il mangaka Kazuki Takahashi, autore della serie di punta Yu-Gi-Oh! e molti altri ancora. Per assistere alle conferenze e tavole rotonde, in programma il 9 marzo 2019 al Grimaldi Forum Monaco (entrata gratuita), basta riservare on line direttamente sul sito magic-ip.com. Magari, se menzionate QE-MAG@ZINE, l'unico settimanale digitale del Principato di Monaco, avrete un occhio di riguardo in più. **Per informazioni ed iscrizioni:** www.shibuya-productions.com

https://www.actualitte.com/article/bd-manga-comics/les-editions-michel-lafon-developpent-une-collection-de-mangas/92698

Les éditions Michel Lafon développent une collection de mangas

Antoine Oury - 10.01.2019 | Manga/BD/comics - Univers Manga - Michel Lafon mangas - mangas Shibuya Productions - Michel Lafon edition

56 Partager Tweet Share

Les éditions Michel Lafon annoncent une association avec la société de production Shibuya Productions (*Shenmue 3*, *Astroboy Reboot*, *Cobra - Return of Joe Gillian*) pour le développement d'une collection manga. Les deux premiers titres portés par l'éditeur seront disponibles en librairie le 14 mars 2019.



Michel Lafon et Cédric Biscay, président de Shibuya Productions

Lors du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2018, événement organisé par Shibuya Productions, Michel Lafon et Cédric Biscay, président de Shibuya Productions, ont annoncé cette collaboration, qui inclut les œuvres de gagnants du concours MAGIC International Manga Contest, coorganisé avec la célèbre maison d'édition japonaise Shueisha.



Recevez notre newsletter :

Adresse mail... OK

Désinscription

Critiques



PODCAST – Le livre où la poule meurt à la fin, mais claque beaucoup d'argent avant



Condamnée d'avance, comment s'envoler avec le chat ailé?



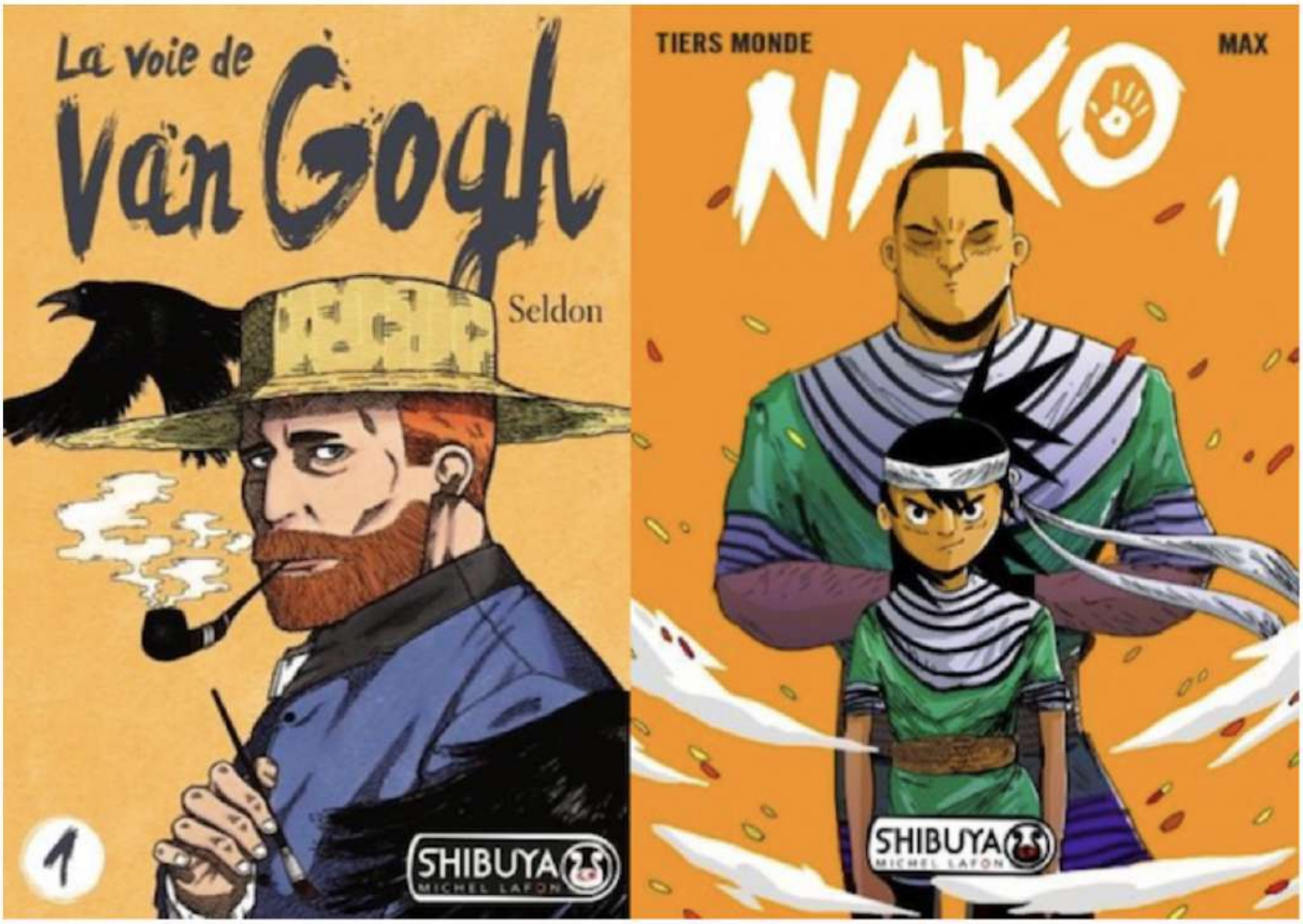


Books by Women : Jodi Picoult, Maggie

La ligne éditoriale annoncée de Shibuya Michel Lafon promet des œuvres de jeunes talents internationaux, issues en partie du concours international de manga MAGIC, des créations originales en collaboration avec des artistes japonais, et des œuvres iconiques de manga japonais revisitées par des auteurs internationaux de renom.

Pour les deux premiers titres de la collection manga, deux créations originales ont été retenues, qui seront disponibles en librairie le 14 mars prochain.

La Voie de Van Gogh, un seinen du jeune Seldon, a marqué le jury présidé par Nobuhiro Watsuki (*Kenshin le Vagabond*) en 2017 : il a été sacré coup de cœur du jury de cette première édition. Il raconte la genèse de l'œuvre de Vincent Van Gogh depuis l'arrivée du peintre à Auvers-sur-Oise, jusqu'à ses premiers grands succès.



Épinglé par les fans, Glénat s'explique sur la traduction de *One Piece*

Nako, un shônen d'aventure fantastique créé par le rappeur Tiers Monde et le dessinateur Max, a été le coup de cœur du jury manga du MAGIC 2018, présidé par Tite Kubo (*BLEACH*). Le premier chapitre publié sur le site Shônen Jump Plus dans le cadre du concours a conquis plus de 150.000 lecteurs à travers le monde.

12 titres devraient être publiés au sein de la nouvelle collection manga de Michel Lafon en 2019.

Commentaires





17 JANVIER 2019 - 17:08

CHRIS CLAREMONT, AMANDA CONNER ET JIMMY PALMIOTTI INVITES DU SALON MAGIC 2019

NEWS INDÉ PAR ARNO KIKOO

Tweeter

Si vous suivez notre actualité des salons ces dernières semaines, vous aurez compris que le début d'année sera riche. Du côté d'Angoulême, de Roubaix ou de Paris, les occasions de rencontrer des talents de l'industrie du comics sont nombreuses, et l'on vous en rajoutera également une au mois de mars prochain, pour l'édition 2019 du **MAGIC** (pour Monaco Animation Game International Conferences), dont nous avons l'honneur d'être partenaires.

LES BRÈVES TOUT VOIR

14:31 Andy Park partage un concept art de Captain Marvel en moto (et c'est bien)

20 MAR Shazam et Dr. Sivana se mettent sur la figure dans un nouveau clip du film

20 MAR Hellboy et des monstres dans quelques nouvelles images de promo

18 MAR Les Season Pass d'Injustice 2 et Batman : Arkham Knight à prix réduit

LES PODCASTS TOUT VOIR

Le salon monégasque organisé par **Shibuya Productions** a en effet présenté son trio d'invités comics, en amont d'une conférence de presse à venir la semaine prochaine. Serons présents sur place l'immense scénariste **Chris Claremont**, reconnu (entre moult travaux) pour son *run* des **X-Men** et toutes les créations qu'il leur a apportées.

A côté, le duo **Amanda Conner** et **Jimmy Palmiotti** sera également présent. Le duo s'est illustré récemment en écrivant la série **Harley Quinn** pendant quatre années, mais chacun a beaucoup contribué de son côté pour l'industrie américaine. Citons du côté d'**Amanda Conner** les séries **Powergirl**, **Wonder Woman**, **Lois Lane** ou **Painkiller Jane** ; **Jimmy Palmiotti** a livré de nombreux titres pour les Big Two (notamment en compagnie de **Justin Gray** tels que **Jonah Hex** et **All-Star Western**), et on lui doit également la série **Painkiller Jane**, **Power Girl** ou **Starfire** (les trois en compagnie d'**Amanda Conner**).

Nous pourrons donc les retrouver au forum **Grimaldi** à Monaco pour l'édition 2019 du **MAGIC**, qui se tiendra le 9 mars 2019. Un salon un peu particulier, puisque l'entrée est totalement gratuite - mais doit se faire sur inscription. On vous encourage donc, pour les intéressés, à vous rendre directement sur le site de la convention pour vous inscrire !

GALERIE









ARNO KIKOO EST SUR TWITTER

http://www.leparisien.fr/val-d-oise-95/auvers-sur-oise-la-vie-de-van-gogh-racontee-dans-un-manga-07-02-2019-8006886.php

Auvers-sur-Oise : la vie de Van Gogh racontée... dans un manga

Île-de-France & Oise > Val-d'Oise | **Marie Persidat** | 07 février 2019, 21h39 | MAJ : 07 février 2019, 22h23 | 0



Auvers-sur-Oise, ce jeudi. Samuel van der Veen, alias Seldon, est l'auteur de « La voie de Van Gogh », une trilogie dont le premier tome va sortir le 14 mars prochain. **LP/Marie Persidat**

A A

« La voie de Van Gogh » est un seinen, un manga destiné aux jeunes adultes. Son auteur, le jeune Seldon, a marché dans les pas du célèbre peintre à Auvers-sur-Oise.

Vincent Van Gogh à Auvers. Ce séjour a fait couler beaucoup d'encre et inspiré plusieurs films... Mais jamais encore il n'avait été raconté en manga. Un jeune auteur a relevé le défi. Le premier tome de « La voie de Van Gogh » paraîtra le 14 mars prochain (10,95 €). Samuel Van der Veen, alias Seldon, n'a que 19 ans mais déjà un coup de crayon et une identité artistique bien marqués. Pour ce Strasbourgeois qui rêvait de devenir dessinateur de BD, le déclic s'est produit à Auvers-sur-Oise. « Je dessine depuis que j'ai 14 ans, mon ambition était de quitter l'école car je m'ennuyais », raconte-t-il.

LIRE AUSSI >La vie d'un Sarcellois retracée dans une bande dessinée

A 17 ans, il vient faire un stage de trois semaines au sein de l'Institut Van Gogh, à l'auberge Ravoux. Son père, Wouter Van der Veen, est le directeur scientifique de l'organisme. Ce dernier avoue en souriant avoir proposé ce stage à son fils pour le confronter au monde du travail : « J'imaginais qu'il allait faire la plonge », admet-il. Mais Dominique-Charles Janssens, président de l'institut, préfère mettre à profit le don de son stagiaire et lui propose de faire une BD.



Une découverte du personnage à Auvers

« Au départ, c'était une toute petite histoire sur Van Gogh, l'idée était que l'Institut puisse l'utiliser », se souvient Samuel. Mais le jeune homme se prend au jeu. Il se plonge dans la quantité de livres traitant de la vie du peintre qu'il a tout à coup à sa disposition. « Le personnage m'a fasciné. Van Gogh a une personnalité complexe. On peut le voir comme un génie, un fou sans argent... Je me suis dit qu'avec toutes ces facettes, il y avait quelque chose à raconter. »



DR

Samuel réalisera finalement 30 pages qu'il enverra au concours du festival Magic de Monaco. « Nous avons été séduits par le concept, explique Sahé Cibot, manager de la Shibuya (société monégasque de production de films d'animation et jeux vidéo), qui organise l'événement chaque année. Samuel était jeune mais maîtrisait le sujet. Nous avons été impressionnés par sa maturité et son trait était déjà très abouti. »

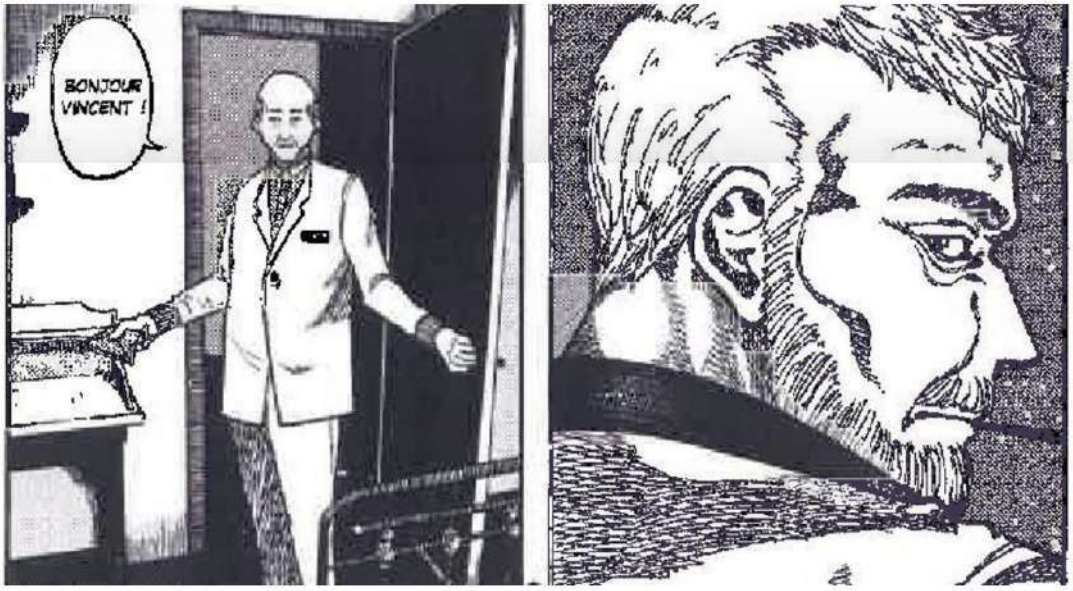
Un récit très ancré dans la ville

Le manga décrochera un prix, « le coup de cœur du jury ». Et quelques semaines plus tard, l'auteur sera contacté par les éditions Michel-Lafon, qui se sont associées à Shibuya productions. Samuel travaille dès lors sur une trilogie abordant la vie du peintre à partir de son arrivée à Auvers-sur-Oise. « C'est un récit historique que j'ai voulu très ancré dans la ville », précise l'auteur. Il a d'ailleurs élaboré son manga sur place. « Pour chaque scénario j'ai un besoin fondamental d'être dans la nature. Van Gogh, je l'ai écrit dans les champs, je me suis perdu au-dessus du village. »



DR

Après l'écriture et le story-board le jeune homme passe au dessin qu'il réalise au crayon à papier et avec des plumes qu'il importe du Japon. Grâce au numérique, il intègre aussi des tableaux et photos retravaillés. Toute une technique que ne renierait sans doute Vincent Van Gogh lui-même... « Au Japon, en 1830, Hokusai a fait une série incroyable (dont fait partie sa célèbre vague). Il va réunir des milliers d'esquisses dans un livre qu'il appellera manga, atteste Wouter Van der Veen. Le jour où cette vague va arriver en Europe, elle va influencer les artistes et, au bout d'un moment, Van Gogh lui-même. Il va produire des tableaux qui font fortement penser à Hokusai, un demi-siècle plus tard. »



DR

Val-d'Oise | Van Gogh | Manga | Seldon | Bande dessinée

https://www.jeuxactu.com/shenmue-3-2-images-chatoyantes-un-nouveau-trailer-date-117113.htm

SHENMUE III : DEUX IMAGES CHATOYANTES, LE RENDEZ-VOUS DU NOUVEAU TRAILER EST FIXÉ



Le très attendu et interminable Shenmue III a connu un parcours difficile, ce n'est un secret pour personne. Toutefois, quelques bonnes nouvelles sont survenues dernièrement : déjà, la campagne Kickstarter fut un succès et **s'est terminée en novembre dernier**. Un point particulièrement rassurant, ne nous le cachons pas. Secondo, **on savait que le jeu montrerait de sa superbe lors du MAGIC 2019**, un salon japonais reconnu qui aura bientôt lieu : Yu Suzuki vient donc de révéler, lors de la conférence de presse de l'événement qui avait lieu ce matin, qu'**un nouveau trailer du titre y sera montré**.

Pour cela, il faudra donc patienter jusqu'au **9 mars prochain** : d'ici-là, Ys Net nous rassassie un peu avec une paire de screenshots franchement colorés et plutôt convaincants. On rappelle que Shenmue III terminera sa course le 27 août prochain sur PS4 et PC et que, si vous souhaitez vous familiariser avec la saga, une compilation HD est sortie l'été dernier, **non pas sans quelques défauts**.





SHENMUE III



Jeu : Action/Aventure
Editeur : Sony Computer Entertainment
Développeur : Ys Net

PS4	PC
27 Août 2019	27 Août 2019

Zone Membres
Alerte Degré d'attente

ACHETER sur micromania.fr

À NE PAS MANQUER



BATTLEFIELD FIRESTORM Bande Annonce (Battlefield Battle Royale) 2019

LES VIDÉOS



NEWS
Shenmue 3 : la nouvelle date de sortie est tombée et il va falloir être patient, un nouveau trailer



NEWS
Shenmue 3 : des nouvelles images avec des expressions faciales qui laissent perplexe



TRAILER
Shenmue 3 : Yu Suzuki, le créateur de la série, fait le point sur le développement du jeu



Maximilien Cagnard
Rédacteur - Journaliste
le jeudi 7 février 2019
18:00

SES DERNIERS ARTICLES

- My Friend Pedro : un trailer violent et acrobatique qui dévoile une fenêtre de sortie
- Katana Zero : un trailer tranchant précise la sortie du jeu, quand Hotline Miami rencontre Dead Cells
- Xbox One S All-Digital : la console sans lecteur s'offre une date de sortie et une image

NEWSLETTERS

Ne loupez rien de l'actualité du jeu vidéo en vous abonnant aux newsletters JeuxActu.

Newsletter quotidienne
Planning des sorties
Newsletter hebdomadaire

Votre email :
Veuillez saisir ce code : 957052

S'inscrire



Shenmue III : Yu Suzuki et un nouveau trailer au MAGIC 2019

PC PS4

07/02/2019 à 12:49

Partager sur :

Ce matin lors de la conférence de presse dédiée à l'événement MAGIC 2019, le programme s'est mieux dessiné au sujet de l'apparition attendue de Shenmue III.

Habitué du rendez-vous monégasque, dont l'édition de cette année est calée au 9 mars, le jeu d'action et d'aventure fera de nouveau parler de lui, de la bouche de son concepteur Yu Suzuki, comme cela a été révélé ce matin. Nous avons également pu apprendre qu'une bande annonce supplémentaire sera proposée à cette occasion. Dans l'attente, le fondateur de l'événement, Cédric Biscay, nous propose des visuels exclusifs de Shenmue III :





Shenmue III : Yu Suzuki fait le bilan



Mis à jour le 07/02/2019



Par ChewbieFR, Journaliste jeuxvideo.com





BOUTIQUE



Shenmue III PC

69.90 €

amazon.fr 69.90 €

Shenmue III PS4

https://www.actugaming.net/shenmue-iii-deux-nouvelles-images-en-attendant-un-trailer-inedit-au-magic-2019-189785/

Combien vaut ma montre?
Vendez la au meilleur prix. Sans coûts cachés. Sécurisé et en ligne.

Shenmue III : deux nouvelles images en attendant un trailer inédit au MAGIC 2019

Actualités - Publié Le 7 février 2019 par Jordan

Pas de commentaire



Rendez-vous le 9 mars pour découvrir un nouveau trailer.

Même s'il est prévu pour l'été prochain, ***Shenmue III*** reste encore bien silencieux et surtout très mystérieux. Les informations sont livrées au compte-goutte, si bien que la moindre image est bonne à prendre, où le moindre détail concernant l'avancée de son doublage anglais. **Ys Net** publie aujourd'hui deux nouveaux screenshots pour contenter notre faim, mais on nous en promet plus dans les semaines à venir.

Un trailer est en préparation

Le titre n'a pas souvent fait parler de lui lors des grands événements qui rythment l'actualité vidéoludique, mais il a fait acte de présence durant les dernières éditions du **MAGIC** de Monaco, et il compte bien faire de même cette année. ***Shenmue III*** **devrait donc participer à l'événement qui se tiendra le 9 mars prochain, en dévoilant cette fois-ci un trailer** qualifié « d'étendu », soit plus long que ce qu'on avait l'habitude de voir du jeu jusqu'ici. Des petits chanceux sélectionnés en amont auront même le droit d'apercevoir une session de gameplay en exclusivité.

En attendant le 9 mars, on se contentera de ces deux screenshots mettant en avant Ryo et Shenhua, le tout sous un beau coucher de soleil.



DERNIÈRES ACTUALITÉS

21 mars 2019 - 17:36
La date de sortie de Control aurait fuité sur le Microsoft Store

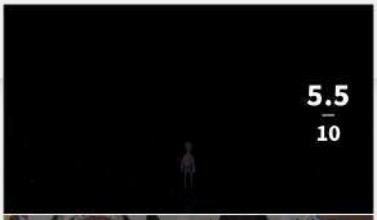
21 mars 2019 - 17:27
Le survival-horror Darkwood en mai sur la Nintendo Switch

21 mars 2019 - 17:06
Pokemon Go : le Community Day du mois de mars concerne Arcko

21 mars 2019 - 17:00
TEST Trüberbrook – Un voyage amusant mais ennuyeux

21 mars 2019 - 16:34
Le remaster de Blood lâche une bonne série de nouvelles images

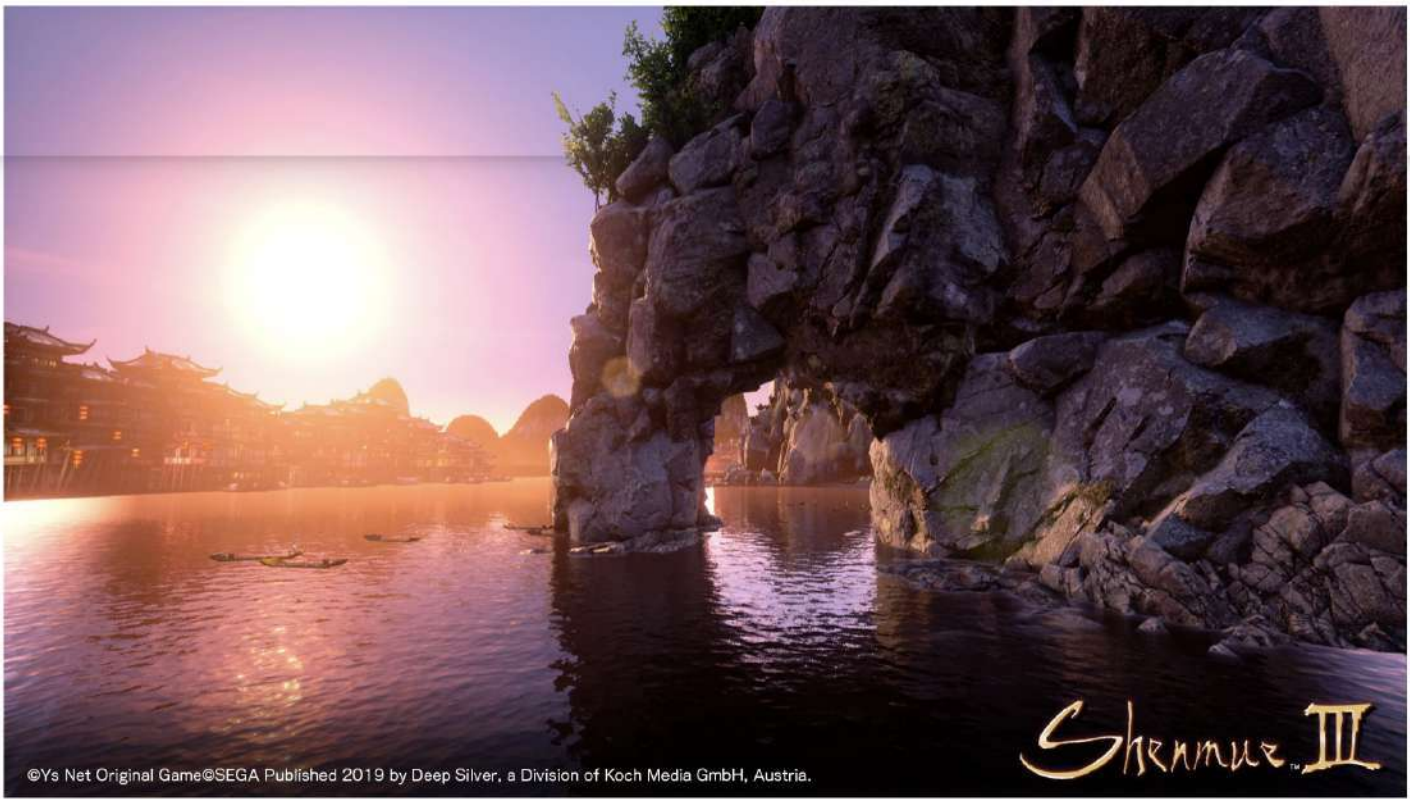
TESTS





Shenmue III est toujours prévu pour le 27 août prochain sur PC et PlayStation 4.





Qu'en pensez-vous ?

0 0 0 0 0 0

Jordan Fan inconditionnel de RPG japonais et occidentaux, je suis également un panda roux curieux, véritable touche-à-tout. Exigeant mais juste, je compte répandre mon jugement sur tous les jeux du monde !

PARTAGER

https://gamergen.com/actualites/shenmue-iii-deux-images-et-teasing-magic-2019-299452-1

PC PS4



Shenmue III : deux images et du teasing pour le MAGIC 2019

Le jeudi 07 Février 2019 à 17h24 par Amaury M.

Source: **Cedric Biscay et ResetEra**

Yu Suzuki sera encore une fois à Monaco pour parler du jeu, et il réserve une belle surprise pour les fans.

Une nouvelle année et encore une présence au *Monaco Anime Game International Conferences* pour *Ys Net* et Yu Suzuki. **Le concepteur de Shenmue III sera encore dans le Sud de la France pendant le salon monégasque**, et il ne viendra pas les mains vides.





Cedric Biscay, qui organise l'évènement, a tenu aujourd'hui une conférence de presse et a ainsi dévoilé qu'**une nouvelle « vaste » bande-annonce sera présentée le 9 mars prochain**. Certaines personnes sur place, triées sur le volet, pourront également **découvrir des séquences de *gameplay*** et un tee-shirt en édition limitée *MAGIC 2019* de **Shenmue III** sera vendu sur place.



Shenmue III

69,9 € sur Amazon

En attendant le mois prochain, **Cedric Biscay partage dès aujourd'hui deux nouvelles images du jeu d'*Ys Net***, il faut se contenter de ça pour le moment. Pour rappel, **la date de sortie de Shenmue III est fixée au 27 août 2019** sur PC et PlayStation 4.



Amaury M. (Clint008)
Rédacteur PC - Testeur

Explorateur de musique plus ou moins bruyante, collectionneur de casquettes et vénérateur de *Blade Runner*. J'aime les zombies et *Cthulhu*.

Suivre ce rédacteur :

Is this page safe for your brand?
We can help.

VISIT INTEGRALADS.COM

IAS Integral Ad Science

Shenmue III sur PS4

Jaquette Disponible Prochainement

DÉVELOPPEUR : Ys Net
TYPE : Action / Aventure
MULTIJOUEUR : Non
DATE DE SORTIE : Inconnue

En savoir plus

PS4 PC

https://fr.calameo.com/read/00525421258c7dd3c0741?fbclid=IwAR33lAmqEg2LnKTzR2LKi3rpreQrxO5yupBst9IEV2VlRVa27GSNufgt1hg

Télé Monaco magazine

#377 // ACTUALITÉ & PROGRAMME du 09 FÉVR. au 22 FÉVR. 2019



Saint-Valentin
week-end romantique et accords parfaits

MONACO RUN
pour la bonne cause

Le choix de Christian
Ômer : Toute la Méditerranée

MAGIC 2019,
interview de Cédric Biscay

© Lescargotgraphe

Télé Monaco Magazine en partenariat avec

le Mensuel monacotelecom



Magic Kyoto

© Naoyuki Ogino

Cédric Biscay, quand la culture pop reprend le pouvoir !

Alors que la 5e édition du salon Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) s'apprête à ouvrir ses portes le 9 mars prochain, son fondateur Cédric Biscay revient sur les débuts de cette belle aventure, les temps forts de l'édition 2019 et l'actualité de Shibuya Productions.

> Comment est né le salon Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) ?

À l'origine, nous voulions simplement organiser un dîner de gala afin de célébrer la création de Shibuya Productions à Monaco. Au fur et à mesure des réponses que nous avons reçues, on a constaté que de très grands artistes souhaitaient participer et on s'est dit que ce serait vraiment dommage de ne pas faire profiter les fans de la présence de tels artistes, difficiles à approcher en temps normal. Du coup, le premier MAGIC s'est organisé en seulement 5 mois avec 2 personnes, dont moi !

> Quels seront les temps forts de l'édition 2019 ?

Tout d'abord, la présence de Leiji Matsumoto, l'auteur de l'emblématique Albator qui nous a fait l'honneur rarissime de réaliser notre affiche officielle. Ou encore celle de Kazuki Takahashi, l'auteur du manga culte *Yu-Gi-Oh!* qui ne se déplace jamais en temps normal. Chris Claremont, le plus grand scénariste de la saga *X-Men*, Jimmy Palmiotti et Amanda Conner, auteurs de *Harley Quinn* et beaucoup d'autres. Nous aurons également de superbes séances de dessins en live et des tables rondes de haut niveau dont l'une d'elles sera modérée par Karen Green, LA documentaliste de l'université de Columbia à New York. Et grand rendez-vous qui prend de l'ampleur chaque année, le "Magic International Cosplay Masters" (MICM) va mettre en avant 16 cosplayeurs originaires de 15 pays qui viendront s'affronter avec des costumes faits mains et 100% exclusifs au MAGIC !

PEFC 10-31-3162 / Certifié PEFC / Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées. / pefc-france.org

> Au niveau des concours de création de jeux vidéo et de manga, pourriez-vous nous parler des anciens lauréats ?

Le concours de MANGA est vraiment extraordinaire, il faut savoir que les coups de cœur des éditions 2017 et 2018, *La Voie de Van Gogh* et *Nako*, sortiront le 14 mars prochain en librairies, sous notre tout nouveau label "Shibuya - Michel Lafon". Ils seront dévoilés et disponibles en avant-première au MAGIC et leurs auteurs seront également présents. Les vainqueurs 2017 et 2018, ainsi que leurs dauphins, ont été publiés au Japon sur Shonen Jump Plus, un rêve pour eux. En plus, ils ont la chance de partir un mois au Japon, peaufiner leur technique auprès des plus grands auteurs de mangas. Concernant le concours de jeux vidéo, la plupart des primés sont sortis soit sur PC, Nintendo Switch, PS4 ou encore Xbox One ce qui est juste unique sur un marché aussi concurrentiel. Un des titres, *Swaptales : Leon !* a même obtenu l'agrément de l'Éducation Nationale monégasque, une belle consécration.

> Quel est votre meilleur souvenir sur MAGIC ?

Mon plus beau souvenir c'est d'avoir eu l'honneur d'accueillir l'auteur de la série d'animation japonaise Olive et Tom en 2015 et d'avoir pu organiser une rencontre avec toute l'équipe de l'AS Monaco. Les joueurs étaient tellement contents, et je pense que c'est rare de pouvoir faire réellement plaisir à des footballeurs professionnels aujourd'hui. Et ma plus belle rencontre, c'est John Romita Jr en 2016, le dessinateur de *Spiderman*, *Superman* et créateur de *Kick-Ass*. On est amis aujourd'hui, sûrement suite à notre mémorable concours de bras de fer qui s'est joué au Fairmont ! (rires)

> Pourriez-vous nous parler de la 1ère édition de MAGIC Kyoto ?

MAGIC Kyoto, je ne l'avais même pas rêvé ! La naissance de cet événement est assez incroyable. En juillet 2017, mon équipe au Japon m'informe que le Maire de Kyoto veut me voir. Je suis content mais surpris. À mon arrivée, j'ai le droit à une rencontre officielle avec drapeaux et tout le protocole officiel. Le Maire m'annonce avoir entendu du bien de MAGIC, notamment de son contenu culturel, et qu'il aimerait que cet événement puisse être décliné à Kyoto. Honnêtement, j'ai juste halluciné qu'on me fasse cette proposition, c'est complètement rarissime au Japon. Du coup le 10 novembre 2018, MAGIC Kyoto avait bien lieu dans les studios de Cinéma d'Akira Kurosawa, avec en "guest star" Frank Miller, le créateur de *Batman Dark Knight*, *Sin City* ou encore *300*. Là j'en parle tranquillement, mais c'était juste surréaliste.

"MAGIC Kyoto, je ne l'avais même pas rêvé ! La naissance de cet événement est assez incroyable "

> Pourriez-vous nous parler de vos projets en tant que producteur ?

Tout se passe bien, une de nos dernières productions est même nominée aux Goyas en Espagne, l'équivalent des Césars. Il s'agit du documentaire *Sad Hill Unearthed* qui retrace la réhabilitation du cimetière que l'on voit dans la scène finale du film *Le Bon, la Brute et le Truand* et dont le casting est complètement fou avec Clint Eastwood, Ennio Morricone, James Hetfield (Metallica) ou encore Joe Dante (*Gremlins*). Il est disponible sur Netflix depuis fin décembre. Concernant AstroBoy Reboot, nous avons signé avec une très grosse major américaine, ce qui garantira à la série une sortie mondiale. Ce qui est assez dingue. Nous montrerons quelques nouvelles images au MAGIC !



Cédric et Dolph Lungren

© Fabbo Calatrco

> Aujourd'hui, quels sont vos projets majeurs ?

Le 27 août 2019 sort notre jeu vidéo *Shenmue 3* sur PS4 et PC. C'est le jeu le plus attendu de ces 20 dernières années, la pression est très importante. Nous montrerons les avancées sur ce jeu au MAGIC en exclusivité mondiale. Ce sera un événement très attendu et regardé par tous les médias internationaux. Nous avons également des projets majeurs avec notre tout nouveau label manga "Shibuya - Michel Lafon", une dizaine de titres sont prévus pour 2019 et je peux vous annoncer que je suis l'auteur d'un de ces titres ce qui est un rêve pour moi. Nous ferons là aussi des annonces majeures au MAGIC, lors du "Shibuya Productions Crazy Time" qui est un peu le moment où nous mettons la lumière sur l'entreprise.

> Plus personnellement, comment est née votre passion pour la Pop-culture ?

Un jour vers 5 ou 6 ans, on m'a mis un ordinateur Amstrad CPC 464 devant moi. L'écran était monochrome, les jeux étaient sur cassettes et mettaient 20 minutes à se charger, mais c'est clairement là que tout a débuté... Bien sûr dans le même temps, les émissions TV comme "Récré A2" puis un peu plus tard le "Club Dorothée" ont parfait ma formation en dessins animés !

> Si vous deviez partir seul sur une île, quel jeu vidéo et quelle personnalité de la Pop-culture aimeriez-vous emmener avec vous ?

Bon, déjà je choisis l'Île de Pâques ! J'amènerai *ISS 98* sur Nintendo 64 car je ne me lasse pas de ce jeu de foot ancêtre de PES. Et j'amènerai Ellen Ripley, l'héroïne d'Alien. J'aime bien sa manière de gérer les Xénomorphes ! C'est une femme normale qui est amenée à faire des choses extraordinaires. J'aime cette idée ! ■

PEFC 10-31-3162 / Certifié PEFC / Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées. / pefc-france.org

http://vrtvingt.fr/?p=12487

Fév 11 2019



[Planning] Ce qui vous attend au Magic 2019

Ayant été convié à la conférence presse de Magic Monaco à Auvers Sur Oise, voici un compte rendu de son parcours depuis 5 ans et ce qui est prévu sur place en 2019.



Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, gratuit, ouvert à tous, 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, BD, Animation, Jeux Vidéo et Cinéma. C'est également l'occasion d'assister à un concours cosplay exceptionnel, le Magic International Cosplay Masters en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur.
MAGIC organise pour la troisième année consécutive un concours manga prestigieux, le Magic International Manga Contest, en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA, Shibuya Productions et Shibuya International.
Pour le gagnant : voir son œuvre publiée en ligne sur Shônen Jump plus, 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!

MAGIC offre un espace d'exposition enrichi et ajoute cette année à sa programmation des ateliers de professionnels, un escape game et des activités pour les plus petits.



ARTICLES RÉCENTS

- [Test] Metro Exodus
- [Preview] Mise à jour Playstation Store – 18/02/2019
- [Planning] La Gamers Assembly fête sa 20ème édition du 20 au 22 avril à Poitiers !
- [Preview] Let's groove : le mythique ToeJam & Earl revient le 1er mars !
- [Preview] Million Arthur: Arcana Blood disponible sur Steam cet été

ETIQUETTES

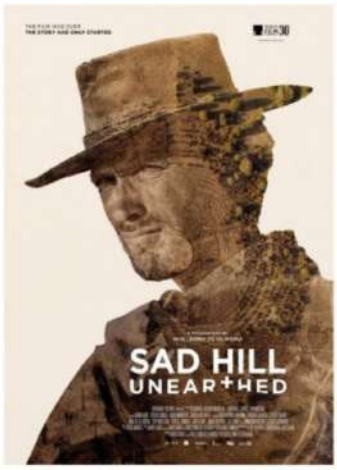
bandai namco capcom collector concours cosplay deep silver Detroit Become Human dontnod Dragon Ball Fighter Z Fumito Ueda game over gamescom gamescom 2017 gamescom 2018 japan expo Jump Force koch media koei tecmo life is strange magic microsoft namco nintendo nintendo switch paris games week paris games week 2017 playstation playstation 4 playstation plus playstation store playstation VR ps4 quantic dream sega Shadow Of The Colossus shadow of the tomb raider snk sony soul calibur VI square enix street fighter V tekken 7 ubisoft vampyr xbox one

ARCHIVES

- février 2019
- janvier 2019
- décembre 2018
- novembre 2018
- octobre 2018
- septembre 2018
- août 2018
- juillet 2018
- juin 2018
- mai 2018
- avril 2018
- mars 2018
- février 2018
- janvier 2018
- décembre 2017
- novembre 2017
- octobre 2017
- septembre 2017
- août 2017
- juillet 2017
- juin 2017
- mai 2017

Pour 2019, MAGIC fêtera son cinquième anniversaire au Grimaldi forum. En 2018, il y a 3000 visiteurs , 35 invités prestigieux , plus de 100 journalistes internationaux , 8 partenaires officiels ainsi qu'un prestigieux diner de gala et after party.











Les projets de la Shibuya Productions sont très diversifiés et touchent dans de nombreux secteurs

Les invités pour MAGIC 2019 seront :



Dès le lycée, Leiji Matsumoto est lauréat du premier concours des jeunes espoirs du magazine Manga Shônen, avec Mitsubachi no bôken (Les aventures d'une abeille). Peu après, il fait ses débuts en tant que mangaka professionnel. On compte parmi ses oeuvres majeures : Otoko Oidon (Je suis un Homme), Ginga tetsudô 999 (Galaxy Express 999), The Cockpit et Uchû Senkan Yamato (Space Battleship Yamato). De la fin des années 70 au milieu des années 80, ses activités variées en font l'étoile montante du "media mix". Il se fait remarquer grâce à Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999), qui devient en 1979 le premier long métrage d'animation à se classer
numéro un du box-office annuel nippon. En 2012, un nouveau long métrage Space Pirate Captain Harlock (Albator) sort dans les salles de l'Archipel, puis est distribué dans le monde entier. Après avoir reçu de nombreux prix pour son dernier film et de nombreuses médailles à son nom, Leiji Matsumoto est toujours très actif. Actuellement directeur exécutif de la J.C.A (Japan
Cartoonist Association), directeur de l'ACCS (Association of Copyright for Computer Software) et président du conseil d'administration du YAC (Young Astronauts Club), il enseigne également dans plusieurs universités (Digital Hollywood, université de Takarazuka et université de Kyôto Sangyô).



- avril 2017
- mars 2017
- février 2017
- janvier 2017
- novembre 2016
- octobre 2016
- septembre 2016
- août 2016
- juillet 2016
- juin 2016
- mai 2016
- août 2015
- décembre 2014
- avril 2014
- décembre 2013
- novembre 2013
- octobre 2013
- août 2013
- février 2013
- janvier 2013
- décembre 2012
- novembre 2012
- octobre 2012
- septembre 2012
- août 2012
- juillet 2012
- juin 2012
- mai 2012
- avril 2012
- mars 2012
- février 2012
- janvier 2012
- décembre 2011
- novembre 2011
- octobre 2011
- septembre 2011
- août 2011
- juillet 2011
- juin 2011
- mai 2011
- avril 2011
- mars 2011
- février 2011

Le mangaka Kazuki Takahashi est l'auteur de la série phare YU-GI-OH! prépubliée à partir de 1996. Les cartes apparaissant dans le manga sont commercialisées et rencontrent un franc succès, qui continue de nos jours.
L'auteur a dirigé toute la production pour le long métrage sorti dans les salles en 2016.



Créateur de jeux-vidéo, Yū Suzuki rejoint Sega en 1983 en tant que programmeur et producteur. Il se place comme un précurseur dans de nombreux genres de jeux vidéo tels Space Harrier, Hang-On, Out Run, After Burner, Virtua Fighter ou encore, Shenmue.
En 2003, il quitte le studio Sega-AM2 et fonde sa propre structure, Digitalrex. La saga Shenmue, estimée comme son plus grand et ambitieux projet était considérée jusqu'à présent comme inachevée. Le 15 Juin 2015, en association avec Shibuya Productions, Yū Suzuki annonce un Kickstarter pour le jeu vidéo Shenmue III, suite des deux premiers volets!



La notoriété de Chris Claremont a débuté chez Marvel, en tant que scénariste et créateur de nombreux personnages pour la série des X-Men. Il a ensuite écrit sur des personnages phares de Comics tels que Batman et Superman, et il est surtout à l'initiative de la création des Nouveaux Mutants et de Captain Britain. Mais le parcours de Chris Claremont ne se limite pas à Marvel, il a également publié des romans dans le monde entier et écrit ses propres Comics.



Créateur de personnages, le New-Yorkais Jimmy Palmiotti, possède également une vaste expérience dans la publicité, la production, le conseil, l'écriture, la scénarisation, le développement, le multimédia ainsi que le développement de jeux vidéo.
Il est co-fondateur de plusieurs sociétés de production et a créé et co-créé de nombreux personnages dans l'univers des bandes dessinées, jeux vidéo et séries TV telles que les célèbres Harley Quinn et de Wonder Woman pour DC COMICS.



Amanda Conner est connue pour avoir travaillé sur de nombreuses séries à succès chez Marvel, notamment Barbie qui a marqué ses débuts. Elle a ensuite travaillé sur Wonder Woman et plusieurs années sur la série Vampirella éditée par Harris Comics.
Amanda a orienté ses compétences vers le cinéma et la télévision et a dessiné des personnages pour la série The Big Bang Theory et The Young Sheldon notamment, mais également pour la presse écrite dans le New York Times. Son plus grand succès, à ce jour, demeure Harley Quinn. Elle y travaille actuellement et participe au scénario de l'actuel Justice League of America Wonder Woman.



Jacky est un animateur de télévision connu notamment pour ses émissions
musicales dans les années 80 avec Les enfants du Rock et Platine 45. Puis dans les années 80 et 90 pour son rôle dans les émissions du Club Dorothée sur TF1. Il est l'idole de toute la génération 80/90! Il est aujourd'hui animateur de plusieurs émissions sur IDF1.

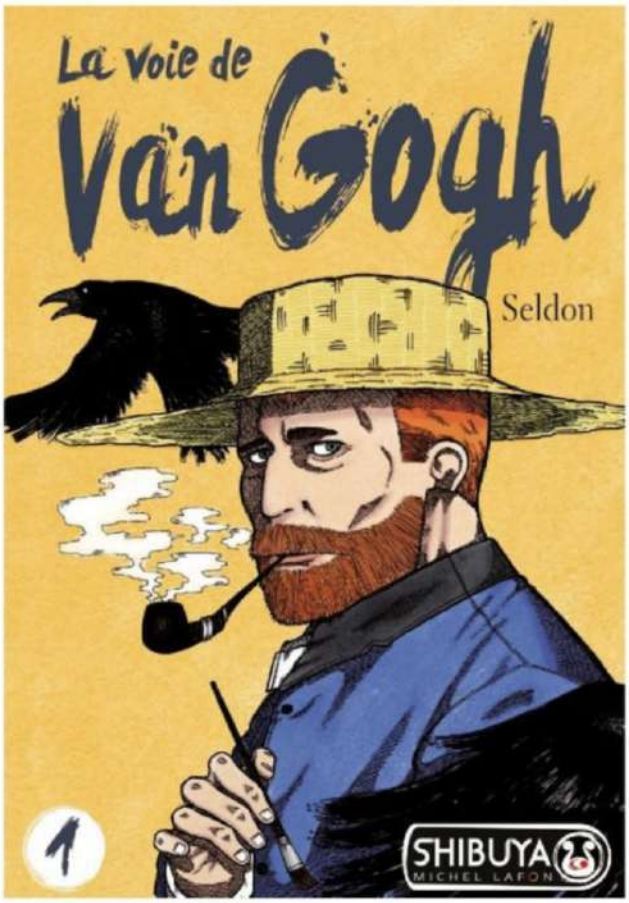


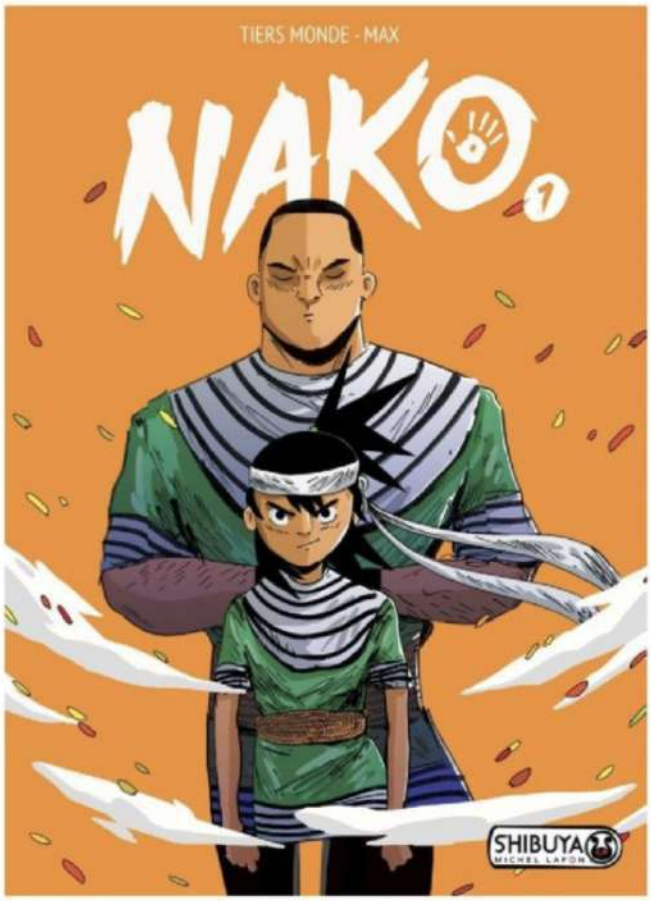
William Simpson a commencé sa carrière en travaillant sur des comics irlandais, comme Warrior et 2000 AD, et a depuis illustré pour des grosses industries du comics telles DC Comics ou bien encore Marvel Comics. Il a travaillé sur Batman, Judge Dredd, Aliens, Transformers ou bien encore John Constantine of Hellblazer. Depuis 2000, il travaille pour l'industrie du cinéma en tant que Storyboarder pour des films comme Le Reigne du Feu ou bien encore La cité de l'ombre. Il a également illustré quelques films d'animation. C'est en 2011 qu'il intègre l'équipe de la série Game of Thrones en tant que storyboarder principal.



Didier Tarquin est un dessinateur et un scénariste français de bande dessinée. C'est en 1994 qu'il connaîtra le succès avec la série Lanfeust de Troy, puis Lanfeust des Étoiles, en collaboration avec Christophe
Arleston. Parallèlement, en 1994-95, il anima à Hyères un atelier BD. En tant que scénariste, il a écrit les 3 premiers albums de la série Les Ailes du Phatéon avec Serge Fino au dessin, puis La Véritable Histoire des Krashmonsters album signé Tarquin, Guillaume Bianco, Olivier Dutto et Adrein Floch. Depuis le 28 novembre 2018, vous pouvez trouver en librairies le tome 10 de Lanfeust Odyssey – Un destin karaxastin, en collaboration avec Christophe Arleston et depuis le 9 janvier 2019 le tome 1 d'UCC Dolores, La Trace des nouveaux pionniers, en collaboration avec Lyse Tarquin.

C'est une enfance passée au milieu de livres illustrés qui amène Lyse Tarquin au dessin animé ou la publicité. Suite à la rencontre avec Didier Tarquin, elle se tourne vers le métier de coloriste dont la reconnaissance s'est affrmée. Colorisant selon diverses techniques, elle peut tour à tour nous faire passer d'une rêverie très pastel à une mise en couleur très énergique renforçant ainsi l'ambiance créée par le dessinateur. Elle publie ses premières mises en couleurs dans le magazine Lanfeust Mag avant de
travailler sur L'Encyclopédie anarchique du monde de Troy de Christophe Arleston et Didier Tarquin en 1999. Le premier tome de sa nouvelle bande dessinée UCC Dolores, La Trace des nouveaux pionniers, en collaboration avec Didier Tarquin est en librairies depuis le 9 janvier 2019.





La Voie de Van Gogh, un seinen du jeune Seldon, a marqué le jury présidé par Nobuhiro Watsuki (Kenshin le Vagabond) en 2017 : il a été sacré coup de coeur du jury de cette première édition. Il raconte la genèse de l'oeuvre de
Vincent Van Gogh depuis l'arrivée du peintre à Auvers-sur-Oise, jusqu'à ses premiers grands succès.

Nako, un shônen d'aventure fantastique créé par le rappeur Tiers Monde et le dessinateur Max, a été le coup de coeur du jury manga du MAGIC 2018, présidé par Tite Kubo (BLEACH). Le premier chapitre publié sur le site Shônen Jump Plus dans le cadre du concours a conquis plus de 150.000 lecteurs à travers le monde.

LE TOME 1 DE CHACUNE DE CES DEUX SÉRIES SERA PRÉSENTÉ EN AVANT-PREMIÈRE AU MAGIC 2019, LE 9 MARS PROCHAIN, PUIS EN LIBRAIRIES LE 14 MARS 2019. AU TOTAL, 12 TITRES SERONT PUBLIÉS EN 2019.








Pour cette 5ème édition du MAGIC, Shibuya Productions vous réserve à nouveau un concours d'exception avec des challengers venant de 15 pays différents. 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 à son tour deux billets pour le Japon.

Voici les invités cosplayeurs pour MAGIC 2019 :





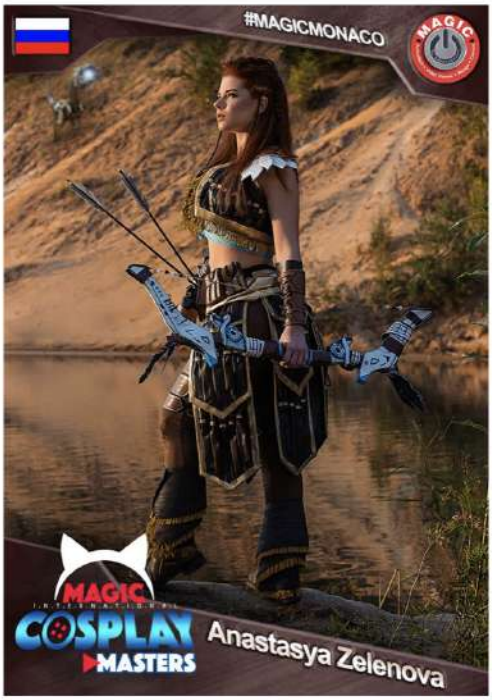









#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Yurai


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Anastasya Zelenova


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Adami Langley


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
My Reality


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Haïku Cosplay


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Molecular Agatha


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Pretzl Cosplay


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Rian CYD


#MAGICMONACO
MAGIC
COSPLAY
MASTERS
Angélica Elfic

c'est aussi l'occasion de montrer deux nouveaux images pour Shenmue III. Il sera d'ailleurs jouable et il y aura un t-shirt exclusif dédié à l'événement.





Après cette conférence, j'ai pu discuter Cédric en m'évoquant son parcours et parler de sa passion manga et jeux vidéo.



Je repars avec des souvenirs très sympathique venant des partenaires du festival.





Vivement l'édition MAGIC 2019 le 9 mars 2019 !

About The Author



vrtvingt

Je joue/collectionne sur consoles, prends des photos et rédige des articles. Toujours en quête de l'inconnu et de l'adversité.

La Voie de Van Goh se dévoile chez Michel Lafon et Shibuya Productions



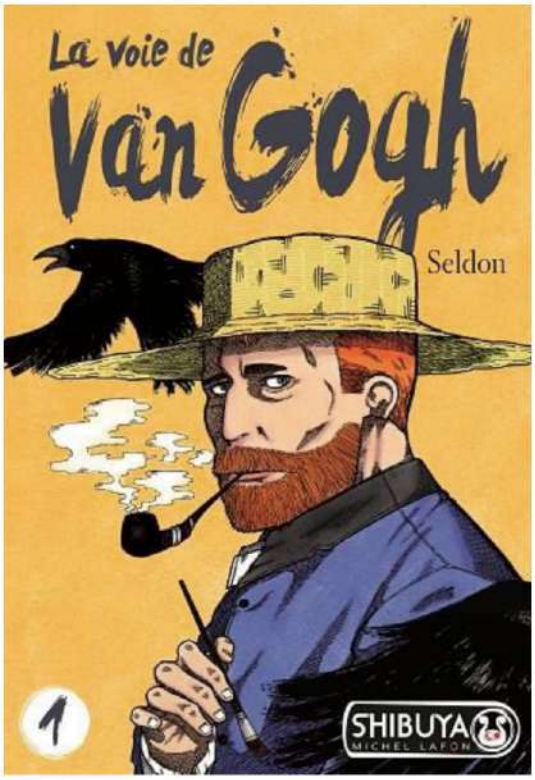
Vendredi, 08 Février 2019 - Source :Michel Lafon

En plus de Nako (lire la news), l'autre premier titre à paraître aux éditions **Shibuya/Michel Lafon** est **La voie de Van Gogh**, que l'on vous avait déjà brièvement annoncé via cette précédente news, et sur lequel on a désormais plus d'infos.
Ce titre est signé Seldon. A 17 ans, l'artiste finit « coup de cœur du jury » du premier concours manga de l'événement MAGIC à Monaco, avec un manga de 32 pages sur Vincent Van Gogh.

Ce court récit avait séduit le jury du concours par son originalité, sa maturité et son positionnement « seinen », la même année les éditions Michel Lafon et Shibuya Productions le contactent afin d'adapter l'histoire en série.

La publication du premier tome inaugure donc, avec Nako, le lancement de cette collaboration annoncée en février 2018 (lire la news).

La sortie du premier tome est prévu pour le **14 mars** prochain au prix de 10€95. La série est prévue en 3 tomes.



Synopsis :

Interné à sa demande à l'asile de Saint-Rémy-de-Provence, Vincent Van Gogh apprend qu'un éminent critique d'art vient de consacrer dix-sept pages à son œuvre. Parviendra-t-il à en tirer profit avant que ses crises de folie ne reprennent le dessus ?
De son côté, son frère Théo, l'un des meilleurs marchands d'art de son époque, doit affronter la défiance de ses supérieurs ; conservateurs, ils ne croient ni aux idées, ni à cette peinture moderne que défendent les deux frères. Mais quels plans ont-ils échafaudés ?

Tags Voie de Van Gogh (la) Voie de Van Gogh (la) Vol.1 SELDON Michel Lafon Shibuya press

Tendance

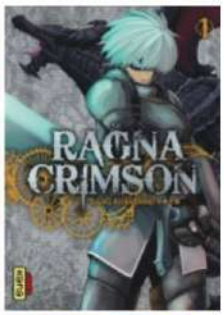


Egregor Vol.1



Kingdom Vol.11


Yotsuba Vol.14



Ragna Crimson Vol.1



City Hunter - Rebirth Vol.1



One-Punch Man Vol.14

L'essentiel


Mon coloc' d'enfer s'installe chez Pika Edition


Freya - L'ombre du prince, le nouveau shôjo d'aventure de Doki-Doki



http://www.gamekyo.com/newsfr73812_shenmue-iii-deux-visuels-avant-le-gros-trailer.html



MULTI Shenmue III : deux visuels avant le gros trailer

Toujours daté au 27 août prochain sur PC et PlayStation 4, **Shenmue III** va doucement reprendre sa communication et débute d'ailleurs en douceur avec deux nouveaux visuels que l'on accueille avec plaisir en attendant du plus lourd.

Et ce plus lourd, il a déjà un RDV puisque Ys Net a indiqué sa présence au MAGIC 2019 de Monaco où l'on nous offrira donc le 9 mars un bon gros trailer, et logiquement quelques informations en bonus. On prend note.





plus de médias

10 J'aime
Qui a aimé ?
Chester, Link49, Davydems, Mikazaki, Fanlink1, Minbox, Leblogdeshacka, Vincecastel, Tvirus, Souther

publié le 08/02/2019 à 08:52 par Gamekyo



Nom : Shenmue III
Support : PC
Editeur : N.C
Développeur : Ys NET
Genre : action-aventure
Multijoueur : non
Autres Versions : PlayStation 4
Lire les avis
Donner un avis
Ajouter une note presse

34 J'aime
Ils aiment

Shenmue 3 : Deux nouvelles images... avant une nouvelle bande-annonce !

Rédigé par Nigel - le 08/02/2019

J'aime 0 Tweeter

Shenmue III refait parler de lui avec deux nouvelles images officielles !

Sachez que le jeu va pouvoir profiter d'une nouvelle bande-annonce le 9 Mars prochain pour l'événement **MAGIC 2019** de Monaco, et que la version définitive de *Shenmue III* reste toujours attendu pour le 27 Août 2019 sur Playstation 4 et PC.

Place aux images en attendant d'en voir plus.

*Shenmue 3 est actuellement disponible en précommande, voir ce lien AMAZON.FR





L'article a reçu 4 FUN
Vous n'avez pas encore funé l'article !
ConsoleFun vous donne la possibilité de funer vos articles favoris en cliquant sur le coeur ci-dessus.



Vous aimerez aussi

Shenmue III : La nouvelle bande-annonce de l'événement MAGIC 2019 !
Le 09/03/2019

Shenmue III : Deux nouvelles images en attendant le MAGIC 2019...
Le 20/02/2019

Shenmue 3 : Deux nouvelles images... avant une nouvelle bande-annonce !
Le 08/02/2019

Shenmue 3 : La nouvelle bande-annonce 'The Prophecy'
Le 21/08/2018

Shenmue III : Des nouvelles images, et vidéo de l'événement MAGIC 2018
Le 25/02/2018

ActusFun
Des news pour les Geeks
Nouvelle application disponible !
Téléchargez-là vite !

Commentaires (0)

CONSOLEFUN RECRUTE
PASSIONÉS DE JV? N'HÉSITEZ PLUS !

https://issuu.com/omegaconseil/docs/gs100_issuu

© Nicolas Pietra Agency - Alain



Planète geek!

À Nice et Monaco, deux rendez-vous pour les fous de manga, de science-fiction et jeux vidéo. L'imaginaire high-tech dans tous ses délires…

PLANÈTE GEEK! *Two events are coming up in Nice and Monaco for manga, science-fiction and video games freaks. High-tech fantasy in all its madness…*

Séries télé, super héros issus des « Marvel » et autres « comics », créateurs et personnages de mangas, concepteurs de jeux en réseaux… Les membres de la communauté geek sont à la fête. Ils s'apprêtent en effet à retrouver leur constellation de passionnés des mondes virtuels (et autres) à l'occasion d'une double actualité azuréenne. Tout d'abord, destination Nice où aura lieu une nouvelle édition du Play Azur Festival avec plus de 80 vidéastes, illustrateurs, cosplayeurs (costumés comme leurs héros favoris) et mangakas qui investiront le palais Acropolis le week-end du 9 et 10 février.

Puis cap sur la Principauté, où se déroulera la cinquième édition de MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences). Dans l'écrin du Grimaldi Forum, l'événement réunira des personnalités phares de la galaxie geek, de Leiji Matsumoto, créateur culte d'Albator (il a d'ailleurs signé l'affiche de MAGIC, cette année) à Chris Claremont, scénariste emblématique de la franchise X-Men. Au programme, dédicaces et conférences, show avec des cosplayeurs de haut vol, découverte de nouveaux talents via un concours de manga… Le 9 mars.





© Nicolas Pietra Agency - Alain

TV series, superheroes from 'marvels' and other 'comics', manga creators and characters, network game designers... Members of the Geek Community are feeling festive. Preparing, in fact, another get together with their constellation of virtual world enthusiasts (and others) for a double French Riviera event. First, in Nice for the next Play Azur Festival, with more than 80 cosplayers (dressed up as their favourite heroes), illustrators, mangakas and video-makers taking over the Palais Acropolis for the weekend of 9 and 10 February.

Then, in the Principality for the 5th MAGIC (Monaco Anime Game International Conference). The Grimaldi Forum event bringing together leading personalities from the geek galaxy, from Leiji Matsumoto, the cult creator of Albator (this year's MAGIC poster designer) to Chris Claremont, the legendary comics writer behind the X-Men franchise. On the programme, signing sessions and conferences, an ambitious cosplayer show, a manga competition to discover new talents... On 9 March.

NICE
Play Azur Festival 2019 - Palais Acropolis - du 9 au 10 février 2019
Renseignements : www.playazur.fr

MONACO
MAGIC 5e édition– Grimaldi Forum - le 9 mars 2019
Renseignements : www.magic-ip.com

https://zenitudeprofondelemag.com/magic-monaco-2019-les-toutes-dernieres-infos/

MAGIC MONACO 2019 LES TOUTES DERNIÈRES INFOS…

par Béatrice | Fév 13, 2019 | GEEK | 0 commentaires



La conférence de presse présentant la prochaine édition du MAGIC s'est déroulée le 7 février dernier au sein de la mairie d'Auvers-sur-Oise en présence de toute l'équipe de Shibuya productions et de la mairesse.

(Nous avons d'ailleurs pu visiter la chambre de Vincent Van Gogh : un moment riche en émotions!)

Le Monaco Anime Game International Conferences est un événement orchestré par la société Shibuya Productions.

MAGIC est un événement gratuit qui se déroulera pour la cinquième année au Forum Grimaldi à Monaco.



Le Grimaldi Forum Monaco, bâti en front de mer, à côté du Jardin Japonais, est situé dans le quartier du Larvotto (à l'est de la Principauté).

MAGIC, c'est une journée dédiée à la pop culture, aux mangas, aux comics, au cosplay (concours international), jeux vidéo et cinéma.

Cet événement se déroule sur une journée avec plus de 3000 visiteurs, 35 invités de renom, plus de 100 journalistes internationaux et des fêtes de folie.

Des expositions vont avoir lieu, des shows de live-drawing et des séances de dédicace.
Un escape game en hommage à Stan lee proposera des sessions de jeu de 15 minutes intenses.

L'AFFICHE



L'affiche, cette année, a été réalisée par le créateur d'Albator : LEIJI MATSUMOTO.



LES INVITÉS

LEIJI MATSUMOTO fera partie des invités prestigieux tels ...



Chris CLAREMONT



Jimmy PALMIOTTI

KAZUKI TAKAHASHI (le créateur de Yu-Gi-Oh),
YU SUZUKI (créateur de jeux-vidéo)
CHRIS CLAREMONT (scénariste des X-Mens)
JIMMY PALMIOTTI (créateur new-yorkais de nombreux comics, jeux vidéo et séries TV. notamment le personnage de Suicide Squad)
AMANDA CONNER (créatrice de personnage de Harley Quinn)
WILLIAM SIMPSON (storyboarder de Games of Thrones)
DIDIER ET LYSE TARQUIN (créateurs de Lanfeust)
KAREN GREEN (conservatrice de comics)
NAOKI KAWASHIMA (rédacteur en chef d'un magazine sur le manga)
YOSHIHISA HEISHI (éditeur de magazine de manga)
CHRISTOPHE LAMBERT (célèbre acteur de Subway ou Highlander)



Jacky

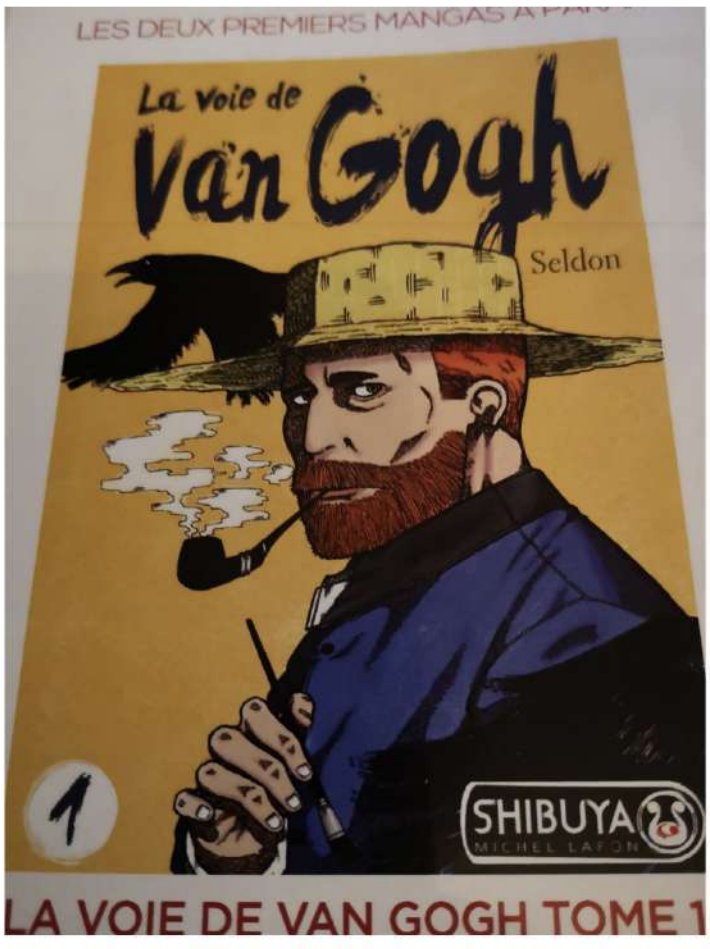
Jacky (oui oui le vrai!) va animer le MAGIC.

Il est connu pour avoir été un des piliers du Club Dorothée.
Un doux vent des années 90 va souffler sur le MAGIC...

Un événement majeur va avoir lieu pendant ce MAGIC: la parution des premiers titres de manga en collaboration avec Michel Lafon.

Les premiers mangas à paraître sont (il faut le noter : des créations originales) : La voie de Van Gogh par Seldon.

C'est un jeune auteur de 19 ans qui a participé au concours Magic section manga en 2017 (il est arrivé 3 éme).



Ce manga raconte l'arrivée de Vincent Van Gogh à Auvers-sur-Oise, jusqu'à son succès international.

Le deuxième manga à être publié est Nako créé par le rappeur Tiers Monde et le dessinateur Max.



Bien évidemment, le 9 Mars 2019, il ne faudra pas louper le Magic Cosplay Masters qui regroupera des challengers de 15 pays différents pour des prestations tout en costumes entièrement confectionnés par leurs propres moyens...



Cosplay – Photo ©Maxime Patrault pour Zenitude Profonde Le Mag

Vivement le 9 mars!



Article rédigé par notre chroniqueur Maxime Patrault dont vous pouvez retrouver l'univers ICI

Infos pratiques

Grimaldi Forum ***à Monaco***
10, Avenue Princesse Grace – MC 98000 Monaco

Date : Samedi 9 mars 2019

Horaires du MAGIC : 9h – 19h

***MAGIC** est **gratuit** pour tous les visiteurs.*
*Afin de bénéficier de cette offre exceptionnelle, il suffit de **remplir le formulaire d'inscription.***
Les personnes non enregistrées risquent de ne pas pouvoir accéder à l'événement car les places sont limitées.

Partager :

Facebook Twitter Pinterest Imprimer

https://www.kickstarter.com/projects/ysnet/shenmue-3/posts/2416149

MAGIC 2019: Participation Info

Publié par Ys Net (créateur) 17 commentaires ♥ J'aime 117 mentions J'aime

日本語はこちら

Hello Everyone,

Following last year's participation in the Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), Director Yu Suzuki will once again be attending this year's event in Monaco held Saturday, March 9th!

The press conference for the event took place February 7th as many of you may have already seen, but for those of you who haven't, please read on!



MAGIC is presented by Shibuya Productions and their CEO, Cédric Biscay, a co-producer of Shenmue III. The event which is five years running hosts "conferences and round tables with famous international authors, game designers, producers, writers and illustrators", as well as gaming, manga and cosplay contests.

As this is MAGIC's 5th Year Anniversary, there are a variety of events planned for the occasion. And of course the latest Shenmue III news will be unveiled! A special MAGIC × Shenmue III T-shirt will be available for the event, so be sure to follow along at the official MAGIC site and Twitter for more information.

Shenmue III screenshots from the press conference!





Looks like a elephant

The Shenmue III team is one for all in getting ready for a good show! Thank you as always for your support!

---------- General Information ----------

Choosing your PS4 region

Your PS4 region will be decided with your "Country" selection. Please note, if the disc region differs from PS4 system region, the unit itself, PlayStation™Network online services or DLC may not function properly.

System Requirements for PC Version

Minimum:

OS: Windows 7x64, Windows 8x64, Windows 10x64 (64-bit OS Required)

Processor: Intel Core i5-4460 (3.40 GHz) or better; Quad-core or better

Memory: 4 GB RAM

Graphics: NVIDIA GeForce GTX 650 Ti or better (DirectX 11 card & VRAM 2GB Required)

DirectX: Version 11

Network: Broadband internet connection

Storage: 100 GB available space

Sound card: DirectX 9.0c compatible sound card

Additional Info: Requires Steam Client to activate.

*Game is currently in development so system requirements may change without notice. We thank you for your understanding.

Fangamer and Third Party Use of Personal Information

YS NET has a written contract with Fangamer to carry out the backer surveys. Fangamer is a formal representative of YS NET to help process and fulfill all backer's orders through the surveys. Personal information is handed over and treated in accordance with the privacy policies of both companies for the purposes of conducting the surveys and reward delivery only. We thank you for your understanding and cooperation.

YS NET Privacy Policy

Fangamer Privacy Policy

https://www.monacomatin.mc/detente/un-groupe-mythique-du-rap-francais-au-salon-magic-en-mars-prochain-300194

Un groupe mythique du rap français au salon Magic en mars prochain

#MONACO #DÉTENTE | PAR THIBAUT PARAT | Mis à jour le 19/02/2019 à 20:47 | Publié le 19/02/2019 à 20:46



Le salon Magic: un rendez-vous très attendu des fans de manga, comics et de cosplay. Photo Jean-François Ottonello

Une surprise de taille. Des invités de choix, un groupe mythique du rap français. Ce mardi au Grimaldi Forum lors de la conférence de presse du 5e MAGIC (Monaco Anime Game International Conférences), la société Shibuya Productions, organisatrice de cet événement axé autour de la pop culture, a annoncé la venue du groupe IAM le 9 mars prochain.

"Dans la pop culture, il y a le manga, l'animation, le jeu vidéo, le cosplay, le cinéma. Mais il y a aussi la musique. Le groupe IAM, ce sont des personnalités qui adorent cet univers. On est très fier de les accueillir", justifie Hervé Trouillet, directeur artistique.

Après Kavinsky en 2016, Orelsan en 2017 et Mai Lan en 2018, les organisateurs frappent encore un beau coup avec la venue du groupe marseillais.

>>RELIRE. VIDEO. En immersion dans l'univers délirant du cosplay au salon Magic

Les rappeurs feront d'ailleurs partie du jury du concours international de cosplay où pas moins de seize challengers venus de quinze pays différents, lesquels incarneront des personnages costumés, seront en concurrence.

"C'est bien d'avoir un jury éclectique et pas que de professionnels du cosplay, admet Cédric Biscay, patron de Shibuya Productions. *Il faut rappeler que IAM a fait une chanson Sad Hill. Et nous, on a fait un film sur Netflix intitulé Sad Hill Unearthed. On est raccord.*

Sad Hill est le fameux cimetière espagnol où a été tournée la scène mythique du western " Le Bon, la Brute et le Truand " en 1966.

Partager Twitter Mail

À lire aussi sur Monaco-matin


Sur le bateau "Ducasse sur Seine", projet né il y a cinq ans, l'esprit Ducasse est partout. ...


C'est une sorte de "maître-chanteur 2.0" qui a comparu devant le tribunal correctionnel. ...


Lors d'une conférence de presse, à Marseille, il a déclaré que la période de préavis d'un ...


Pub
Quelles pathologies me donnent le droit à une cure thermale remboursée ?
magazine thermal

PLAYSTATION 4 Europe Japan USA Got a Tip?

Get A Look At Lan Di In Shenmue III

By **Jenni** . February 19, 2019 . 9:30am

Share 0 Reddit 0 Tweet 1 Tumblr 0 Share 4



As *Shenmue III*'s launch date draws nearer, more information about the characters people will see and things Ryo will experience have appeared. The latest sneak peek is a look at the series' iconic antagonist, Lan Di. Cedric Biscay, the *Shenmue III* Co-Producer and Shibuya Productions President and CEO, shared a screenshot of the villain.

In addition to the new look at Lan Di, Biscay issued a reminder that there will be something *Shenmue III*-related at the Magic Monaco event on March 9, 2019. He did not note specifically what the announcements or reveal may entail, but did say, "So much more to come at **@MagicMonaco** next 9th of March!" We do know that there will be a trailer with gameplay, as that was mentioned in a February 7, 2019 tweet.

Here is Biscay's *Shenmue III* Lan Di tweet.



Cedric Biscay
@CedricBiscay

Good afternoon from the one and only....Lan Di !
I hope you will appreciate this world exclusive screenshot from #Shenmue3
Thanks Yu san :)
So much more to come at @MagicMonaco next 9th of March !
Please follow @ShibuyaProd for more ;)#MAGICMONACO #MAGIC2019 #Monaco #Shenmue

♡ 547 3:55 PM - Feb 19, 2019

300 people are talking about this

Shenmue III will come to the PlayStation 4 and PC on August 27, 2019.

Read more stories about PC & PlayStation 4 & Shenmue III on Siliconera.



How Atlus Saved Citizens of Earth



Virtual-On And Shining Force Cross Exlesia Costumes Headed To Phantasy Star Online 2



Shenmue III Breaks Crowdfunding World Record, Stretch Goals Revealed



Capcom's Main Attraction At Comic-Con Is Monster Hunter 4

Popular

- SoulCalibur VI Update Adds School Uniform Creation Parts And Adjusts Libra Of Soul Exchange Rates
- The Kingdom Hearts III Endings Do Their Best To Provide Closure And Hope
- Final Fantasy XV: Episode Ardyn Gets Story, Character, And Gameplay Details With New
- Astral Chain Details Its Twin Heroes And Story Set In The Near-Future Metropolis Called The Ark
- Capcom Wants To Know What You Thought Of The Resident Evil 2 Remake
- Super Dragon Ball Heroes: World Mission Details Card & Mission Creators And Online Features
- Overlord Is Getting A New Smartphone RPG Called Mass for the Dead In Japan On February 21
- Fate/Extella Link Launches March 19 In North America On PS4, PS Vita, Switch, And PC
- Sony Preparing To End PlayStation Vita Production For Japan In The Near Future
- Jump Force Original Characters Let People Be Creative And Fill Roster Gaps

PEOPLE | RECENT | POPULAR

Recent Comments

BloodStainedHERO
puts on jacket
Open Thread · 2 minutes ago

Nhat Anh Hoang
Don't mistake Marvelous with Natsume
Rune Factory 5 Is In Development · 6 minutes ago

Perfect Agito
did you get adverts and such?
Open Thread · 9 minutes ago

gquain
I found this was a fitting end to the Kingdom Hearts series. They should sincerely stop making bloated sequels, prequels, alternative retellings etc.
The Kingdom Hearts III Endings Do Their Best To Provide Closure And Hope · 11 minutes ago

Land
The sword one?
Open Thread · 14 minutes ago

Nhat Anh Hoang
Like 3ds ver, it have both 2D and 3D map
Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age Definitive Edition Adds The 2D Map From The 3DS Version · 18 minutes ago

community on DISQUS

http://www.gameblog.fr/news/81541-shenmue-3-deux-nouveaux-screenshots-devoiles-ren-et-gashapon?fbclid=IwAR23BSooJXpG7sBsS9yNAvXwqKRTn9mXIl1DcaxpYBxBxtXtZoVSt7D3NQY

Shenmue 3 : Deux nouveaux screenshots dévoilés, Ren et gashapon au menu

Par Romain Mahut - publié le 20 Février 2019 à 11h12



J'aime 30 Tweeter Follow

Lorsque nous avons relayé le nouveau screenshot de Lan Di hier après-midi, nous pensions que Shibuya Productions allait en rester là en attendant le MAGIC Monaco 2019. Nous avons eu tort (et le tort tue). En effet, deux autres images inédites de Shenmue III ont été diffusées quelques heures plus tard.

À lire aussi : Shenmue 3 : Les chiffres définitifs du financement participatif

Afin de faire monter la hyper à l'approche de la sortie de **Shenmue III** et, dans un premier temps, du MAGIC Monaco 2019, Shibuya Productions a diffusé trois screenshots inédits du jeu. Le premier, **que nous avons déjà relayé hier**, montre Lan Di, le meurtrier du père de Ryo Hazuki.

PUBLICITÉ



L'ACTU EN CONTINU

10:35 Sony fait le point sur les ventes mondi...
10:25 CS:GO : Astralis, encore et toujours, ma...
10:14 Crash Team Racing Nitro Fueled révèle ...

L'ACTU EN CONTINU

10:35 Sony fait le point sur les ventes mondi...

Le deuxième montre le bateau sur lequel Ryo Hazuki va devoir voyager à un moment de l'aventure (séquence qui devrait reprendre des idées initialement prévues pour le chapitre 2 de Shenmue). Cette photo permet de voir les célèbres distributeurs de figurines sur lesquelles il était déjà possible de dépenser l'argent de Ryo dans **Shenmue** et Shenmue II.

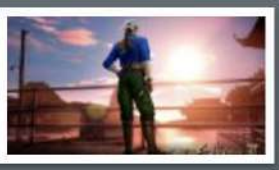
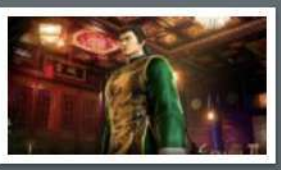
Le troisième et dernier screenshot permet quant à lui d'admirer **Ren**, un des personnages emblématiques de Shenmue II. Ces trois images, disponibles **dans notre galerie ci-dessous**, vont à n'en point douter être épluchées par les fans de Shenmue au cours des prochaines semaines.

Pour rappel, **Shenmue III** et son créateur Yu Suzuki seront à l'honneur du MAGIC Monaco 2019 le 9 mars prochain. Une conférence dédiée à Shenmue III aura lieu au cours de cet événement et une bande-annonce inédite du jeu sera diffusée. De plus, certains visiteurs triés sur le volet auront le droit de voir le jeu tourner pour la première fois.

Comme indiqué à maintes reprises, **Shenmue III** sortira le 27 août prochain sur PS4 et PC.

2 PARTAGES Facebook Twitter + ★ (2) (0)

GALERIE PHOTO SHENMUE III - 3 IMAGES (cliquez pour zoomer)

PLUS DE VIDÉOS SUR SHENMUE III :





Romain Mahut
(Romaaain) Chef de Rubrique News
> Suivre ce rédacteur

SES DERNIERS ARTICLES

Sony fait le point sur les ventes mondiales de PL...
State of Play : Blood & Truth PS4 enfin daté dans ...
State of Play : Iron Man VR annoncé sur PlayStat...
Revolution annonce Beyond a Steel Sky, la suite...

Télé Monaco magazine

#378 // ACTUALITÉ & PROGRAMME du 23 FÉVR. au 08 MARS 2019



Télé Monaco Magazine en partenariat avec

le Mensuel

monacotelecom

Interview : Le fabuleux destin de Mauro Colagreco

7 bonnes raisons de se

Rendez-vous phare de la pop culture, le salon consacré aux jeux vidéos et mangas promet encore de belles rencontres, le 9 mars au Grimaldi Forum. Et des annonces fracassantes dans le milieu

Au début, ce ne devait être qu'un simple dîner de gala. Une aventure somme tout modeste, pondue en à peine deux mois. Cinq années plus tard, le salon MAGIC (pour Monaco Anime Game International Conferences) est devenu une référence dans le milieu de la pop culture. Le temple d'un univers bercé d'onirisme, un paradis pour les puristes et nostalgiques. L'événement a même accouché d'un petit en 2018, s'exportant à Kyoto, au pays du Soleil Levant et du... manga. *« Le maire de Kyoto a entendu parler du MAGIC à Monaco et a voulu me voir pour en créer un dans sa ville »*, explique Cédric Biscay, patron de la société Shibuya Productions, organisatrice du salon. Le 9 mars prochain, au Grimaldi Forum, on croisera des pontes du milieu, ceux dont la parole et les sorties sont rares. Leiji Matsumoto, créateur de *Capitaine Albator*, Kazuki Takahashi, père de *Yu-Gi-Oh !* ou encore Yu Suzuki, paternel de *Shenmue III* dont un trailer est attendu par les fans. L'événement, totalement gratuit, sera aussi un lieu de conférences, de tables rondes avec d'autres noms de la pop culture, de concours de manga et de cosplay et aussi d'expositions... Gratuit, oui, mais limité à 3 000 places. La rareté a un prix. Celui de l'exclusivité.

DOSSIER : THIBAUT PARAT
tparat@nicematin.fr



Cédric Biscay, patron de Shibuya Productions, a présenté l'affiche du MAGIC 2019, dessinée par le créateur d'*Albator*. L'une des seize cosplayers en lice pour le concours de Monaco était présente. *(Photo Sébastien Botella)*

1 Albator, X-Men, Game of Thrones, Lanfeust de Troy...

On l'a dit, le casting est tout bonnement exceptionnel. Pour les néophytes, certains noms à consonnance asiatique ou américaine ne vous diront peut-être rien mais les puristes, eux, savent que l'on parle là de sommités dans leur milieu. En plus de boire leurs paroles lors des conférences et tables rondes, tout un chacun pourra glaner un coup de griffe de leur star préférée et peut-être même échanger quelques amabilités.





De gauche à droite : Leiji Matsumoto, William Simpson et Chris Claremont. (DR)

En premier lieu, Leiji Matsumoto, créateur de *Capitaine Albator* et *Galaxy Express*, donnera une conférence et s'adonnera à un *live drawing session*, comprendre une séance de dessin en direct. L'idéal pour prouver que malgré un âge avancé, 81 ans, le dessinateur possède toujours un bon coup de crayon.

« Il y aura aussi Kazuki Takahashi, auteur de Yu-Gi-Oh! *qui, normalement, ne se déplace pas en dehors du Japon. Il sera là en conférences et en dédicaces et est aussi le président du jury du concours de mangas »*, complète Cédric Biscay.

On retrouvera aussi Chris Claremont, grande star du comics, scénariste emblématique des *X-Men*, lequel a aussi écrit sur des personnages phares tels que Batman et Superman.

Le storyboarder de *Game of Thrones*

Autre artiste d'envergure : William Simpson, le storyboarder principal de la série culte *Game of Thrones*. *« C'est lui qui fait les dessins préparatoires avant que l'épisode ne soit tourné »*, précise-t-il. Moment à ne rater sous aucun prétexte : il dessinera en direct, le matin et l'après-midi au cœur de l'espace expositions, pendant plus de deux heures. Et, au passage, ses dessins originaux seront exposés.

Autres présents pour cette édition : Karen Green, une documentaliste star de l'Université de Colombia, Amanda Conner et Jimmy Palmiotti, connus pour *Harley Quinn*, Didier et Lyse Tarquin pour *Lanfeust de Troy*. La présence de ce couple n'est, semble-t-il, pas anodine puisqu'une annonce pourrait intervenir durant cette édition.

2 Un hommage à Stan Lee

Impossible de passer à côté d'un hommage. L'oublier aurait été faire injure à l'ensemble de son œuvre. Stan Lee s'est éteint le 12 novembre 2018 à Los Angeles, ses super-héros, eux, continuent à vivre. Le papa de Marvel a accouché de légendes : Spider-man, Hulk, les Quatre Fantastiques, X-Men pour ne citer qu'eux. Ces personnages qui ont, et continuent, de bercer des générations d'enfants en quête d'aventure. Le 9 mars, c'est sous la forme d'un *escape game* que le scénariste américain et éditeur de comics sera honoré. Enfermés quinze minutes dans une pièce, les fans redécouvriront l'univers coloré de Stan Lee. *« On a repris les super-héros de Marvel,* confie-t-on du côté d'Iris Game, en charge de la mission. Sans trop en dévoiler, surprise oblige. *Même à Shibuya Productions, on n'a pas encore dévoilé le scénario. Comme un escape game traditionnel, il y aura des énigmes à résoudre, des codes à trouver, des cadenas à ouvrir. Il faudra combattre les méchants. Pour le final, il y aura une énigme beaucoup plus technologique. »*



Père des comics Marvel, Stan Lee s'est éteint fin 2018 à Los Angeles. (DR)

3 La venue du groupe IAM

Une surprise de taille. Un groupe mythique du rap français. En conférence de presse, les organisateurs du prochain MAGIC ont ajouté du lourd au casting d'invités déjà bien fourni pour les cinq ans de l'événement : les pères du rap français, en l'occurrence le groupe IAM. A ceux qui s'en étonneraient, il s'avère que ces Marseillais à la rhétorique aiguisée *« sont dingues de pop culture »*, dixit Cédric Biscay. *« Ils aiment Cobra, Albator, les mangas japonais d'ancienne génération. On aime les mêmes choses. Il faut rappeler que IAM a fait une chanson sur* Sad Hill. *Et nous, on a fait un film sur* Netflix, *intitulé* Sad Hill Unearthed. *On est raccord. »* Si on espère tous secrètement qu'ils prendront le mic dans le décorum du Grimaldi Forum, sachez déjà que IAM fera parti du jury du concours international de cosplay, aux côtés de pointures du milieu à savoir Alisyuon, lauréate en 2018, et Pugoffka, photographe de cosplay. Après Kavinsky en 2016, Orelsan en 2017 et Mai Lan, l'an passé, le salon Magic signe encore un beau coup.



Les pères du rap français seront à Monaco. (DR)

rendre au salon MAGIC

4 Un concours international de cosplay

Dans le jargon de la pop culture, ils répondent au doux nom de « cosplayeurs ». Un mot-valise, contraction des mots anglais costume et play. Ces gens-là sont d'irréductibles fans, au point de prendre littéralement l'apparence de personnages imaginaires. Du costume à la coupe de cheveux, en passant par les mimiques.

Elisa Palisse, alias Kotori dans le milieu, est l'une des seize cosplayeurs en lice pour le Magic International Cosplay Masters, millésime 2019. L'habituelle brune de 23 ans a, pour l'occasion, une chevelure blonde platine. Ses yeux d'ordinaire marrons ont laissé place à un regard doré aussi perçant qu'envoûtant. Sa longue robe d'un blanc immaculé est cousue main. Et le résultat est bluffant. « *Il m'a fallu un an de travail pour réaliser ce costume de Nero Claudius Bride CCC à l'occasion du MAGIC 2018 et celui de Kyoto* », explique-t-elle.

D'abord biberonnée aux mangas lors de ses années collège, elle dérive petit à petit vers le cosplay en 2010. D'un costume par an, elle accélère le rythme pour en coudre sept de ses propres mains chaque année. *Trinity Blood, Highschool of the Dead, Dragon Ball Z*... Le choix se fait selon sa sensibilité artistique. « *On choisit généralement une image de référence. Cela marche beaucoup au coup de cœur visuel. Tout doit être le plus vrai possible : le costume, bien sûr, le tissu, les traits du visage, la perruque, le maquillage, le choix des lentilles* », confie celle qui a un réel talent de couturière

« Le prestige d'être sur scène »

Sur scène, elle se frottera à quinze autres cosplayeurs venus des quatre coins de la planète. Mexique, Brésil, Argentine, Russie, Italie... « *On aura même les deux vainqueurs du World Cosplay Summit, un grand concours international. Ce qui est plutôt rare* », confie Cédric Biscay, patron de Shibuya Productions.

Au-delà de la fidélité du personnage, la prestation scénique aura une grande importance. « *Pendant une minute, ils vont réaliser une chorégraphie. Le jury* [dont IAM, ndlr] *va aussi analyser tout le travail qui a été fait pour réaliser le costume, la manière dont ils se comportent sur l'ensemble de la manifestation* », détaille-t-il.



Les cosplayeurs lors du concours international Magic de 2018. (Photo Michael Alesi)

Pour Elisa Palisse, être sacré semble presque secondaire. « *C'est surtout le prestige d'être sur scène avec de telles pointures. C'est une consécration même. Je ne suis qu'une petite cosplayeuse du Sud qui fait son bonhomme de chemin* », sourit-elle.

5 Les mangas mis à l'honneur

Le MAGIC, c'est aussi l'occasion pour certains de percer dans l'univers pointu du manga. A l'instar du cosplay, un concours spécial est consacré aux bandes dessinées japonaises. Le 9 mars prochain, cinq finalistes, présélectionnés par un jury, seront présentés au public. Avant la délibération finale. « Les jurés se concentreront sur l'aspect universel mais aussi l'universalité des projets. Le gagnant du premier prix verra son œuvre publié sur Shônen Jump Plus! », fait-on savoir chez Shibuya Productions. Autre chance du gagnant : gagner un séjour d'un mois au pays du Soleil levant durant lequel il rencontrera un *tantô* (un éditeur) de chez Shueisha, côtoiera des *mangaka* (auteurs de mangas) et tentera sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an. Dans les membres du jury, on retrouve notamment Kazuki Takahashi, l'auteur de *Yu-Gi-Oh!*

A noter que la société de production Shibuya Productions s'est associée aux Editions Michel Lafon pour le développement d'une collection manga. Et les deux premiers titres sont, d'ailleurs, issus de ce fameux concours de mangas. Le coup de cœur de 2018, *Nako*, un shônen d'aventure fantastique pondu par le rappeur Tiers Monde et le dessinateur Max. Le premier chapitre publié sur le site *Shônen Jump Plus* a déjà conquis plus de 150000 lecteurs à travers le monde.

Autre manga : *La Voie de Van Gogh* du jeune Seldon, 17 ans, avait marqué le jury en 2017, créant un vrai coup de cœur. Il raconte la genèse de l'œuvre de Vincent van Gogh depuis l'arrivée du peintre à Auvers-sur-Oise jusqu'à ses premiers grand succès.

Le tome 1 de ces deux séries sera présenté en avant-première au MAGIC 2019 puis, le 14 mars, en librairies. Au total, douze titres seront publiés dans le courant de l'année 2019.

6 Un trailer de *Shenmue III*

Un moment que les puristes de jeux vidéos attendent depuis des lustres. Le 9 mars, au Grimaldi Forum, la presse internationale sera aux aguets pour découvrir un nouveau *trailer* du « *jeu vidéo le plus attendu au monde* », dixit Cédric Biscay, *Shenmue III*. Pour rappel, dix-sept ans après le premier opus, le second acte sortira sur PS4 et PC le 27 août prochain et a été coproduit par Shibuya Productions, la société monégasque organisatrice du MAGIC. Une date déjà cochée dans le calendrier pour bon nombre d'aficionados qui désespéraient à l'idée de voir Ryo Hazuki, héros de la saga, venger son père.

Mardi dernier, lors de la conférence de presse organisée au Grimaldi Forum, une série d'images exclusives du jeu a été dévoilée : personnages, décor... Mais le *trailer*, lui, est attendu comme jamais. « *Durant le MAGIC, il y aura une énorme exclusivité pour quelques invités : voir tourner le jeu pour la première fois* », promet Cédric Biscay pour qui le jeu est une vraie locomotive interne en termes de communication.

A noter que le Japonais Yu Suzuki, créateur du jeu, sera présent au MAGIC le 9 mars prochain. En plus des traditionnelles séances de dédicaces, le concepteur de jeux vidéos participera à une conférence consacrée à *Shenmue III*. De quoi en apprendre plus sur les coulisses d'une saga qui, jusqu'à maintenant, avait un goût d'inachevé. De l'histoire ancienne.



Lan Di, l'ennemi juré de Ryo Hazuki, héros du jeu *Shenmue III*. (DR)

7 Jacky, Christophe Lambert et un invité très... « spatial »



Jacky, Christophe Lambert et Jean-François Clervoy. (Photo archives N-M)

La liste des invités ne s'arrête pas là. Comme animateur du salon, une voix connue des 80/90 viendra chatouiller l'oreille du visiteur : celle de Jacky, figure de la petite lucarne et de la musique, que toute une génération, bercée par *Les enfants du Rock* et *Platine 45*, connaît. Sans parler du *Club Dorothée* qui soufflait ses 30 bougies, lors de l'édition précédente.

Autre star programmée : Christophe Lambert, que l'on retrouvera en dédicaces et conférence. L'acteur est connu et reconnu pour ses rôles dans *Highlander, Greystoke, Subway* ou encore *Mortal Kombat*.

Dernier invité, un peu plus inattendu, voire très « spatial » pour le jeu de mots : l'astronaute Jean-François Clervoy, vétéran de trois missions spatiales avec la NASA. Connu pour avoir ravitaillé la station MIR ou encore réparé le télescope, Hubble, on le retrouvera cette fois-ci, les pieds sur terre, aux côtés de Leiji Matsumoto pour une conférence... lunaire !

L'appareil indispensable qui sauvegarde et protège TOUTES vos Photos & Vi-.. Photostick en promo: -50%

Cette association du pays grassois collecte chaque année 1650 tonnes de vêtement...

Regardez ce que les supporters de l'OGC Nice ont fait de l'argent collecté pour...

VIDEO. Gravement brûlée à 16 ans, cette Azuréenne s'est reconstruite grâce à

Cette Cagnoise deviendra-t-elle, ce mardi, la championne de France des desserts?



Révolution en Horlogerie

Une montre mécanique à moins de 700€ ? Cette Start-Up Suisse l'a fait

Comment ce Niçois a réussi à se faire une place au Japon dans le monde des jeux vidéo ?

#NICE #BELLE HISTOIRE #NOUS | PAR **JIMMY BOURSICOT** | Mis à jour le 25/02/2019 à 18:03 | Publié le 25/02/2019 à 18:02



Sans réseau ni argent, ce Niçois a réussi à faire son trou au Japon. D'abord dans le secteur économique, puis avec Shibuya Productions. Depuis la principauté de Monaco, sa société œuvre dans les jeux vidéo, les dessins animés, le cinéma ou encore l'édition.

Autour de nous, il arrive souvent d'entendre dire que les consoles rendent idiot. Dans les années 1990, d'autres voix s'élevaient déjà contre le Club Dorothée et ses programmes jugés "violents et abrutissants".

Si ces esprits critiques mettaient les pieds dans le bureau de Cédric Biscay, ils auraient sans doute des haut-le-cœur.

Sous un écran plat, une réplique de l'épée de X-Or, le "shérif de l'espace". Sur une étagère, une figurine de Shun, l'un des héros des Chevaliers du zodiaque. Dans un coin, un vinyle de Dorothée, justement.

DES MADELEINES

Le boss de Shibuya Productions a ses madeleines. Il les croque sans honte. *"C'est par cette sous-culture que je me suis intéressé au Japon. Aujourd'hui, je me rends compte que j'ai une chance incroyable de baigner dans cet univers"*, précise Cédric.



À lire aussi sur Nice-matin


Sans être flamboyants, les Niçois maîtrisent bien la rencontre. Saint-Maximin se montre ...


Le message n'a apparemment pas convaincu et de nouvelles marches se sont formées dans la ...


Pub

"Je fais les choses le plus sérieusement possible, tout en pensant toujours à garder suffisamment de fun. Moi, à l'origine, je ne suis qu'un gros fan d'Olive et Tom, de Dragon Ball et de jeux vidéo. Je n'avais pas d'argent ni de contacts. C'était ma seule compétence ", s'amuse-t-il.

PIED DE GRUE

Dans le maigre CV qu'il déroule, notre homme oublie de mentionner un diplôme en droit et économie. Mais surtout sa capacité à faire preuve de culot.

Un jour, au début de la vingtaine, celui qui a financé ses premières aventures en travaillant comme "pion" dans le Nord-Est et à Grasse a pris un billet pour Tokyo.

Il en prend plein les yeux dans le quartier de Shibuya, avec ses salles d'arcade et ses rues constellées de néons.

Puis il part à l'aventure dans d'immenses buildings où on ne l'attend pas. *"Le porte-à-porte, c'est vraiment le truc à ne pas faire. Surtout dans un pays où le poids du réseau est si important. Mais bon, j'ai tenté le coup comme ça. "*

SIX HEURES À ATTENDRE

À chaque tentative, son élan est freiné dès l'accueil. Au siège de Production I.G, à l'origine du film et des séries animées Ghost in the Shell, on lui laisse un maigre espoir. On lui demande d'attendre, au cas où le grand patron surgirait, sans aucune garantie.

"J'ai patienté six heures dans un couloir et ça a fini par payer. On a fait une réunion, dans notre anglais très moyen. Je lui ai expliqué que j'adorais son studio et j'ai proposé de l'aider à diffuser ses œuvres en France. Au bluff."



L'effort est payant. Petit à petit, le nom du Français circule au pays du Soleil levant. Il conseille des entreprises de l'Hexagone désireuses de s'implanter sur l'archipel aux 126 millions d'habitants.

En 2004, la Jetro, un organisme para-gouvernemental japonais en charge du commerce extérieur, lui propose une mission de représentation et de conseil en investissement, entre la région Paca et Monaco.

Sauvegardez et protégez instantanément jusqu'à 60 000 Photos et Vidéos avec cet appareil !
photostick en promo: -50%

T'AS LU ?
Dieudonné a évité Nice. Il avait évoqué "un plan A, un plan B, un plan C"... Mais pas un ...

BRICOPRIVE.com
jusqu'à
-80%

https://www.monaco-tribune.com/2019/02/magic-5e-edition-grimaldi-forum-le-9-mars/

MAGIC, cinquième édition anniversaire, au Grimaldi Forum le 9 mars

Art & Culture Publié le 27 février 2019 par Maahily Larcher



Le Grimaldi Forum accueillera le Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) le 9 Mars prochain. L'évènement est ouvert à tous et tournera autour des univers manga, comics, animations, jeux vidéos et pop culture.

Organisé par la société de production monégasque de films d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions, et ouvert à tous, le MAGIC proposera plusieurs cycles de conférences, tables rondes, et séances de dédicaces avec des invités prestigieux. De nombreuses personnalités des univers représentés telles que Leiji Matsumoto, créateur d'Albator, William Simpson, story boarder de la série Game Of Thrones, ou encore Chris Claremont, scénariste emblématique de la franchise X-Men, seront donc au rendez-vous. Game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux, tous seront présents, en totale interaction avec le public. A noter que le salon qui attend d'ailleurs 3000 visiteurs, sera animé par Jacky du Club Dorothée, maître de cérémonie de la manifestation.

Les plus lus !



Vie publique
L'USM manifeste à Monaco contre la direction de la CAM
La rédaction 20 décembre 2018



Sports
« L'équipe a joué à un très bon niveau », Jardim félicite son groupe
Maahily Larcher 25 février 2019

Voir plus

Annonce
Plébiscité par des millions d'utilisateurs
Temps de téléchargement : pas plus de 20 secondes
Logiciel: MacKeeper
Système d'exploitation: Mac OS X 10.5+
Taille du fichier: 172 kb
Recommandé par des spécialistes
C'est parti
MacKeeper™

MONACO
16°C
Ciel Dégagé
Jeudi 17°C 11°C

De nombreux concours au programme de la 5e édition

Du côté des animations, on note le Magic International Cosplay Masters, en présence d'Akhenaton et Shurik'n du groupe marseillais IAM, qui feront partie du jury. Célébration de la discipline cosplay, ce défilé et concours, mettra en compétition les plus grands cosplayeurs internationaux, dont le gagnant du World Cosplay Masters. Venus de 15 pays différents, ils dévoileront sous les yeux du public leurs costumes spécialement créés pour le MAGIC. Le meilleur d'entre eux gagnera un billet aller-retour vers le Japon et la chance de participer au World Cosplay Summit.

Enfin pour finir, le MAGIC International Manga Contest, en partenariat avec l'éditeur de renommée mondiale SHUEISHA (éditeur de Dragon Ball, Naruto, One Piece etc), et en collaboration avec Shibuya International. L'édition 2019 du concours compte d'ailleurs un nouveau président de jury de choix, en la personne de Kazuki Takahashi, auteur du célèbre manga Yu-Gi-Oh. Le vainqueur gagnera l'opportunité de passer un mois au Japon, pendant lequel il rencontrera des mangaka ainsi qu'un éditeur (tantô) de chez Shueisha, tandis qu'il verra également son oeuvre publiée en ligne, sur Shônen Jump.

La nouveauté pour les cinq ans du MAGIC : un Escape Game

Shibuya Productions lance une nouvelle animation en collaboration avec la société monégasque Iris Game, en l'honneur de la cinquième année du salon. En effet, le MAGIC accueillera pour la première fois un escape game, hommage au légendaire Stan Lee, icône de Marvel Comics et père des super-héros Spiderman, Iron Man, Hulk, Avengers, ou encore les X-Men.

Une expérience inédite, organisée en sessions de 10-15 minutes, ouverte aux visiteurs dans une salle à l'abri des regards, tout au long de la journée.

Le MAGIC, 5e édition, sera également l'occasion de découvrir le nouveau line-up de Shibuya qui présentera ses productions à venir, en exclusivité le 9 mars lors du salon.

Art & Culture Publié le 27 février 2019 à 9 h 18 min par Maahily Larcher





Shenmue III New Screenshots Released - News

J'aime 0 Tweet Share 5

by **William D'Angelo** , posted on 02 March 2019 / 1,145 Views

Ys Net has released two new screenshots for *Shenmue III*.

View them below:





Here is an overview of the game:

The brainchild of award-winning game director, Yu Suzuki, Shenmue is commonly known as one of the most ambitious game projects in history, which captured the imagination of players from around the world. Shenmue established the open-world format for action RPG games. An awe-inspiring world with an immersive story, featuring cinematic sequences, a realistic fighting system, and entertaining mini-games, Shenmue garnered acclaim and adoration all over the world.

Shenmue III sees the eagerly anticipated continuation of the epic story-driven saga. Take control of Ryo Hazuki, a teenage martial artist, determined to unravel the mystery behind his father's murder and to exact revenge on the killer.

Explore a vibrant, colourful open world, meet intriguing characters and endeavour on a cinematic adventure which will take you further into enemy territory and deeper into the mystery of the Phoenix Mirror.

Shenmue III will launch for the PlayStation 4 and Windows PC on August 27, 2019.

A life-long and avid gamer, William D'Angelo was first introduced to VGChartz in 2007. After years of supporting the site, he was brought on in 2010 as a junior analyst, working his way up to lead analyst in 2012. He has expanded his involvement in the gaming community by producing content on his own YouTube channel and Twitch channel dedicated to gaming Let's Plays and tutorials. You can contact the author at wdangelo@vgchartz.com or on Twitter @TrunksWD.



Latest Stories on VGChartz

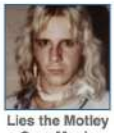
- PlayStation VR Tops 4.2 Million Units Sold
- Final Fantasy XV Episode Ardyn DLC Launch Trailer Released
- Concrete Genie Delayed to Fall 2019, PSVR Mode Added
- Liu Kang, Kung Lao and Jax Briggs Return in Mortal Kombat 11
- Days Gone Story Trailer Released
- Five Nights at Freddy's VR: Help Wanted Announced for PSVR and PC
- Shantae 5 Announced for Apple Arcade, NS, PS4, XB1 & PC
- No Man's Sky: Beyond Update to Add PlayStation VR Support
- Crash Team Racing Nitro-Fueled on PS4 to Have Exclusive Retro Content
- Marvel's Iron Man VR Announced for PlayStation VR
- Beyond a Steel Sky Announced for Consoles, PC, Apple Arcade
- The Lord of the Rings: Gollum Announced for Consoles and PC
- Apple Announces Apple Arcade Game Subscription Service
- EA to Publish Velan Studios First Original IP for Consoles, PC, Smartphones
- Report: Nintendo to Release 2 New Switch Models As Soon as This Summer
- The Division 2 Shoots to the Top of the Italian Charts
- Sekiro: Shadows Die Twice Debuts at the Top of the UK Charts
- Sekiro: Shadows Die Twice is the Biggest Steam Launch in 2019
- Dead Cells Tops 1 Million Units Sold
- The Elder Scrolls III: Morrowind is Free Today Only




Stars You May Not Know Passed Away


Celebs You Didn't Know Were In Same-Sex Relationships


'American Pickers' Is Totally Fake And Here's How You Can Tell


Lies the Motley Crue Movie Told You


This is What The Avengers Should Actually Look Like


Shady Things Everyone Just Ignores About Kaley Cuoco

http://www.monacohebdo.mc/25747-magic-pere-dalbator-leiji-matsumoto-iam



Le Magic avec le père d'Albator, Leiji Matsumoto, et IAM

La Rédaction - 4 mars 2019

Shibuya Productions revient comme chaque année depuis 2015 avec son Monaco Anime Game International Conferences (Magic). Les fans de mangas, de jeux vidéo et autres amateurs de la culture geek seront comblés ce samedi 9mars. Pendant toute la journée il sera possible d'assister à des tables rondes avec de grands noms de la profession comme le père d'*Albator* Leiji Matsumoto. Le patron de Shibuya Productions, Cédric Biscay, a aussi confirmé la présence des rappeurs marseillais d'IAM. Il y aura aussi un concours de cosplay, qui consiste à entrer dans la peau d'un personnage en s'appropriant ses vêtements et son look. Une exposition proposera aussi de découvrir les costumes propres à cette activité et une rétrospective de l'histoire du dessin animé japonais sera présentée par The Art of Anime.

À Monaco, Grimaldi Forum, 10 avenue princesse Grace. Samedi 9mars 2019, de 9h à 19h. Entrée gratuite sur simple inscription : magic-ip.com. Renseignements : 99 99 30 00 ou grimaldiforum.com.

J'aime Partager 36 personnes aiment ça. Inscription pour voir ce que vos amis aiment.

ARTICLES LIÉS

La déchéance d'une femme japonaise

Le nouveau film présenté par l'institut audiovisuel de Monaco s'intitule La vie d'Ô'Haru femme galante. Sorti sur les écrans en 1952, et adapté d'un roman du XVIIème siècle, il a ...

Voyage au cœur du Japon

Statuaire et sites sacrés du Japon est la nouvelle exposition proposée par le musée départemental des arts asiatiques jusqu'à la fin du mois de mai prochain. L'exposition

EN KIOSQUE



Au sommaire cette semaine

- Cloud monégasque de santé : une cible de choix pour les hacktivistes ?
- À Bruxelles, le prince Albert II rappelle les «intérêts vitaux» de Monaco
- Évolution Communale : ses premières propositions
- Camille Svara : «Pour une société toujours plus solidaire»
- Nicolas Croési : «Il y a encore beaucoup à faire»
- Karl Lagerfeld, icône pop et kaiser de la mode
- Maxime Matray : «Le secret de la joie, c'est l'oubli»

BANQUE HAVILLAND
MONACO • LUXEMBOURG • LONDON
LIECHTENSTEIN • DUBAI

https://jp.ign.com/shenmue-3/33655/news/magiciiit?fbclid=IwAR1nkOKocaWQWk5A1XosoueksnHVId7EHEG6DfXyvUwtbZwrG4pu452zPzg


史上最薄の
ALIENWARE（PR）
SF史に残る（べき）ゲームたち
PCゲーム極☆道
中華娯楽週報

シェンムーIII / 2019年3月5日

モナコのゲームイベントMAGIC限定『シェンムーIII』公式Tシャツが当たるプレゼントキャンペーンを実施！

B!ブックマーク 0 プレゼントキャンペーン、応募してみるか

BY クラベ・エスラ→ シェンムーファンならすでに知っているのかもしれないが、3月9日にモナコで開催されるゲームイベント「MAGIC Monaco 2019」にて、『シェンムーIII』の最新トレーラーなどの続報が公開される。

MAGIC Monacoの主催者であるSHIBUYA PRODUCTIONSは『シェンムーIII』の制作に携わっており、CEOのセドリック・ビスカイは本作の共同プロデューサーでもある。「シェンムー」を愛するあまり、シリーズの復活に大きく貢献した同氏によるこのイベントは2015年から開催されており、世界からのシェンムーファンが集う。発売を8月27日に控える今年は、さまざまな新情報も公開される。そうなってくると、もちろんシェンムー溺愛者の僕も行かないわけにはいかない！

『シェンムーIII』の最新情報を現地からお伝えするのはもちろん、本イベント限定で販売される『シェンムーIII』の公式Tシャツを1枚、読者のために持って帰るつもりだ。3月9日にモナコでしか手に入らない激レアグッズなので、MAGIC Monacoとのコラボで実施するTwitterプレゼントキャンペーンにぜひ応募してほしい。



MAGIC Monaco 2019限定『シェンムーIII』公式Tシャツ。

プレゼントキャンペーンの応募方法は下記の通り。

- TwitterでIGN JAPANの他、MAGIC Monaco及びセドリック・ビスカイのアカウントをフォローしていただく。また、IGN JAPANからのDMを受け取れるようにすること。
- #IGNシェンムーIII公式Tシャツプレゼント のハッシュタグでMとLからTシャツサイズを選び、『シェンムーIII』に期待する理由を書いてください。
- 応募は国内在住の方限定、応募期間は3月7日23:59まで。

イベントで販売されるこのTシャツはかなり数も少ないので、残念ながら1枚しかプレゼントできないが、ぜひTwitter上で「シェンムー」愛をアピールしてほしい。Tシャツはクラベがモナコから持って帰り、3月12日に当選者宛てにTwitterのDMを送る予定だ。

J'aime 16 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que
B!ブックマーク 0



史上最薄の
ALIENWARE（PR）
SF史に残る（べき）ゲームたち
PCゲーム極☆道
中華娯楽週報


SHIBUYA PRODUCTIONS
PRESENTS
#MAGICMONACO
MAGIC
MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES
5ÈME ÉDITION
9 MARS 2019
GRIMALDI FORUM MONACO
EXPO COSPLAY CONCOURS DÉDICACES CONFÉRENCES
Entrée gratuite sur réservation ► www.magic-ip.com
GRIMALDIFORUM MONACO
MONACO
RADIOMONACO
Fairmont MONTE CARLO
activ5
SHIBUYA International

La settimana in corso nel Principato di Monaco, possiamo descriverla come straordinaria, nel suo essere ordinaria, in un certo senso. Intanto, concluso il periodo di Carnevale, ci si appresta a festeggiare l'8 marzo in onore della donna e, tra tutti, c'è anche il Consiglio Nazionale che organizza un incontro sul tema "L'uguaglianza al lavoro". Nel frattempo, si celebra l'eccellenza del cinema internazionale e dei nuovi talenti con la 16a edizione del Festival della Commedia di Ezio Greggio, rassegna cinematografica internazionale che si conclude il 9 marzo con il gran galà e la premiazione ospitata sul palco del Grimaldi Forum, con ospiti e momenti di pura poesia. Di tutto questo ne parleremo diffusamente nel prossimo numero di QE. Pensate poi che, nello stesso luogo, sempre il Grimaldi Forum, in occasione della 5a edizione della Monaco Anime Game International Conference (Magic), saranno premiati i giovani disegnatori vincitori del concorso indetto ogni anno dagli organizzatori che, per l'occasione, accolgono non solo centinaia di cosplayer ma anche i principali creatori di Manga che qui incontrano i loro fans. E poi, sempre la sera del 9 marzo, l'attesa Kermesse di beneficenza, allestita sotto lo Chapiteau di Fontvielle a profitto delle opere di Soeur Marie, lascia lo spazio al Bingo, iniziativa coordinata dai Lions di Monaco, con oltre 60 premi in palio: pensate, questa lotteria è così ricca da classificarla tra le iniziative con più lotti offerti del sud della Francia. Certo che, a pensarci, è tanta roba, come dicono i più giovani. Inoltre, la settimana non sarà da meno, soprattutto per i candidati della lista unica comunali, il cui rinnovo della Giunta chiama alle urne i cittadini monegaschi il 17 marzo. Per queste ultima attività, gli italiani residenti così come tutti gli altri abitanti che rappresentano 129 nazionalità, non sono coinvolti direttamente. Indirettamente però sì, visto che tutti i residenti usufruiscono dei numerosi servizi gratuiti offerti dalla municipalità. Soprattutto molto apprezzate le animazioni che nel corso dell'anno permettono, gratuitamente, di partecipare a eventi culturali di alto livello. Del resto, la stagione turistica, assopita in questi mesi, sta per fiorire e sbocciare, tradizionalmente, proprio in prossimità del Ballo della Rosa, organizzato il 30 marzo probabilmente in omaggio a Karl Lagerfeld che da anni ne ha curato la direzione artistica. Fino ad allora, però, cosa tiene in suspense la stampa internazionale, e non solo, è l'attesa visita al Principe Alberto di Monaco del Presidente cinese Xi Jinping, prevista per il 24 marzo, la qual cosa sta già mettendo in agitazione un po' tutti i settori interessati: sicurezza, protocollo, governo e servizi di accoglienza dovranno garantire la perfetta riuscita dell'appuntamento, esattamente come è avvenuto quando la delegazione monegasca è stata ricevuta in Cina all'inizio del settembre 2018. Ma di questo avremo modo di parlarne prossimamente, abbiamo tempo per farlo con calma...

In ogni caso, cari e fedeli lettori di QE-MAGAZINE, vi ricordiamo che la versione stampabile del magazine digitale è disponibile ESCLUSIVAMENTE per gli abbonati che ne facciano richiesta scrivendo a ampmonaco@ampmonaco.com, mentre i numeri arretrati restano visibili sul sito QE-MAGAZINE.COM e naturalmente anche sulla piattaforma issuu.com/ampmonaco

Colophone

QE-MAGAZINE Direttore della pubblicazione/Directeur de la publication et de la rédaction Maria Bologna

Hanno collaborato a questo numero: Silvia Giordanino (Redattore Capo per l'Italia)

Partner Nedeinitalyradio.it
Fotografia / Photos
AMP Monaco
Vladimiro Bizzocchi
Francesco D'Aloisio Pesce
Marco Piovanetto
Salvatore Rugolo
Andrea Scatti

Grafica e impaginazione / PAO
De Be Communication - Monaco
Direttore artistico Lara De Bernardi

Contatti / Contacts
Redazione / Rédaction: Tel 0033 (0) 6 77 06 52 38
ampmonaco@qe-magazine.com
Marketing & Info: info@qe-magazine.com

Inserzioni/ADV
Com & Pre International:
adv@qe-magazine.com
Tel 0033 (0) 63 107 1222

EDITORE/ EDITEUR
AMP Monaco, 47 Bd. du Jardin Exotique, 98000 Principauté de Monaco

© QE-Magazine: tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo inserto può essere riprodotta con mezzi grafici, meccanici, elettronici o digitali senza espressa autorizzazione di AMP Monaco. Ogni violazione sarà perseguita a norma di legge. La testata QE-Magazine è registrata presso il Principato di Monaco secondo quanto previsto dalle leggi vigenti. / © QE-Magazine: La rédaction n'est pas responsable de la perte ou de la détérioration des textes ou photos qui lui sont adressés pour reproduction. La reproduction, même partielle, de tout matériel publié dans le cahier est interdite. AMP Monaco: dépôt légal à chaque parution.

Une pluie de stars ce samedi au Monaco Anime Game International Conférences



Des personnages du dessin animé Albator présents sur l'affiche de l'édition 2019 du festival. / © MAGIC Monaco

Wesley Snipes, le créateur du manga Albator, Christophe Lambert, le groupe IAM et d'autres invités de prestige seront présents ce samedi au Grimaldi forum pour la 5e édition du Monaco Game International Conférences.

Par Laurent Verdi

Publié le 08/03/2019 à 18:16

Mis à jour le 09/03/2019 à 10:19

Le MAGIC Monaco a lieu sur une journée, dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

Des japonais sur le Rocher

C'est l'un des auteurs de mangas les plus connus au monde. Le japonais Leiji Matsumoto, père du capitaine Albator (Uchū kaizoku Kyaputan Hārokku). D'autres mangakas célèbres seront sur le rocher comme Kazuki Takahashi, le créateur de Yu-Gi-Oh!.

Ci-dessous une publication du festival sur laquelle on peut voir Leiji Matsumoto :



Leiji Matsumoto x Yu Suzuki x Cédric Biscay
#magicmonaco #magic2019 #harlock #galaxyexpress #outrun #Shenmue3 #astroboyreboot #shibuyaproductions

#monaco

87 6 25

Aussi des comics

L'auteur **Jimmy Palmiotti** qui a travaillé pour DC Comics sur Harley Quinn et Wonder Woman sera présent avec **Chris Claremont**, qui avec plus de 40 ans de carrière, a révolutionné le monde des comics en créant de nombreux personnages.

Il y aura également des conférences, des tables rondes pour échanger et un **concours de cosplay**.

Vidéo de promotion de l'organisation sur l'édition 2018 du MAGIC Monaco :



A LIRE AUSSI



IAM et l'Orchestre Philarmonique de Monte-Carlo sur la scène de l'Opéra Garnier

MONACO INTERNATIONAL FESTIVAL CULTURE

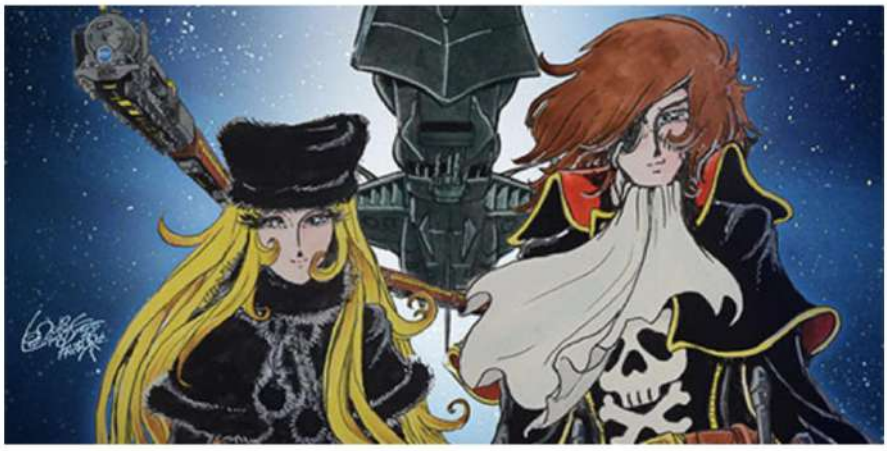
WebTimeMedias
riviera

SOPHIANET RIVIERABIZ

ShareThis

MAGIC : l'événement pop culture célèbre sa 5ème édition monégasque

Publié le 8 March, 2019 - 12:20 par Jean-Pierre Largillet - Vu 452 fois





Qui aurait pu croire qu'un dîner de gala organisé pour célébrer l'ouverture de la société Shibuya Productions, allait se transformer en un événement annuel pop culture incontournable en Principauté de Monaco ? *"Qui aurait songé qu'après seulement 4 éditions MAGIC allait s'exporter au Japon, à Kyôto, ville et berceau de la culture japonaise ?"* Les organisateurs du MAGIC, le Monaco Anime Game International Conferences n'en reviennent pas. Leur modèle inspiré par la passion, l'envie de partage s'est imposé avec un cycle de conférences et de tables rondes comprenant de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux.

Il s'est imposé aussi par la beauté de la mise en scène et du show avec le désormais célèbre MAGIC International Cosplay Masters "MICM" qui réunit les plus grands cosplayeurs au monde. Ensuite, par la découverte et l'émergence de nouveaux talents avec deux grands concours, unique au monde. Le concours de création de jeux vidéo attribuant au gagnant un investissement de 100.000 euros pour le développement de son projet et le MAGIC International Manga Contest qui permet au vainqueur d'être publié sur Shonen Jump, aux côtés d'œuvres légendaires telles Dragon Ball, One Piece ou Naruto !

Ce sont ces ingrédients que l'on retrouvera demain **samedi 9 mars pour la 5ème édition qu'organise Shibuya Productions au Grimaldi Forum de 9 à 19 heures.** Entrée gratuite sur réservation : **www.magic-ip.com**

https://www.jeuxactu.com/shenmue-3-un-nouveau-trailer-a-ete-lache-aussi-sur-xbox-one-117507.htm

SHENMUE 3 : UN NOUVEAU TRAILER ET DES IMAGES DÉVOILÉS, UNE SORTIE AUSSI SUR XBOX ONE ?



Sans surprise, Yu Suzuki et ses équipes ont profité de leur présence au MAGIC 2019 de Monaco pour dévoiler un tout nouveau trailer de Shenmue III qui termine son développement entre le Japon et la France. Toujours prévu pour le 27 août prochain sur PC et PS4, le titre développé par Ys Net et la participation des généreux donateurs répartis dans le monde (7,1 millions de dollars récoltés via Kickstarter et Paypal) a décidé de faire un focus sur les combats dans le jeu. On ne sait pas trop s'il faut être rassuré ou plutôt s'inquiéter, mais toujours est-il que la production de Shenmue 3 se poursuit avec les moyens du bord.



On voit parfaitement les boutons Xbox sur cette images de Shenmue III

Certes, il y a eu des progrès au niveau des animations faciales, mais l'ensemble reste toujours très mono-expressif, sachant que les animations corporelles manquent toujours autant de souplesse quant à elles. Et puis, il y a aussi ces personnages secondaires au chara-design assez grossier et qui tranche surtout avec le look de Ryo Hazuki et celui de Shenhua Ling. Cette vidéo est aussi l'occasion de revoir Lan Di, mais aussi d'apercevoir Fangmei Xun qui livre un combat avec notre héros en quête de vengeance. Difficile aussi d'être emballé par l'histoire quand le trailer ne raconte pas grand-chose, la faute à un montage particulièrement douteux. Mais ne tirons pas de conclusions trop hâtives, sait-on jamais, en 5 mois, il pourrait se passer un miracle... En attendant, sachez que durant la présentation du jeu sur scène, Yu Suzuki a dévoilé un screenshot qui affiche clairement les boutons Xbox. Shenmue III va-t-il également sortir sur la console de Microsoft ? Les paris sont ouverts.

SHENMUE III



Jeu : Action/Aventure
Editeur : Sony Computer Entertainment
Développeur : Ys Net

PS4	PC
27 Août 2019	27 Août 2019

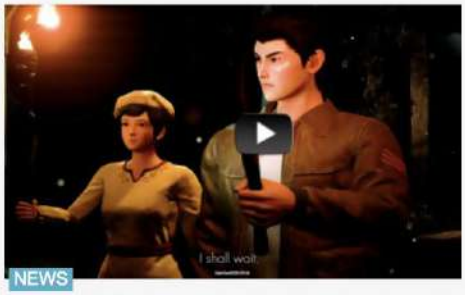
Zone Membres
Alerte Degré d'attente
ACHETER sur micromania.fr

À NE PAS MANQUER



SEKIRO : combat contre des moines dans la forêt (NOUVEAU GAMEPLAY)

LES VIDÉOS



NEWS

Shenmue 3 : la nouvelle date de sortie est tombée et il va falloir être patient, un nouveau trailer


Shenmue 3 Ryo & Master Trailer MAGIC ...
À regarder plus tard
Partager


Why do you ask?









Maxime Chao

Journaliste / Rédacteur en Chef

le samedi 9 mars 2019
20:04

SES DERNIERS ARTICLES

- **One Piece World Seeker : les tests sont sortis et les notes ne sont pas bonnes**
- **Récap' Gaming #03 : retour sur la saga Devil May Cry, la PS Vita et la PSPgo sur le plateau, des quiz culture JV**
- **Google embauche Jade Raymond qui annonce son arrivée en tant que Vice-Présidente !**

http://www.gameblog.fr/news/81541-shenmue-3-deux-nouveaux-screenshots-devoiles-ren-et-gashapon?fbclid=IwAR23BSooJXpG7sBsS9yNAvXwqKRTn9mXIl1DcaxpYBxBxtXtZoVSt7D3NQY

MAGIC 2019 : Yu Suzuki révèle de nouvelles infos sur Shenmue 3, résumé de la conférence

Par Julien Hubert - publié le 9 Mars 2019 à 11h19 - mis à jour le 9 Mars 2019 à 12h07



J'aime 25 Tweeter Follow

Aujourd'hui, à l'occasion du MAGIC 2019 à Monaco, Yu Suzuki a révélé de nouvelles infos sur le tant attendu Shenmue 3. Nous étions sur place, avons assisté à la conférence spécialement dédiée au jeu, et vous révélons donc ci-dessous tout ce qu'il faut retenir de cet événement !

Ci-dessous, la retranscription de la conférence !

- La conférence va bientôt commencer !
- Elle va revenir sur l'histoire de Shenmue dans un premier temps. Verra-t-on du gameplay ? Aujourd'hui oui, mais on ne sait pas encore si ce sera durant cette conférence du matin ou cet après midi à l'occasion d'un **deuxième moment fort, le "crazy time" à 17h ce soir.**

Yu Suzuki revient sur l'annonce du Kickstarter de Shenmue 3 :

> *J'étais inquiet après l'annonce de FFVII, puis finalement, quand la musique est passée, il y a eu un grondement, j'étais surpris. Il y avait même des gens qui pleuraient. C'était vraiment quelque chose.*

- **Sur le MAGIC Monaco** : "Rien que cet endroit, assez particulier, premium, et cet événement qui ouvre au public toute une culture, c'est très spécial"
- **Sur Cédric Biscay** : "Je ne me souviens plus exactement comment j'ai rencontré Cédric, des circonstances exactes, mais **je suis très reconnaissant qu'il ouvre la culture japonaise au monde**". "Nous aimons tous les deux le vin, et si on analyse nos conversations, c'est à moitié sur les jeux, le travail, et à moitié sur le vin !".
- **Sur la longue attente entre Shenmue 2 et Shenmue 3 (18 ans)** :

PUBLICITÉ

gameblog Premium

TON BLOG 100% PERSO

PODCASTS VIDÉOS EXCLUSIFS

GAMEBLOG SANS PUB

L'ACTU EN CONTINU

10:53 GeForce GTX 1660 : La carte fuite et dév...
10:01 BON PLAN : La Nintendo Switch sol...
09:35 TEST de 12 is Better Than 6 sur Switch : ...
09:07 TOP 5 des meilleures ventes Jeu Vidéo ...
10/03 Hearthstone : Une vidéo de la Diseuse ...
10/03 Fascination et Jeux Vidéo avec AHL, Pa...
10/03 TOP 5 des jeux révolutionnaires sortis ...
10/03 Sega FES 2019 : Expos, conférences et ...
10/03 Comment réparer un joy con défectue...
10/03 TOP 50 des Gamebloggers de la semai...

PAGE 1 >

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Conférences de presse, MAGIC, Présentations LIVE, Yu Suzuki

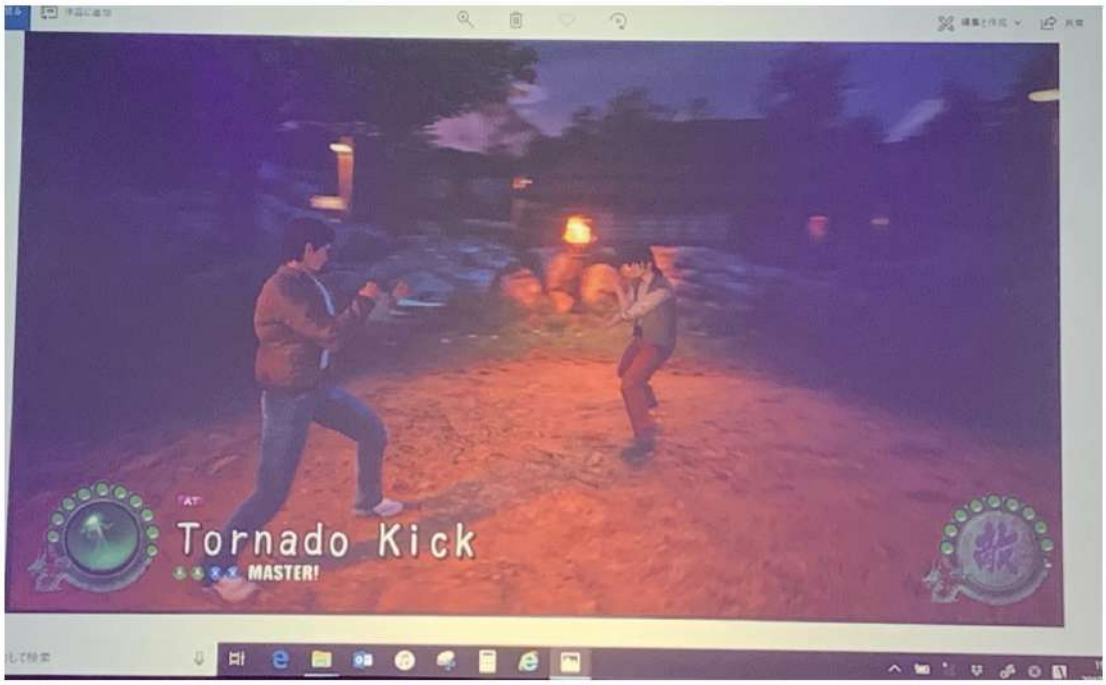
> ***Peu de jeux ont bénéficié de 18 ans de soutien**. Rien n'aurait été possible sans lui. Je veux remercier tout le monde pour ça. (applaudissements).*

- **Sur l'utilisation d'un nouveau moteur, l'Unreal Engine 4** : "Par rapport à avant, la manière de faire est totalement différente. Et ce qui est le plus important, c'est qu'on arrive à pousser ce moteur, dans les détails. Petit à petit on l'a apprivoisé. Avec l'expérience acquise, on s'approche enfin du Shenmue que j'imaginais".
- **Sur les NPC dans Shenmue 3** : "Lors du Kickstarter, il y avait des paliers. Le développement devait les suivre en fonction du financement. Bien sûr, sur cette échelle, il y avait une étape avec 50 PNJ. **Sauf qu'aujourd'hui, on est plutôt à 480 ou 500 PNJ !** On s'est donc rapproché d'un chiffre équivalent aux anciens Shenmue."
- **Sur le jeu de pêche** : "Comme vous le savez, il y a des petits boulots dans Shenmue. Avant d'aller à la pêche, ce par quoi on devra passer, c'est couper du bois ! Une fois qu'on le fait correctement, on passe à la pêche. Au sein du jeu, il y a des magasins de pêche où l'on peut louer des cannes et des appâts. On pourra en avoir des plus ou moins efficace. Ensuite, il faudra pêcher dans l'un des spots puis vendre les poissons pêchés au poissonnier. **Il y aura aussi des événements, avec par exemple un concours de pêche, qui permettra de gagner des choses assez intéressantes".**

Les Arts Martiaux dans Shenmue III

- **Sur les arts martiaux qui ont inspiré Yu Suzuki** : "Si on parle d'inspiration, c'est surtout Virtua Fighter. Dans les Shenmue 1 et le 2 on utilisait le moteur de ce jeu, mais là on est parti de zéro. Dans Shenmue 3, on va quand même pouvoir utiliser tous les coups des jeux précédents.

Voici une image pour expliquer le système de combat :



- "En bas à droit, le rond, c'est les points de vie. Plus on s'entraîne, plus il y a de boules. **C'est écrit "Tornado Kick" en bas à gauche.** Les fans vont apprécier, mais pour ceux qui ne sont pas des experts, **on pourra utiliser des combinaisons plus simples pour faciliter le combat**. "AT" c'est pour "automatique". Il suffit d'appuyer sur une gâchette pour déclencher des coups efficaces. **Pour les experts en jeu de combat, il y a l'option "MT"**, on pourra se constituer un deck de coups qu'il faudra déclencher à sa convenance pendant les combats. A force de gagner des niveaux, vous deviendrez plus fort.

> ***Dans ce screenshot, vous pourrez atteindre "Master", ce qui signifie que vous vous êtes assez entraîné pour atteindre ce niveau.*** *Cette technique est celle de Tom dans Shenmue 1. Vous pourrez l'apprendre ici aussi dans Shenmue 3. Dans la boule à gauche, un indice sous forme de dessin à peine visible représente un indice sur le type de coup. C'est tout pour le moment !*

Musiques, endurance et trailer

- Sur la musique, qui a aidé Yu Suzuki à travailler au tout début du développement : "Une chose importante : j'essaye d'utiliser d'anciens instruments chinois pour créer cette ambiance unique de Shenmue. Il y a un instrument que j'adore, le Niko, qui est très doux. Mes deux parents étaient prof de musique. **Depuis tout petit, ils voulaient que je fasse du classique, mais je ne voulais pas, je préférais le rock. Mes goûts c'est plutôt Van Hallen, Deep Purple, etc.**

> ***Shenmue 1 au Japon, 2 et 3 en Chine... le 4 en France ? :-D : Je devrais peut-être penser à un spin-off !***

- **Sur le système d'inventaire de Shenmue 3** : "Dans les premiers, il y avait ces boutiques où l'on avait des conversations profondes avec le vendeur. Dans le 3, ces conversations seront moins profondes, mais il y aura beaucoup plus de boutiques. Si l'on parle du nombre d'objets, il y en aura vraiment beaucoup plus dans Shenmue 3. Il y a plein d'objets différents, dont les prix changeront d'une boutique à l'autre. Il y a une mécanique de faim : si l'on a faim, on ne peut plus courir par exemple (système d'endurance. Il faudra donc bien choisir où l'on fait ses courses."
- **Sur les NPC de Shenmue 3** : "J'ai accordé beaucoup d'importance aux personnages. Il y aura de tout (grand-mères, enfants...), avec beaucoup de personnalités différentes. Ceux qui ont des particularités physiques, de caractère, mentales... Je vais vous montrer quelques images...

[Yu Suzuki montre des images déjà connues de Shenmue 3]

- Un ennemi, un personnage mignon que vous connaissez déjà aussi... Un personnage à la japonaise...
- Sur le soutien de la communauté : "Ça me fait très plaisir de vous revoir tous à Monaco. J'ai ramené un trailer, mais je vais vous le montrer tout à l'heure, à l'occasion du "Crazy Time" cet après midi. Merci à tous !"

FIN DE LA CONFÉRENCE ! Rendez-vous un peu plus tard pour voir le trailer, et un peu plus tard encore pour avoir une interview de Yu Suzuki himself sur Gameblog !

http://www.gameblog.fr/news/81937-shenmue-3-se-montre-dans-un-tout-nouveau-trailer-depuis-le-m

Shenmue 3 se montre dans un tout nouveau trailer depuis le MAGIC, de quoi se rassurer ?

Par Nourdine Nini - publié le 9 Mars 2019 à 18h22



J'aime 89 Tweeter Follow

PUBLICITÉ

gameblog Premium

Voilà qui est fait ! Shenmue III dévoile (enfin !) un tout noveau trailer depuis la scène du Magic Monaco, qui se tent actuellement. Julo y a assisté et vous en parlera plus en longueur tantôt. En attzendant, voici la vidéo en question.

À voir aussi : Shenmue 3 : PNJ, système d'affinité, combats, mini-jeux, une tonne d'infos inédites révélée

---

Prévu pour le 27 août prochain sur PS4 et PC, **Shenmue III** se laisse décidément désirer, comme toute bonne diva digne de ce nom. Julo étant sur place, à l'occasion du MAGIC de Monaco, en compagnie de Yu Suzuki notamment, il a pu visionner en avant-première la toute dernière vidéo consacrée à cette fameuse "arlésienne".

La dernière bande-annonce de **Shenmue III**, entièrement sous-titrée en anglais, vous pouvez d'ores et déjà vous aussi la voir, pas plus tard que tout de suite. Attention, toutefois puisque si elle se concentre essentiellement sur les combats en jeu (Ryo et son Maître), il nous faudra patienter (encore) un peu avant d'en voir et d'en savoir plus, comme l'a précisé Suzuki sur scène :

> ***C'est un trailer focalisé sur les combats, mais vous aurez bientôt d'autres choses à voir.***

On vous laisse admirer tout cela, et nous dire dans les commentaires ci-dessous ce que vous pensez de **Shenmue III** à ce stade, c'est-à-dire à quelques mois de sa sortie chez nous !

39 PARTAGES
Facebook Twitter + ★ (4) (35)



Nourdine Nini
(Trazom) Co-rédacteur en chef
> Suivre ce rédacteur

SES DERNIERS ARTICLES

Google "Metallurgy" : Les manettes pourraient-...
Le Lovecraftien The Sinking City décale sa date ...
Devil May Cry 5 sort aujourd'hui, le trailer de lan...
Vivendi solde ses parts dans Ubisoft, et fait une ...

Le père d'Albator et l'astronaute français Jean-François Clervoy discutent de l'espace à Monaco.... Et c'est magique!

#MONACO #INSOLITE | PAR THOMAS MICHEL | Mis à jour le 10/03/2019 à 19:53 | Publié le 10/03/2019 à 19:53



Leiji Matsumoto (Albator) et l'astronaute Jean-François Clervoy n'ont pas qu'une passion commune pour l'espace.Jean-François Clervoy a voyagé à bord de la navette Atlantis, nom d'un des vaisseaux d'Albator. **Photo Cyril Dodergny**

A l'occasion du 5e salon MAGIC dédié aux mangas, comics, jeux vidéo et cosplay, ce samedi à Monaco, le créateur d'Albator, Leiji Matsumoto, et l'astronaute français Jean-François Clervoy ont évoqué leur passion pour l'espace, la distorsion du temps, le transhumanisme, la vie extraterrestre et l'avenir de la Terre. Un échange lunaire et magique

L'un a signé une œuvre exceptionnelle devenue culte pour plusieurs générations ; l'autre a effectué trois missions à bord de la navette spatiale américaine, ravitaillé la station russe MIR ou encore réparé le télescope Hubble.

Samedi, le créateur du dessin animé Albator, Leiji Matsumoto, et l'astronaute français Jean-François Clervoy étaient réunis autour d'une table ronde animée par le fondateur-directeur de Iris Intuition Consulting – agence de formation spécialiste de l'intuition –, Alexis Champion. Au menu des échanges : l'espace, bien sûr, la distorsion du temps, le transhumanisme, la vie extraterrestre et l'avenir de la Terre.



Alexis Champion a d'abord rappelé la définition de l'espace des invités de la société monégasque Shibuya Productions, organisatrice de l'événement et dirigée par Cédric Biscay.

"Pour Jean-François Clervoy, vu de là-haut, l'espace est un noir d'encre avec des étoiles colorées. Leiji Matsumoto, lui, représente des étoiles fixes dans le ciel avec de l'encre noire.Il met alors en couleurs l'univers qu'il anime."

LEIJI MATSUMOTO: "LE PILOTE M'A LAISSÉ LES COMMANDES DU CONCORDE"

Les deux pionniers de l'espace – aux pères pilotes – ont résumé l'avènement de leur passion commune. Fan de Star Trek et subjugué par la téléportation, Jean-François Clervoy rêvait la nuit qu'il "volait dans l'espace sans scaphandre"."Je m'élevais au-dessus de la ville et voyageais à volonté." Leiji Matsumoto se projetait, lui, en dehors de la Terre, dans l'espoir de découvrir Mars.

Le créateur d'Albator a ensuite partagé son expérience unique à bord d'un Concorde.

"J'ai eu la chance de voler au-dessus de l'Afrique et de monter jusqu'à 14.000 mètres avant de redescendre à 6.000 m. Le pilote m'a même laissé les commandes et j'ai pu ressentir l'apesanteur." Étonnant ? Pas selon l'astronaute Clervoy : "Les deux seuls vaisseaux supersonics avec ailes delta qui ont transporté des passagers sont le Concorde et la navette spatiale américaine".

Là-haut, Mastumoto a pu entrevoir ce que seuls les astronautes perçoivent, "le noir encre" de l'espace, mais n'a pas eu le privilège de l'"overview effect", traduit par Jean-François Clervoy.

"C'est une combinaison de facteurs sensoriels. On voit à 2.500 km à la ronde et on tombe amoureux de la planète. On voit qu'elle est unique, vivante. Si on n'éteint pas les lumières du cockpit, on a l'impression qu'il n'y a que la Terre, la Lune et le Soleil, dans le vide noir de l'infini. Si on éteint les lumières, c'est couvert d'étoiles qui ne scintillent pas parce qu'on ne les voit pas à travers l'atmosphère."

JEAN-FRANÇOIS CLERVOY : "ON EST LES CHAMPIONS DE L'ANTIGASPILLAGE DANS L'ESPACE"

En découle un autre regard sur l'humanité. "Les humains sont les membres d'équipage du vaisseau spatial Terre. Chacun a une responsabilité, un devoir de permettre à l'humanité de vivre longtemps. Dans l'espace, on ne peut pas manquer de ressources car on est les champions de l'antigaspillage et du recyclage, comme l'urine qu'on transforme en eau potable."

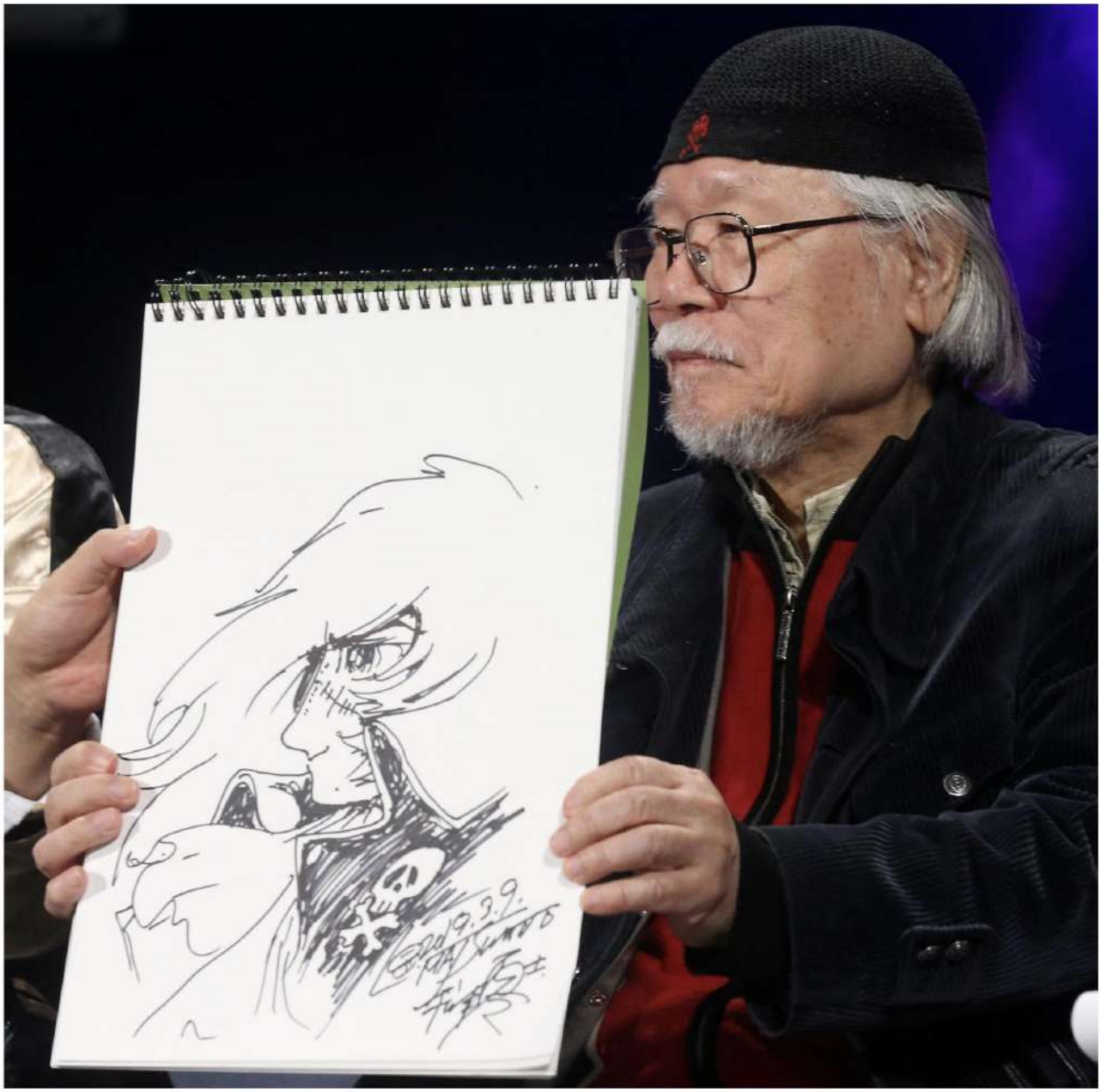
Un message d'alerte face à la crise environnementale qui sévit ici-bas. Repris par le père d'Albator. "Il faut protéger la planète sinon la Terre va devenir une planète rouge. C'est pour ça que les gens doivent continuer à aller dans l'espace : pour chercher des moyens de protéger la Terre."

16 TOURS DU MONDE PAR JOUR !

PUBLICITÉ

Omniprésent dans l'œuvre de Mastumoto, le temps a fait l'objet d'une discussion passionnante. "Dans un vaisseau spatial, on vole à 28.000 km/h horizontalement. Tous les astronautes en orbite autour de la Terre font 16 tours du monde par jour ! On se sent hors du temps et, sans montre pour nous rappeler ce qu'on doit faire, on serait en dehors du temps", précise Jean-François Clervoy. "Ca fait partie de mes rêves de travailler autour de ces trous noirs et de la distorsion de l'espace-temps", renchérit Matsumoto.

L'espace où la différence de temps est de "0.0013 secondes avec la Terre", note Matsumoto, auquel Jean-François Clervoy rétorque, qu'au final, chacun est maître de son temps. "Celui qui a un but à atteindre, ne pense qu'à résoudre le problème. Indépendamment du temps qui s'écoule."



A 81 ans, Leiji Matsumoto, créateur d'Albator, n'a pas perdu son coup de crayon. Il a dessiné en liive différents de ses personnages culte, accompagné par un quatuor à cordes reprenant les thèmes de ses dessins animés. **Photo Cyril Dodergny**

VIE EXTRATERRESTRE ET TRANSHUMANISME

Faire sereinement corps avec la machine dans un environnement hostile, c'est la sensation vécue par Jean-François Clervoy dans l'espace. "La navette spatiale américaine est probablement l'objet le plus complexe inventé par l'humain, il y a par exemple 1 000 interrupteurs dans le cockpit (...) On est éduqué à un tel niveau de connaissance et de symbiose avec notre vaisseau qu'on se sent Superman, même face à des tâches complexes."

Pour l'astronaute, le transhumanisme est même une réalité. Il a ainsi vécu une "forme d'augmentation de [ses] capacités" en pilotant un bras automatique "comme [son] troisième bras".

"LA VIE EXTRATERRESTRE EST L'OBJECTIF N°1 DES MISSIONS"

Quant à la question du surnaturel, pas de tabou avec les X-Files chez l'astronaute. "Les OVNIS, ce n'est pas une histoire de croyance. Le phénomène est avéré, il y a suffisamment de cas avec toutes les preuves qui disent que le phénomène a eu lieu. Maintenant, on ne sait pas ce que c'est. La vie extraterrestre est l'objectif n°1 de toutes nos missions interplanétaires aujourd'hui. Les sondes européennes comme ExoMars recherchent des traces de vie (...) On est capable de voir 40 000 milliards d'étoiles dans les seuls 4 % de l'univers observables, alors c'est difficile de penser qu'on est seuls. J'espère qu'on les rencontrera un jour..."

"Il y a probablement de la vie ailleurs, enchaîne Leiji Matsumoto. Dans mon œuvre, je continue à réfléchir à quel genre de futur il pourrait y avoir."

Partager Twitter Mail

https://www.monacomatin.mc/cinema/wesley-snipes-a-monaco-lacteur-badass-derriere-le-super-heros-304903?t=NjIyY2FiYTAzNGUoOTVhOGZhZDQ2MjE3ZGQ5ZTkxMWZfMTU1MjU3ODE2NjExM18zMDQ5MDM%3D&tp=viewpay


Votre nuit d'hôtel à Paris. Réservez maintenant ! **Hôtels à Paris**
Publicité


Vous êtes fan de Wesley Snipes? Il est l'invité surprise du 5e salon MAGIC de Mo...


Emir Kusturica se confie à Monaco sur son prochain film


Le cinéaste serbe Emir Kusturica président du jury de la 16e édition du Monte-Ca...


Réalisateur de Babel et de The Revenant, le cinéaste Alejandro Gonzalez Iñarritu...

Wesley Snipes à Monaco : l'acteur "badass" derrière le super-héros

#MONACO #CINÉMA | PAR **THOMAS MICHEL** | Mis à jour le 10/03/2019 à 20:13 | Publié le 10/03/2019 à 20:13



Wesley Snipes et Robert Milazzio (The Modern School of Film) ont discuté une petite heure devant un public nombreux au Grimaldi Forum. **Photo Cyril Dodergny**

Invité surprise du salon 5e salon MAGIC, dédié aux mangas, comics, jeux vidéos et cosplay, l'acteur américain (Bad, Jungle Fever, Blade, Money Train, Expendables 3...) s'est confié sur sa carrière au micro du spécialiste du cinéma Robert Milazzo. Livrant de truculentes anecdotes

Alors que la majorité des fans présents sur le 5e Magic de Monaco couraient les allées du Grimaldi Forum à la recherche des Christophe Lambert et autres Yu Suzuki (créateur du jeu Shenmue III), samedi midi ; d'autres assistaient à une conférence sur la carrière de Wesley Snipes. Une sorte de "réhabilitation" d'un acteur trop souvent enfermé dans la case "film d'action".

Une conférence captivante sur le travail de comédien, parsemée d'anecdotes croustillantes. Le thème de la conférence, menée par Robert Milazzo (The Modern School of film) : "Wesley Snipes Kick Ass". Autrement dit, le "méchant" et "épatant" Wesley Snipes. Celui qui jouait les "bad guy" face à Michael Jackson dans le clip Bad en 1987.

Après avoir visionné un extrait du film Jungle Fever (1991) de Spike Lee, qui avait révélé Wesley Snipes au grand public, Robert Milazzo n'a eu cesse de répéter à quel point Wesley Snipes était un "badass" du 7e art. Bref, un mec cool du cinéma. Et une pointure !

À lire aussi sur Monaco-matin


Ils étaient quelques dizaines, d'abord. Puis rapidement, c'est une véritable foule qui ...


C'est une belle soirée chorégraphique qui attend amateurs et passionnés au théâtre ...


Dimanche, après l'arrivée du Grand Prix d'Australie, sera-t-on réellement fixé sur les ...


Votre nuit d'hôtel à Paris. Réservez maintenant !
hôtels à paris
Pub

"BLADE : UN VAMPIRE AU LOOK DE SHAFT"

Un acteur de caractère, persuadé de la direction qu'il voulait donner à sa carrière. Après avoir fait l'apologie de Spike Lee pour sa courageuse prise de position dans Jungle Fever, où il dénonçait le racisme dont faisait l'objet la communauté noire par le biais d'un couple "mixte" joué par lui-même et Annabella Sciorra, Wesley Snipes a révélé qu'il aurait pu passer à côté du rôle de Blade (1998) s'il avait écouté son manager de l'époque.

"Elle m'a dit : "Pourquoi tu irais jouer l'adaptation d'un comics que personne ne connaît ? Tu n'es pas ce genre d'acteur, tu vas ternir ta carrière." Moi je voulais jouer ce rôle de vampire au look de Shaft et qui se battait comme Bruce Lee ! [rires]"

Grand bien lui fera vu le succès de la saga, qui pourrait d'ailleurs renaître de ses cendres, à l'initiative de Marvel, avec un 4e opus.

Wesley Snipes n'exclut pas un retour dans ce projet où il ne devrait avoir qu'un rôle "secondaire". Où il passerait le témoin. "Je suis en forme, je m'entraîne tous les jours. Aujourd'hui on maîtrise mieux les caméras, les lumières, on pourrait faire un Blade plus dynamique que le premier [rires]."

"J'AI GIFLÉ CHRISTOPHER WALKEN SANS LE CONNAÎTRE !"

Il constate tout de même qu'un acteur ne peut aujourd'hui prétendre revêtir à vie le rôle d'un super-héros. "Seul un personnage comme Iron Man paraît indissociable de Robert Downey Jr., car les personnages sont plus importants que les acteurs aujourd'hui. Pour le reste, il suffit d'avoir les bonnes caractéristiques physiques."

Lors de cette conférence, Wesley Snipes a notamment confié avoir travaillé sur un projet bien avancé d'adaptation de Black Panther en 1992-1993. Projet avorté notamment face à la difficulté d'être à la hauteur en termes d'effets spéciaux.

Il a enfin raconté cette anecdote hilarante de sa première rencontre avec Christopher Walken. "On ne s'était pas encore vu et le réalisateur m'a dit : "Dans cette scène, tu ouvres la porte de la voiture et tu le gifles." J'ai dit "Quoi ? !".Je l'ai fait et Christopher m'a dit : "Oh ! Ok… Quel est ton nom ? [rires]"

Christopher Walken qui, outre son statut de grand acteur, est un danseur. Comme d'illustres prédécesseurs idolâtrés par Wesley Snipes (Gene Kelly, Fred Astair, Charlie Chaplin…), au point aujourd'hui qu'il contribue au programme Project Action Star pour dénicher de nouvelles perles. "C'était des performers phénoménaux, complets. Ils pouvaient chanter, danser, jouer la comédie, le drame…" Des hommes d'action respectés.

Partager Twitter Mail

https://www.dualshockers.com/shenmue-3-first-gameplay-trailer/



Shenmue 3 First Gameplay Trailer Is Here and It Looks Great

11

Yu Suzuki and Shibuya Productions revealed the first gameplay video for Shenmue 3 at French anime and games convention Magic 2019.

Today, at the French convention Magic 2019 held in Monaco, the first gameplay trailer for *Shenmue 3* was finally revealed. This is the first time we've got a look on *Shenmue 3*'s gameplay since the game's surprise announcement at E3 2015.

Yu Suzuki mentioned it is a "short version" of the trailer, meaning a longer version should be coming soon. The trailer shows some dialogues, story events, and battles. Yu Suzuki also mentioned that more gameplay trailers will be coming in the following months.

The gameplay trailer was revealed during the "Shibuya Productions Crazy Time", which is basically the last biggest event of the Magic convention, where event organizer and Shibuya Productions' founder Cédric Biscay reveals new details on the company's projects, which of course, includes *Shenmue 3*. As a side note for fellow anime fans, while new exclusive visuals were shown for Shibuya Productions' *Astro Boy*, the new *Cobra* anime had nothing new shown, but Biscay assured they're hard at work on it. A French comic adaptation of *Captain Harlock* was announced as well.

A few hours before the gameplay reveal, Yu Suzuki also held a conference at Magic 2019 where he explained the new additions in *Shenmue 3*'s battle system, the fishing system, the inventory and item system, shops, and a few other tidbits as well. You can read all about it with our summary of the conference here.

Latest *Shenmue 3* screenshots featured some of the iconic mini-games coming back and the most recent screenshot featured Lan Di.

You could say *Shenmue 3* was the project Kickstarter was destined for. The game reached 7.2 million dollars at the end of its crowdfunding in November 2018, and it's one of the most, if not the most anticipated game of all time. Funnily enough, while I'm part of the lucky individuals who played *Shenmue 1* and 2 back on Dreamcast, I lost all hope about the series ever being continued in the late 2000s, and my love for it was only rekindled with the *Shenmue I&II HD* in 2018. While on the technical side the remaster is far from perfect, watching a friend play through it remembered me everything I love about the series, and how ahead of its time it was. I can't wait for *Shenmue 3* to release.

You can find the trailer below courtesy of Shenmue Dojo.

After multiple delays, first to late 2018 and then to 2019, *Shenmue 3*'s release date as finally announced at Gamescom 2018. The game will launch this year on August 27 for PS4 and PC.

Update: Here's the official upload of the trailer from the Kickstarter page.

Source: Shenmue Dojo






Brewers Are Making Persona, Final Fantasy and Yakuza Inspired Beer


Apex Legends Server Crash Reveals What Hidden Lobby Looks Like


Bloodborne Player Masterfully Defeats Hardest Boss Without Rolling, Sprinting, or Runes


This Dragon Ball FighterZ Android 21 Figure Is What Every Hardcore Fan Needs in Their Lives


Super Metroid Director Explains Why Metroid 64 was Never Created



https://www.journaldemontreal.com/2019/03/10/nouvelle-bande-annonce-de-shenmue-3?fbclid=IwAR3anEARLqEhfOZrNd7dGt7bU-EIZUFmb134ZKjj2UHTN7O5hMETzgMqZho

Nouvelle bande-annonce de Shenmue 3

Avec des scènes de combat!

PARTAGEZ SUR FACEBOOK
PARTAGEZ SUR TWITTER
AUTRES

KAZZIE CHARBONNEAU
Dimanche, 10 mars 2019 14:29
MISE À JOUR Dimanche, 10 mars 2019 14:29

La chaîne YouTube officielle de *Shenmue 3* a partagé hier une nouvelle bande-annonce du jeu, où l'on peut voir le protagoniste, Ryo Hazuki, s'entraîner au combat.

C'est dans le cadre de la conférence Magic (Monaco Anime Game International Conferences) 2019 que la bande-annonce de *gameplay* a été dévoilée. Selon le site *DualShockers*, ce n'est qu'une petite partie d'une plus grande annonce qui arrivera plus tard.



Sur YouTube, les commentaires sont majoritairement positifs pour les fans de *Shenmnue* qui attendent une suite depuis plus d'une décennie. Pour quelqu'un de moins initié, le look des personnages peut être un peu douteux, mais pour les fans, ça semble être très apprécié.

Shenmue 3 avait lancé une campagne de sociofinancement sur Kickstarter en 2015, atteignant son objectif de 2 millions de dollars en moins de huit heures. Le jeu devait sortir pour la fin 2017, mais son lancement a été repoussé au 27 août 2019 (Windows, PS4).

Vous pouvez jouer à *Shenmue* et *Shenmue 2* sur Windows, Xbox One et PS4 en attendant.

ACTUALITÉ
ENQUÊTES
SPORTS
SPECTACLES
ARGENT
MONDE
LE SAC DE CHIPS
GUIDE DE L'AUTO
JM
PORTE-MONNAIE
EN 5 MINUTES
VOYAGES
OPINIONS
BLOGUES
24 HEURES
+
QUB EN DIRECT

ARTICLES RÉCENTS

2019-03-14 - Deux nominations pour Ubisoft Québec

2019-03-14 - Une nouvelle bande-annonce pour Avengers!

2019-03-13 - Tribute Games dévoile «Panzer Paladin»

CAHIER PUBLICITAIRE


LES PLUS POPULAIRES

POLITIQUE
«Les chances sont très élevées», affirme Massé

FAITS DIVERS
Un policier de la SQ condamné à six mois de prison

MICHEL GIRARD
Hausses abusives du prix de l'essence

TRANSPORTS
Jusqu'à 1375 $ par automobiliste

ENTREPRISES
La C Series ne sera bientôt plus qu'un souvenir

BILLIE JEAN
M.A.C va sortir une collection inspirée d'Aladdin

PÈSE SUR START
Deux nominations pour Deux nominations pour Ubisoft Québec

FAITS DIVERS
Il avoue avoir tué deux personnes

QUB RADIO
Le PQ pourrait disparaître, selon Fournier

ENTREPRISES
L'action de Facebook chute de 2,4 %

https://mundocosplayer.com.br/2019/03/brasileira-e-vice-campea-de-campeonato-internacional-de-cosplay-em-monaco/?fbclid=IwAR0eY29BxI211wWJqPYoe43a3WRk-ZmK8-r6CpKmzqvS7-RW9GkiadNXw9Y

Destaque Eventos Slider Videos

Brasileira é vice-campeã de Campeonato Internacional de Cosplay em Mônaco

By **Rogerio Princiotti** - mar 10, 2019 3130 0

LES SOINS DE PHARMACIEN
EN SAVOIR PLUS >

A cosplayer brasileira **Carol Langley** foi até Mônaco e vai trazer para o **Brasil** o troféu de vice-campeã do **Magic International Cosplay Masters**, um dos campeonatos *cosplay* mais disputados do mundo.



REDES SOCIAIS

1,496 Seguidores | 0 Seguidores | 59 Seguidores | 115 Assinantes

Mundo Cosplayer
6,476 likes
Like Page Share
Be the first of your friends to like this

HOT OFERTAS
headset gamer redragon bio h801
A PARTIR DE R$ 215,90
COMPRAR

Parceiros

ATOQNANET | GeraLinks | EUTESALVO | ANIMA

A **Magic International Cosplay Masters** é um campeonato **internacional** que reuniu 16 *cosplayers* de 15 países para uma grande disputa. A *cosplayer* **Carol Langley**, conhecida nas **redes sociais** como **Adami Langley** era a única brasileira na final deste ano e com uma apresentação incrível de **Tyrande** do jogo **World of Warcraft** fez o público vibrar. ***Confira*** *neste vídeo abaixo (aos 33 minutos):*



A *cosplayer* conseguiu ao final se tornar vice-campeã do concurso, ao lado de **Banana Cospboys** terceiro lugar como **Doutor Estranho** e de **Rian Cyd** o grande **campeão** com seu *cosplay* de **Goku Super Sayajin 4.**

Nossos parabéns aos *cosplayers* e que venham novos desafios e novas conquistas!



TAGS 4 | Banana | Banana Cospboys | brasileira | Campeonato | Campeonato Internacional | Campeonato Internacional de Cosplay | Cospboys | cosplay | cosplayer | cosplayer brasileira | cosplayers | Cyd | Doutor | Doutor Estranho | Dragon Ball | Estranho | games | goku | Goku Super Sayajin | Goku Super Sayajin 4. | internacional | jogos | marvel | Mônaco | mundo cosplayer | Rian | Rian Cyd | Sayajin | super | Super Sayajin | Tyrande | video | videos | Warcraft | World | World of Warcraft | wow

RÉSEAU SOCIAL DEPUIS 1945

monaco matin

monacomatin.mc

DIMANCHE 10 MARS 2019





(Photo Cyril Dodergny)

MONACO SACRÉ TEMPLE DE LA POP CULTURE

3 000 spectateurs et un casting de folie ont permis au salon MAGIC, dédié aux mangas, comics et jeux vidéo, de souffler dignement ses cinq bougies, hier au Grimaldi Forum. Le créateur d'*Albator* était de la fête, tout comme Wesley Snipes, Christophe Lambert, IAM et bien d'autres stars. P 6-7

FOOTBALL
Monaco avance à petits pas
P 32-33

BASKET
A Limoges, l'ASM s'impose avec la manière
P 40

LE DOSSIER
CNRS, 80 ans de sciences et d'innovations
P 2 à 5

nice-matin Santé matin



DOSSIER
« Médias et santé : les meilleurs ennemis »
P 21 à 28



SIGNÉ ROSELYNE
La semaine de Roselyne Bachelot P17



20683 - 0310 - 1,60 € Italie : 1,90 € - N° 23905
UNE PUBLICATION DU GROUPE NICE-MATIN

Abonnement : www.nicematin.com/abonnement ou MC N°Cristal 00 33 969 32 83 83 FR N°Cristal 09 69 32 83 83 Rédaction : 93 10 43 90 - 00 377 93 10 43 90 Publicité/Annonces : 00 33 493 18 70 00 - 04 93 18 70 00

Monaco POP CULTURE

Casting 5-étoiles pour un

3000 personnes ont à nouveau afflué vers le Grimaldi Forum, hier, où le salon monégasque dédié aux mangas, comics, jeux vidéo et cosplay réunissait un plateau de stars sans précédent

L'un a signé une œuvre exceptionnelle devenue culte pour plusieurs générations ; l'autre a effectué trois missions à bord de la navette spatiale américaine, ravitaillé la station russe MIR ou encore réparé le télescope Hubble. Hier, le créateur du dessin animé *Albator*, Leiji Matsumoto, et l'astronaute français Jean-François Clervoy étaient réunis autour d'une table ronde animée par le fondateur-directeur de Iris Intuition Consulting – agence de formation spécialiste de l'intuition –, Alexis Champion. Au menu des échanges : l'espace, bien sûr, la distorsion du temps, le transhumanisme, la vie extraterrestre *(lire ci-contre)* et l'avenir de la Terre.

Alexis Champion a d'abord rappelé la définition de l'espace des invités de la société monégasque Shibuya Productions, organisatrice de l'événement et dirigée par Cédric Biscay. « *Pour Jean-François Clervoy, vu de là-haut, l'espace est un noir d'encre avec des étoiles colorées. Leiji Matsumoto, lui, représente des étoiles fixes dans le ciel avec de l'encre noire. Il met alors en couleurs l'univers qu'il anime.* »



Leiji Matsumoto (*Albator*) et l'astronaute Jean-François Clervoy n'ont pas qu'une passion commune pour l'espace. Jean-François Clervoy a voyagé à bord de la navette *Atlantis*, nom d'un des vaisseaux d'Albator.

« Le pilote m'a laissé les commandes du Concorde »

Les deux pionniers de l'espace – aux pères pilotes – ont résumé l'avènement de leur passion commune. Fan de *Star Trek* et subjugué par la téléportation, Jean-François Clervoy rêvait la nuit qu'il « *volait dans l'espace sans scaphandre* ». « *Je m'élevais au-dessus de la ville et voyageais à volonté.* » Leiji Matsumoto se projetait, lui, en dehors de la Terre, dans l'espoir de découvrir Mars.

Le créateur d'Albator a ensuite partagé son expérience unique à bord d'un Concorde. « *J'ai eu la chance de voler au-dessus de l'Afrique et de monter jusqu'à 14 000 mètres avant de redescendre à 6 000 m. Le pilote m'a même laissé les commandes et j'ai pu ressentir l'apesanteur.* » Étonnant ? Pas selon l'astronaute Clervoy : « *Les deux seuls vaisseaux supersonics avec ailes delta qui ont transporté des passagers sont le Concorde et la navette spatiale américaine* ».

Là-haut, Mastumoto a pu entrevoir ce que seuls les astronautes perçoivent, « *le noir encre* » de l'espace, mais n'a pas eu le privilège de l'« overview effect », traduit par Clervoy. « *C'est une combinaison de facteurs sensoriels. On voit à 2 500 km à la ronde et on tombe amoureux de la planète. On voit qu'elle est unique, vivante. Si on n'éteint pas les lumières du cockpit, on a l'impression qu'il n'y a que la Terre, la Lune et le Soleil, dans le vide noir de l'infini. Si on éteint les lumières, c'est couvert d'étoiles qui ne scintillent pas parce qu'on ne les voit pas à travers l'atmosphère.* »

« On est les champions de l'antigaspillage dans l'espace »

En découle un autre regard sur l'humanité. « *Les humains sont les membres d'équipage du vaisseau spatial Terre. Chacun a une responsabilité, un devoir de permettre à l'humanité de vivre longtemps. Dans l'espace, on ne peut pas manquer de ressources car on est les champions de l'antigaspillage et du recyclage, comme l'urine qu'on transforme en eau potable.* » Un message d'alerte face à la crise environnementale qui sévit ici-bas. Repris par le père d'Albator. « *Il faut protéger la planète sinon la Terre va devenir une planète rouge. C'est pour ça que les gens doivent continuer à aller dans l'espace : pour chercher des moyens de protéger la Terre.* »

16 tours du monde par jour !

Omniprésent dans l'œuvre de Mastumoto, le temps a fait l'objet d'une discussion passionnante. « *Dans un vaisseau spatial, on vole à 28 000 km/h horizontalement. Tous les astronautes en orbite autour de la Terre font 16 tours du monde par jour ! On se sent hors du temps et, sans montre pour nous rappeler ce qu'on doit faire, on serait en dehors du temps* », précise Jean-François Clervoy. « *Ça fait partie de mes rêves de travailler autour de ces trous noirs et de la distorsion de l'espace-temps* », renchérit Matsumoto.

L'espace où la différence de temps est de « *0.0013 secondes avec la Terre* », note Matsumoto, auquel Jean-François Clervoy rétorque, qu'au final, chacun est maître de son temps. « *Celui qui a un but à atteindre, ne pense qu'à résoudre le problème. Indépendamment du temps qui s'écoule.* »



La phrase

« Dans l'espace on ne ressent pas la relativité, mais je sais que je suis quelques milliardièmes de secondes plus jeune que mon frère jumeau depuis que j'ai volé dans l'espace. »
Jean-François Clervoy, astronaute

Textes :
Thomas MICHEL
tmichel@nicematin.fr
Photos : Cyril DODERGNY

Vie extraterrestre et transhumanisme

Faire sereinement corps avec la machine dans un environnement hostile, c'est la sensation vécue par Jean-François Clervoy dans l'espace. « *La navette spatiale américaine est probablement l'objet le plus complexe inventé par l'humain, il y a par exemple 1 000 interrupteurs dans le cockpit (...) On est éduqué à un tel niveau de connaissance et de symbiose avec notre vaisseau qu'on se sent Superman, même face à des tâches complexes.* » Pour l'astronaute, le transhumanisme est même une réalité. Il a ainsi vécu une « *forme d'augmentation de [ses] capacités* » en pilotant un bras automatique « *comme [son] troisième bras* ».

« La vie extraterrestre est l'objectif n°1 des missions »

Quant à la question du surnaturel, pas de tabou avec les X-Files chez l'astronaute. « *Les OVNIS, ce n'est pas une histoire de croyance. Le phénomène est avéré, il y a suffisamment de cas avec toutes les preuves qui disent que le phénomène a eu lieu. Maintenant, on ne sait pas ce que c'est. La vie extraterrestre est l'objectif n°1 de toutes nos missions interplanétaires aujourd'hui. Les sondes européennes comme ExoMars recherchent des traces de vie (...) On est capable de voir 40 000 milliards d'étoiles dans les seuls 4 % de l'univers observables, alors c'est difficile de penser qu'on est seuls. J'espère qu'on les rencontrera un jour...* » « *Il y a probablement de la vie ailleurs*, enchaîne Leiji Matsumoto. *Dans mon œuvre, je continue à réfléchir à quel genre de futur il pourrait y avoir.* »

Un concours international de cosplay plébiscité

Comme chaque année depuis la première édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences), le concours international de cosplay a fait fureur, hier, dans la salle Camille-Blanc.

Quelques minutes avant l'entrée en scène de la quinzaine de candidats venus du monde entier, plus un strapontin n'était libre.

À noter cette année, parmi ces fans se déguisant et incarnant des personnages virtuels, le choix audacieux d'un concurrent de se grimer en... Groot ! Personnage de fiction, un arbre, issu des Marvel et star notamment des *Gardiens de la Galaxie* *(voir page suivante).*





5e MAGIC passionnant

Wesley Snipes, l'acteur « badass » derrière le super-héros

Alors que la majorité des fans présents sur le 5e Magic de Monaco couraient les allées du Grimaldi Forum à la recherche des Christophe Lambert et autres Yu Suzuki (créateur du jeu *Shenmue III*), hier midi ; d'autres assistaient à une conférence sur la carrière de Wesley Snipes. Une sorte de « réhabilitation » d'un acteur trop souvent enfermé dans la case « film d'action ».

Une conférence captivante sur le travail de comédien, parsemée d'anecdotes croustillantes. Le thème de la conférence, menée par Robert Milazzo (The Modern School of film) : « Wesley Snipes Kick Ass ». Autrement dit, le « méchant » et « épatant » Wesley Snipes. Celui qui jouait les « bad guy » face à Michael Jackson dans le clip *Bad* en 1987.

Après avoir visionné un extrait du film *Jungle Fever* (1991) de Spike Lee, qui avait révélé Wesley Snipes au grand public, Robert Milazzo n'a eu cesse de répéter à quel point Wesley Snipes était un « badass » du 7e art. Bref, un mec cool du cinéma. Et une pointure !

« Un vampire au look de Shaft »

Un acteur de caractère, persuadé de la direction qu'il voulait donner à sa carrière. Après avoir fait l'apologie de Spike Lee pour sa courageuse prise de position dans



Jungle Fever, où il dénonçait le racisme dont faisait l'objet la communauté noire par le biais d'un couple « mixte » joué par lui-même et Annabella Sciorra, Wesley Snipes a révélé qu'il aurait pu passer à côté du rôle de *Blade* (1998) s'il avait écouté son manager de l'époque. « *Elle m'a dit : "Pourquoi tu irais jouer l'adaptation d'un comics que personne ne connaît ? Tu n'es pas ce genre d'acteur, tu vas ternir ta carrière." Moi je voulais jouer ce rôle de vampire au look de Shaft et qui se battait comme Bruce Lee !* [rires] » Grand bien lui fera vu le succès de la saga, qui pourrait d'ailleurs renaître de ses cendres, à l'initiative de Marvel, avec un 4e opus.

Wesley Snipes n'exclut pas un retour dans ce projet où il ne devrait avoir qu'un rôle « secondaire ». Où il passerait le témoin. « *Je suis en forme, je m'entraîne tous les jours. Aujourd'hui on maîtrise mieux les caméras, les lumières, on pourrait faire un Blade plus dynamique que le premier* [rires]. »

« J'ai giflé Christopher Walken sans le connaître ! »

> **“ Les personnages sont plus importants que les acteurs”**

Il constate tout de même qu'un acteur ne peut aujourd'hui prétendre revêtir à vie le rôle d'un super-héros. « *Seul un personnage comme Iron Man paraît indissociable de Robert Downey Jr., car les personnages sont plus importants que les acteurs aujourd'hui. Pour le reste, il suffit d'avoir les bonnes caractéristiques physiques.* »

Lors de cette conférence, Wesley Snipes a notamment confié avoir travaillé sur un projet bien avancé d'adaptation de *Black Panther* en 1992-1993. Projet avorté notamment face à la difficulté d'être à la hauteur en termes d'effets spéciaux.

Il a enfin raconté cette anecdote hilarante de sa première rencontre avec Christopher Walken. « *On ne s'était pas encore vu et le réalisateur m'a dit : "Dans cette scène, tu ouvres la porte de la voiture et tu le gifles." J'ai dit "Quoi ?!". Je l'ai fait et Christopher m'a dit : "Oh ! Ok… Quel est ton nom ?* [rires] »

Christopher Walken qui, outre son statut de grand acteur, est un danseur. Comme d'illustres prédécesseurs idolâtrés par Wesley Snipes (Gene Kelly, Fred Astair, Charlie Chaplin…), au point aujourd'hui qu'il contribue au programme Project Action Star pour dénicher de nouvelles perles. « *C'était des performers phénoménaux, complets. Ils pouvaient chanter, danser, jouer la comédie, le drame…* » Des hommes d'action respectés.

Une drôle de leçon de combat improvisée

Après avoir visionné une bonne vieille scène de baston dans *Blade 1*, Robert Milazzo a questionné Wesley Snipes sur sa façon de se préparer. L'occasion d'apprendre que ces scènes de castagne étaient tournées sur fond musical pour « *garder le rythme* ». Robert Milazzo s'est ensuite fait un petit plaisir en demandant à Wesley Snipes de lui apprendre à donner – en l'occurrence recevoir – un coup de poing au visage. Puis un coup de pied. Face à un élève quelque peu dissipé, Wesley Snipes a rappelé les règles de base : « *Tourner la tête d'abord, puis laisser le corps partir* ». Le petit plus pour l'assaillant, étant de faire en sorte de claquer ses membres pour accentuer le bruit. Résultat : une drôle de scène qui aurait certainement été coupée au montage de *Blade*. Mais un bon moment de partage avec le public !



Personne n'a été blessé durant cette scène.

Textes : Thomas MICHEL tmichel@nicematin.fr
Photos : Cyril DODERGNY et T.M.

UN 5e ANNIVERSAIRE EN IMAGES



Deadpool, Harley Quinn, Robin (sans Batman)… Ils étaient tous à Monaco hier… et sur leur 31!



Le public a joué le jeu. Beaucoup étaient grimés parmi les 3 000 spectateurs.



Les Gardiens de la force ont fait une démonstration appréciée de combats au sabre laser.



Les consoles de jeux ont chauffé sur les stands.





Se déguiser en Groot, il fallait oser! Quant à Dragon Ball Z, ses personnages font toujours autant leur effet.







Les rappeurs marseillais d'IAM sont des passionnés de pop culture, ils nous ont aussi parlé de leur concert avec le Philharmonique de Monaco programmé le 27 novembre prochain, à Monaco. Un entretien à lire en tout début de semaine.

RÉSEAU SOCIAL DEPUIS 1945

monaco matin

monacomatin.mc

LUNDI 11 MARS 2019



LE CHAMPION DE BRIDGE JOUE DE MALCHANCE

Suspendu pour dopage, le champion du monde norvégien de bridge licencié à Monaco est emprisonné pour délit fiscal. Respecté par ses pairs, Geir Helgemo jouerait de malchance. D'un point de vue médical, la sanction semble aberrante. P 4



(Photo Fédération internationale de bridge)



(Photo Cyril Dodergny)

IAM EN CONCERT AVEC L'ORCHESTRE PHILHARMONIQUE DE MONTE-CARLO

« Une question de langages » P2

VENTURI

Premier succès en Formule E à Hong Kong P 36



(Photo LAT)

FOOTBALL

L'assistance vidéo fait encore débat P 26

MONACO

Nouveau concept autour d'Hermé et Colagreco P 3



L'ECO

Quels enjeux demain pour la filière énergie ? P 41 à 47

ÉCONOMISEZ JUSQU'À 8 000 €(1) + FRAIS DE NOTAIRE OFFERTS(2)



PROMOGIM
L'IMMOBILIER RÉSIDENTIEL

À ROQUEBRUNE-CAP-MARTIN, LES 15, 16 ET 17 MARS
GRANDE OUVERTURE DES APPARTEMENTS DÉCORÉS

UNE ADRESSE DE QUALITÉ AU CALME,
AVEC DES VUES MER PANORAMIQUES

APPARTEMENTS DÉCORÉS : 587, avenue de Bellevue - 06190 Roquebrune-Cap-Martin
Ouverts vendredi 15 mars de 14h à 19h, samedi 16 mars de 10h à 12h30 et de 14h à 19h
et exceptionnellement dimanche 17 mars de 14h à 19h

04 92 380 111 | PLUS DE 100 ADRESSES PARTOUT EN FRANCE PROMOGIM.FR

PROMOGIM, SAS au capital de 10 000 000 € RCS Nanterre 308 077 080 - Illustration à caractère d'ambiance. (1) Remise exceptionnelle valable pour les réservations effectuées les 15, 16 et 17 mars 2019, sur le prix TTC (TVA 20 %), de 4 000 € pour un 2 Pièces, de 6 000 € pour un 3 Pièces et de 8 000 € pour un 4 Pièces - Offre valable sur une sélection de lots, dans la limite des stocks disponibles, non cumulable avec toute autre offre tarifaire en cours. (2) Frais de notaire offerts plafonnés à 2 % de la valeur de l'acquisition. Offre valable les 15, 16 et 17 mars 2019. Détail des conditions sur l'espace de vente.

UNE PUBLICATION DU GROUPE NICE-MATIN

Abonnement : www.nicematin.com/abonnement ou MC N°Cristal 00 33 969 32 83 83 FR N°Cristal 09 69 32 83 83 Rédaction : 93 10 43 90 - 00 377 93 10 43 90 Publicité/Annonces : 00 33 493 18 70 00 - 04 93 18 70 00

IAM « adorerait composer pour un bon manga »

Invité d'honneur du **5e MAGIC** ce samedi, le groupe IAM a évoqué sa passion pour la culture japonaise et sa future – et inédite – collaboration avec le **Philharmonique de Monte-Carlo**

Attention, événement ! Les virtuoses de la prose cadencée s'allient à la puissance de l'Orchestre Philharmonique de Monte-Carlo. Le 27 novembre prochain, les rappeurs d'IAM monteront sur la scène de la Salle Garnier à grand renfort de cuivres et de cordes. Une symphonie de douceurs – qui affiche déjà complet – et un nouveau défi pour la crème des musiciens de Monaco, qui devront s'accorder sur le tempo unique des Marseillais *(lire ci-contre)*.

En attendant, Akhenaton, Kheops et Kephren étaient membres du jury du concours international de cosplay – fans se déguisant et incarnant des personnages virtuels sur scène –, ce samedi, lors du 5e Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) organisé par la société monégasque Shibuya Productions, au Grimaldi Forum.

Une présence qui n'avait rien du hasard pour ces apôtres de la pop culture. « *On se retrouve sur beaucoup de points avec les organisateurs du MAGIC. On a été bercé par les premiers mangas et les Marvel sont hyper importants dans l'histoire du groupe. On a tous grandi avec des magazines de super-héros comme* Strange, Spécial Strange, Titans, Nova… »



IAM en dédicaces ce samedi au Grimaldi Forum. (Photo Cyril Dodergny)

Avec quels dessins animés avez-vous grandi ?
- Kheops : *Goldorak* !
- Kephren : C'est le premier.
- Akhenaton : Pour nous, c'est la référence des mangas. J'ai le souvenir de me faire mal au dos avec le cartable, de rentrer en courant de l'école pour ne pas rater le début.
- Kheops : En plus, après c'était *Candy*… [rires].
- Akhenaton : Et *Albator, Capitaine Flam, Cobra*…

> **« Les auteurs ne sucent pas que les glaçons »**

***Olive et Tom* ?**
- Akhenaton : Ouais ! Avec le terrain qui mesure 8,5 km et l'action qui commence à un épisode et finit à l'autre. [rires]

Cette passion pour la pop culture est omniprésente dans vos textes.
- Akhenaton : Oui, on a même fait des morceaux qui ne sont pas sortis comme *Division Ruine*, qui est la division des Golgoths (*Albator*) qui attaque la Terre. La culture hip-hop en général, et le rap en particulier, utilisent et absorbent les autres cultures. Ça ressort dans la création comme les graffs quand on voit des murs entiers de héros Marvel. Nous, quand on fait des morceaux comme *Marvel* ou *Division Ruine*, les personnages nous influencent. Il n'y avait encore eu aucun film *X-Men* quand on a tourné le clip de *La Saga* [1997, album *L'École du Micro d'Argent*, N.D.L.R.] pourtant quand Shurik'n monte sur le ring, il sort les griffes de Wolverine !

La force des œuvres présentées au MAGIC, c'est leur intemporalité, leur universalité. C'est la quête de tout artiste de chercher à toucher le plus grand nombre dans le temps, non ?
- Akhenaton : C'est normal puisqu'au bout d'un certain moment ils ont réussi à adapter certaines valeurs, ou quêtes, universelles. Quelque part le manga a fait découvrir d'autres cultures à des gens en France. En cours d'histoire, quand on était gamin, on étudiait ni la Chine, ni le Japon, c'était complètement étranger. Maintenant ils commencent à les apprendre. Mes enfants savaient comment manger des ramen et ce qu'il y avait dedans bien avant d'aller au Japon, parce qu'ils regardaient *Naruto*, *Yu-Gi-Oh !* Et *Dragon Ball*, je t'en parle même pas ! Ils sont adultes mais ils sont toujours à fond. Ils refusent d'aller le voir en français par exemple. Ils veulent le voir en japonais, pour eux c'est une hérésie d'aller le voir doublé.

Et ils connaissent le générique en japonais par cœur ?
- Akhenaton : Écoute moi, quand je rentre à la maison j'entends des cris incroyables ! *[rires]* Ça fait partie de leur culture, comme les dessins animés de l'absurde. Les *Adventure Time*, *Gumball*, ces trucs où il y a le soleil qui se lève et qui hurle pendant tout l'épisode *[rires]*. Ou Le "Cheval de la Fête", alors celui-là j'ai regardé un épisode et je pense que *South Park* a ouvert des portes pour des tas de trucs. Je pense que les auteurs, ils ne sucent pas que les glaçons [rires].

> **« Je rentrais en courant de l'école pour *Goldorak* »**

Et le cosplay, ça vous branche ?
- Akhenaton : C'est moins dans notre culture parce que c'est apparu beaucoup plus tard. Mais je peux comprendre la passion.
- Kheops : Il y a eu une tentative sur un anniversaire d'un membre du groupe.
- Akhenaton : Oh l'enfoiré ! Il sort les dossiers comme ça ! *[rires]*
- Kheops : Mais il y en a beaucoup qui n'ont pas voulu jouer le jeu…
- Akhenaton : Les photos, elles, restent pour la vie et tu peux te retrouver partout en truc moulant. *[rires]*

L'univers manga est partout dans vos textes, regrettez-vous de ne pas l'avoir plus inséré dans vos clips ?
- Akhenaton : En fait, il faut bien le faire. Aujourd'hui il y a vraiment des connexions chez les jeunes générations. Quand Maître Gims fait son manga, il se connecte avec des vrais dessinateurs au Japon. Je pense que si on avait voulu le faire il aurait fallu se connecter avec le Japon. On l'a fait mais pas dans l'image, dans la musique. Par exemple sur le morceau *Comme vous*, sur l'album de Shurik'n, on a samplé un thème de *Naruto* avec l'accord de l'auteur-compositeur.

Vous aviez signé la bande originale de *Comme un aimant*, ça vous dirait de refaire un tel projet ?
- Akhenaton : J'adorerais composer pour un bon manga ! Le seul vrai rapprochement entre le hip-hop pur et la culture japonaise, pas nécessairement manga, c'est le ronin, l'assassin solitaire. C'est *Ghost Dog*, c'est Jim Jarmusch avec Rza *[pour la bande originale]*. Faire quelque chose comme ça, c'est quelque chose qui ferait sens. Il y a des choses extraordinaires à faire en mélangeant les musiques traditionnelles japonaises et le hip-hop.

IAM et le MAGIC reliés par le cimetière du *Bon, La Brute et le Truand*

Fin 2018, Cédric Biscay, directeur de Shibuya Productions, co-produisait le documentaire *Sad Hill Unhearted*, qui évoque la passion des fans du film *Le Bon, La Brute et le Truand*, particulièrement leur investissement pour redonner vie au cimetière où fut tournée la scène finale du mythique western avec Clint Eastwood – qui témoigne dans le documentaire. Documentaire où les groupes Metallica et IAM, qui ont chacun repris le thème de Sad Hill dans leur œuvre, disposent chacun d'une tombe à leur nom. Un clin d'œil comme point de départ à la venue d'IAM au MAGIC 2019, selon Akhenaton. « *Avec le documentaire, on s'est aperçus qu'ils écoutaient IAM. Ils nous ont fait un cadeau extraordinaire en faisant une tombe, dont ils nous ont envoyé une photo, avec écrit IAM dessus.* » Morceau *Sad Hill* qu'IAM jouera bientôt avec le Philharmonique de Monaco.

Le Philharmonique de Monte-Carlo devra « *s'adapter* »



(Photo J.-F. Ottonello)

Vous vous êtes produits en version symphonique aux Nuits de Fourvière, à Lyon, puis à la salle Pleyel, à Paris. Comment appréhendez-vous le concert avec le Philharmonique de Monte-Carlo ?
- Kheops : On a plus appréhendé à Fourvière parce que c'était la première, à Pleyel on l'a mieux gérée. L'appréhension c'est de se dire que les musiciens ne viennent pas de notre culture et il faut qu'ils s'adaptent.
- Akhenaton : Ceux qui ont joué à Pleyel jouaient déjà sur de la musique amplifiée. Avec l'Orchestre de Monaco, on aura des répétitions avant. En fait, c'est une question de langages. Dans la musique classique, ils se placent sur le temps, et quand ils ne connaissent pas bien la musique, on leur dit que dans le rap c'est rédhibitoire d'être devant, ou sur, le temps. C'est des musiques qui, comme le blues, tombent et épousent l'aria.

C'est une émotion spéciale quand l'alchimie prend…
- Akhenaton : Surtout sur les morceaux où on arrête la musique amplifiée et on est qu'avec l'orchestre.
- Kheops : *Sad Hill*, c'est impressionnant !
- Akhenaton : Il y a deux ou trois morceaux où vraiment on envoie aucun élément rythmique et on est juste *a cappella* avec l'orchestre. C'est magnifique.

Propos recueillis par Thomas MICHEL
tmichel@nicematin.fr

https://people.bfmtv.com/series/leiji-matsumoto-albator-est-une-representation-de-mes-reves-1649746.html

Leiji Matsumoto: "Albator est une représentation de mes rêves"

11/03/2019 à 11h34



Capitaine Albator de Leiji Matsumoto - Kana

Commenter 0

Tweeter

Partager

Imprimer

Invité du 5e salon MAGIC à Monaco, organisé par la société Shibuya Productions, le créateur d'*Albator* revient sur son personnage culte et sur les thématiques de son œuvre.

Leiji Matsumoto est une légende de la culture japonaise. Âgé désormais de 81 ans, le maître a imaginé dans les années 1970 quelques-uns des mangas les plus importants de l'histoire: *Cosmoship Yamato* (1974), *Galaxy Express 999* (1977-1981) et *Capitaine Albator* (1977). Il a bâti un univers très personnel où se côtoient pirates de l'espace, cowboys et Wagner. Un univers qui a influencé toute une génération, dont les Français de **Daft Punk** avec qui il a collaboré sur le film *Interstellar 5555.*



Top 10 Mac Antivirus - Do Mac Users Really Need Protection?

Publicité par My Antivirus Review

Assistant d'**Osamu Tezuka**, Matsumoto s'est rapidement éloigné du style tout en rondeur du père d'*Astro Boy* pour développer un univers très personnel où les hommes sont souvent des vilains nabots et les femmes de grandes créatures longilignes. Entre les deux, Albator, double romantique de Matsumoto, fait figure d'exception. Interrogé sur ces êtres qui peuplent son imaginaire depuis plus de soixante ans, le dessinateur répond à BFMTV.com en maintenant le secret intact:

> "Ils viennent de mes goûts personnels. Ils me sont venus naturellement. Même si ces hommes sont petits, ils arrivent quand même à être amis avec des femmes très grandes et très belles. C'est un peu le rêve."



Fabbio Galatioto - Leiji Matsumoto au salon Magic

A lire aussi

- Maître Gims et son frère Darcy s lancent dans le manga: "Devil's Relic c'est un peu notre vécu"
- *Alita Battle Angel*: le manga cult *Gunnm* à la sauce hollywoodienne
- *L'Île aux chiens* de Wes Anderso adapté en manga

Sa vision de l'humanité se divise entre ces deux catégories. C'est un problème de type japonais, assure-t-il: "C'est lié à l'alimentation et à la culture japonaise. Les Japonais sont petits, selon moi, parce qu'ils n'ont pas mangé de viande pendant des centaines d'années. Avant, ils étaient plus grands. Mais, maintenant, ça commence à changer. Les Japonais ne vont pas rester petits: ils mangent de nouveau de la viande."

"En Amazonie, j'ai mangé des piranhas et des steaks de crocodile"

Une remarque amusante venant de ce mangaka dont les œuvres révèlent une véritable fascination pour la nourriture. Dans un des premiers chapitres de *Galaxy Express 999*, qui se déroule dans un univers déshumanisé, le jeune héros Tetsurô déguste pour la première fois de sa vie des **ramens**, introuvables sur Terre depuis de nombreuses années. Pour le garçon, c'est une révélation: "On dit qu'ils sont les meilleurs amis de la bouche de l'homme", dit-il en les dégustant.

> "Ces ramens revêtent une importance particulière", assure Leiji Matsumoto. "Ils sont liés à des souvenirs de mes débuts. Quand j'ai emménagé à Tokyo, je n'avais pas beaucoup d'argent. Les ramens n'étant pas chers, je ne mangeais que ça, alors que je n'aime pas tellement ça! Ce que je préfère manger, ce sont des steaks!"

Encore une alimentation prisée par l'équipage du vaisseau d'Albator. Préférant parler nourriture que dessin, Matsumoto ajoute: "J'ai pu manger des choses assez incroyables au cours de ma vie. Je suis allé en Amazonie où j'ai mangé des piranhas et des steaks de crocodile. Au Kenya, j'ai chassé du lion." Il poursuit: "L'époque où j'étais plus jeune était plus permissive", poursuit, rêveur, celui dont le prénom signifie "Guerrier zéro". "On pouvait faire un grand nombre de choses. Maintenant, les temps ont changé. C'était une ère formidable."



Kana - Galaxy Express 999 et Capitaine Albator de Leiji Matsumoto

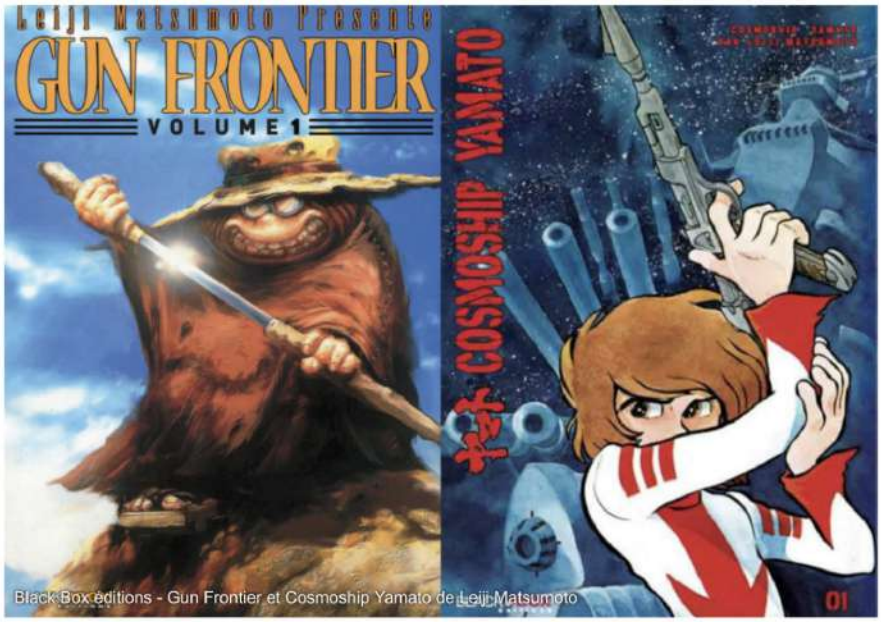
Plus que jamais, à 81 ans, Matsumoto reste un être épris de liberté, à l'image de son plus célèbre personnage, Albator: "J'ai eu l'idée du nom 'Harlock' *[le nom du personnage en japonais, NDLR]* quand j'étais petit. J'avais quatre, cinq ans. Je marchais en disant 'Harlock, Harlock' en boucle. Concernant l'histoire, mon rêve était de faire de grands voyages. J'adore ça. Ça vient aussi de ma famille. Mon père était pilote. Albator est une représentation de mes rêves." Avant de se consacrer au manga, le dessinateur né en 1938 rêvait en effet de devenir pilote, mais n'a pas pu à cause de sa vue.

L'influence du western spaghetti?

Si la science fiction magnifie traditionnellement le cosmos, l'espace de Matsumoto est plutôt sinistre et provoque une certaine tristesse chez le lecteur. Une vision que ne partage pas le dessinateur: "J'ai vraiment envie d'aller dans l'espace", répète-t-il. "C'est un de mes rêves d'y aller. Le temps s'y écoule d'une manière différente [que sur Terre]. C'est ce que j'ai envie de retranscrire [dans mes histoires]."

Dans son univers galactique, le western occupe une place très importante. Une de ses premières séries, parue en 1972, s'intitule ainsi *Gun Frontier*. Et ses œuvres partagent avec le cinéma de Sergio Leone une même violence et une même ironie. Concernant l'influence du western spaghetti, il reste prudent: "Je pense qu'il y a une influence, mais qui se fait inconsciemment." Il est cependant beaucoup plus prolixe sur le cinéma de son enfance:

> "Jeune, j'aimais beaucoup les films américains, comme *Autant en emporte le vent*. D'autres films comme *Johnny Guitare* aussi ont eu une grande influence sur moi. Ce genre d'histoires m'ont aidé à des moments où j'avais besoin d'écrire les miennes. Le film qui a eu sur moi la plus grande influence reste *Marianne de ma jeunesse* de Julien Duvivier."



Black Box éditions - Gun Frontier et Cosmoship Yamato de Leiji Matsumoto

Côté musique, Matsumoto est un amateur de Wagner. Ses histoires, et en particulier Albator, sont construites comme des opéras, scandées par des leitmotivs. Parmi ses références, il cite aussi Beethoven et Tchaïkovski. Là encore, sa jeunesse est bien présente. "Chez moi, enfant, il y avait beaucoup de disques", se souvient-il, avant d'évoquer une nouvelle fois son père: "Il adorait la musique. J'en ai beaucoup écouté grâce à lui."

"Ce qui est important, c'est de faire de son mieux jusqu'à la mort"

En discutant avec Matsumoto, le passé et en particulier son enfance ne cessent de revenir. Est-il nostalgique ou même pessimiste, anticipant la mort en pensant à ses jeunes années? Avec ses histoires et ses personnages marqués par la fatalité et la mélancolie, la question se pose. Albator, éternel insatisfait, en est l'exemple parfait:

> "Peu importe si on gagne quelque chose", analyse le dessinateur. "Ce n'est pas la fin qui est importante. Ce qui est important, c'est de faire de son mieux jusqu'au bout, jusqu'à la mort. Il y a des hauts et des bas tout au long de la vie. Comme Albator, il ne faut jamais abandonner. Il ne faut pas se reposer sur ses lauriers. On ne peut pas se dire que l'on gagne, car ça continue encore. C'est important de faire ce que l'on veut. Si on ne réussit pas quelque chose, ce n'est pas la faute des autres. On ne peut s'en prendre qu'à soi-même. Il faut faire de son mieux et essayer plein de choses et pas s'en prendre à d'autres si on ne réussit pas."

Son œuvre, malgré tout, est empreinte d'un profond pessimisme. Dans *Galaxy Express 999*, chaque planète, chaque étape du voyage du jeune Tetsurô vers la planète qui doit lui apporter l'immortalité met en scène une forme inédite d'asservissement du peuple. À chaque chapitre, Leiji Matsumoto expose sa morale: ne pas penser à soi, accepter les souffrances des autres et penser au collectif:

> "C'est en effet ce message que je souhaite faire passer. Pour moi, une guerre galactique ne devrait pas avoir lieu. Tout le monde devrait se soutenir. L'entraide est plus importante que les combats. On ne naît pas pour mourir, mais pour vivre. La vie de chacun est très importante." Et le mangaka de conclure la rencontre en évoquant une nouvelle fois sa passion pour les steaks: "À chaque fois que je mange un steak ou un poisson, je m'excuse, parce que c'est un être vivant."

Jérôme Lachasse

https://www.nicematin.com/musique/les-confidences-du-groupe-iam-au-salon-magic-de-monaco-305108?t=NjJlNTg2Yzl2MWNjZTg5NzRmZTlmOGVhYWQ5Y2FiYTVfMTU1MjI5MDA4NTkyMF8zMDUxMDg%3D&tp=viewpay

Les confidences du groupe IAM au salon MAGIC de Monaco

#MONACO #MUSIQUE | PAR **THOMAS MICHEL** | Mis à jour le 11/03/2019 à 08:08 | Publié le 11/03/2019 à 08:08



Invité d'honneur du 5e MAGIC ce samedi, le groupe IAM a évoqué sa passion pour la culture japonaise et sa future – et inédite – collaboration avec le Philharmonique de Monte-Carlo en fin d'année.

Attention, événement! Les virtuoses de la prose cadencée s'allient à la puissance de l'Orchestre Philharmonique de Monte-Carlo. Le 27 novembre prochain, les rappeurs d'IAM monteront sur la scène de la Salle Garnier à grand renfort de cuivres et de cordes. Une symphonie de douceurs – qui affiche déjà complet – et un nouveau défi pour la crème des musiciens de Monaco, qui devront s'accorder sur le tempo unique des Marseillais.

En attendant, Akhenaton, Kheops et Kephren étaient membres du jury du concours international de cosplay – fans se déguisant et incarnant des personnages virtuels sur scène –, ce samedi, lors du 5e Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) organisé par la société monégasque Shibuya Productions, au Grimaldi Forum.

Une présence qui n'avait rien du hasard pour ces apôtres de la pop culture. *"On se retrouve sur beaucoup de points avec les organisateurs du MAGIC. On a été bercé par les premiers mangas et les Marvel sont hyper importants dans l'histoire du groupe. On a tous grandi avec des magazines de super-héros comme Strange, Spécial Strange, Titans, Nova…"*

Avec quels dessins animés avez-vous grandi?

Kheops : Goldorak !

Kephren : C'est le premier.

Akhenaton : Pour nous, c'est la référence des mangas.J'ai le souvenir de me faire mal au dos avec le cartable, de rentrer en courant de l'école pour ne pas rater le début.

Kheops : En plus, après c'était Candy… [rires].-

Akhenaton : Et Albator, Capitaine Flam, Cobra…


Alzheimer : évitez ces 5 repas
Cette découverte va changer la donne (il y a 5 aliments à éviter et 3 remèdes merveilleux)
Santé Corps Esprit

À lire aussi sur Nice-matin


Les quatre scooters détruits par l'incendie, dont l'origine reste à déterminer, étaient ...


Pour 6 personnes Préparation : 35 min + 1h de pause Cuisson : 17 min LES ...


Pub
Quelles sont les conditions pour un remboursement de sa cure thermale ?
magazine thermal


Les chaînes privées d'information Ennahar TV, Dzaïr TV et Echorouk TV ont toutes trois ...

Olive et Tom?
Akhenaton : Ouais ! Avec le terrain qui mesure 8,5 km et l'action qui commence à un épisode et finit à l'autre. [rires]

Cette passion pour la pop culture est omniprésente dans vos textes.
Akhenaton : Oui, on a même fait des morceaux qui ne sont pas sortis comme Division Ruine, qui est la division des Golgoths (Albator) qui attaque la Terre. La culture hip-hop en général, et le rap en particulier, utilisent et absorbent les autres cultures. ça ressort dans la création comme les graffs quand on voit des murs entiers de héros Marvel. Nous, quand on fait des morceaux comme Marvel ou Division Ruine, les personnages nous influencent. Il n'y avait encore eu aucun film X-Men quand on a tourné le clip de La Saga [1997, album L'école du Micro d'Argent, N.D.L.R.] pourtant quand Shurik'n monte sur le ring, il sort les griffes de Wolverine!

La force des œuvres présentées au MAGIC, c'est leur intemporalité, leur universalité. C'est la quête de tout artiste de chercher à toucher le plus grand nombre dans le temps, non?
Akhenaton : C'est normal puisqu'au bout d'un certain moment ils ont réussi à adapter certaines valeurs, ou quêtes, universelles.Quelque part le manga a fait découvrir d'autres cultures à des gens en France. En cours d'histoire, quand on était gamin, on étudiait ni la Chine, ni le Japon, c'était complètement étranger. Maintenant ils commencent à les apprendre.Mes enfants savaient comment manger des ramen et ce qu'il y avait dedans bien avant d'aller au Japon, parce qu'ils regardaient Naruto, Yu-Gi-Oh ! Et Dragon Ball, je t'en parle même pas ! Ils sont adultes mais ils sont toujours à fond.Ils refusent d'aller le voir en français par exemple.Ils veulent le voir en japonais, pour eux c'est une hérésie d'aller le voir doublé.

Et ils connaissent le générique en japonais par cœur?
Akhenaton : Écoute moi, quand je rentre à la maison j'entends des cris incroyables ! [rires] ça fait partie de leur culture, comme les dessins animés de l'absurde. Les Adventure Time, Gumball, ces trucs où il y a le soleil qui se lève et qui hurle pendant tout l'épisode [rires]. Ou Le "Cheval de la Fête", alors celui-là j'ai regardé un épisode et je pense que South Park a ouvert des portes pour des tas de trucs. Je pense que les auteurs, ils ne sucent pas que les glaçons [rires].

Et le cosplay, ça vous branche?
Akhenaton : C'est moins dans notre culture parce que c'est apparu beaucoup plus tard. Mais je peux comprendre la passion.
Kheops: Il y a eu une tentative sur un anniversaire d'un membre du groupe.- Akhenaton : Oh l'enfoiré ! Il sort les dossiers comme ça ! [rires]
Kheops: Mais il y en a beaucoup qui n'ont pas voulu jouer le jeu…
Akhenaton: Les photos, elles, restent pour la vie ettu peux te retrouver partout en truc moulant. [rires]

L'univers manga est partout dans vos textes, regrettez-vous de ne pas l'avoir plus inséré dans vos clips?
Akhenaton : En fait, il faut bien le faire.Aujourd'hui il y a vraiment des connexions chez les jeunes générations.Quand Maître Gims fait son manga, il se connecte avec des vrais dessinateurs au Japon.Je pense que si on avait voulu le faire il aurait fallu se connecter avec le Japon. On l'a fait mais pas dans l'image, dans la musique. Par exemple sur le morceau Comme vous, sur l'album de Shurik'n, on a samplé un thème de Naruto avec l'accord de l'auteur-compositeur.

Vous aviez signé la bande originale de Comme un aimant, ça vous dirait de refaire un tel projet?

Akhenaton: J'adorerais composer pour un bon manga ! Le seul vrai rapprochement entre le hip-hop pur et la culture japonaise, pas nécessairement manga, c'est le ronin, l'assassin solitaire. C'est Ghost Dog, c'est Jim Jarmusch avec Rza [pour la bande originale]. Faire quelque chose comme ça, c'est quelque chose qui ferait sens.Il y a des choses extraordinaires à faire en mélangeant les musiques traditionnelles japonaises et le hip-hop.



IAM en dédicaces ce samedi au Grimaldi Forum. **Photo Cyril Dodergny**

Partager Twitter Mail

http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18679682.html?fbclid=IwAR2Q9BXXPDEGFCf264AMwGCg7u5mdSOLDx91uQuMXiwdaUcBqwvzDLFF7mY

Highlander : Christophe Lambert se souvient de sa rencontre avec Freddie Mercury et le groupe Queen

Par Propos recueillis par Clément Cusseau à la convention MAGIC le 9 mars 2019 — 11 mars 2019 à 19:15

Présent ce week-end à la convention monégasque MAGIC, Christophe Lambert est revenu pour nous sur sa collaboration avec Freddie Mercury lors du tournage du film "Highlander", dont Queen a signé l'emblématique bande-originale.



Who Wants to Live Forever, *A King of Magic*, *Princes of the Universe*… Plus que de simples chansons de Queen, ces tubes ont formé la bande-originale du film Highlander. Présent à la convention monégasque MAGIC ce week-end, son interprète principal Christophe Lambert s'est ainsi souvenu à notre micro de sa première rencontre avec le groupe de rock et son emblématique chanteur, Freddie Mercury. *"Ça s'est mal passé, car j'avais cinq heures de retard au rendez-vous à cause notamment d'un retard d'avion. J'étais contrarié, mais au final ce n'était pas grave, puisque le groupe a eu quinze heures de retard !"*



Alzheimer: 5 aliments à bannir

Découverte scientifique majeure aux Etats-Unis contre la maladie d'Alzheimer

Santé Corps Esprit

LE MEILLEUR D'ALLOCINÉ

Toutes les semaines recevez par mail les nouveaux films qui sortent en salles et l'actu

Un souci de ponctualité, qui n'aura eu fort heureusement aucune incidence sur la suite des événements, bien au contraire. *"A l'origine, Queen ne devait signer que la chanson d'ouverture du film, Princes of the Universe, nous explique Christophe Lambert. Mais ils ont tellement aimé le film qu'ils ont décidé de faire toute la B.O. Ils ont tout écrit et enregistré en quatre semaines. Et d'ailleurs, on peut entendre Who Wants to Live Forever dans Bohemian Rhapsody, au moment où Freddie Mercury apprend qu'il a le sida."*

À LIRE AUSSI

Bohemian Rhapsody : notre blind-test inversé avec Rami Malek, Oscar du Meilleur acteur

Parce qu'il a côtoyé le groupe intimement, nous avons ensuite demandé à Christophe Lambert ce qu'il avait pensé du film Bohemian Rhapsody, consacré à la vie de Freddie Mercury. *"J'ai adoré le film, les interprètes sont incroyable ! Je dirais que le film est fidèle à 70 % à l'histoire de Freddy, car nous ne pouvons pas tout montrer ni tout raconter. J'ai le souvenir d'un homme très extraverti, mais surtout de très exigeant !"*

Récompensé par quatre Oscars le 24 février dernier, dont celui du Meilleur Acteur pour Rami Malek, Bohemian Rhapsody est désormais disponible à la vente en coffrets DVD / Blu-ray.

Christopher Lambert et Freddie Mercury réunis dans le clip Princes of the Universe :



Remerciements : Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) et Shibuya Productions.

Partager cet article

chaude série !

Votre adresse email VALIDER

J'accepte de recevoir les newsletters AlloCiné.

TOP BANDES-ANNONCES



Bandes-annonces à ne pas manquer

ACTUS CINÉ INTERVIEWS



lundi 11 mars 2019

Highlander : Christophe Lambert se souvient de sa rencontre avec Freddie Mercury et le groupe Queen



dimanche 10 mars 2019

Shazam! : posez vos questions à Zachary Levi et Mark Strong !





BD

"Je me considère moi-même comme un guerrier" : rencontre avec Leiji Matsumoto, créateur d'Albator

11/03/19 15h56

Invité d'honneur au Monaco Anime Game International, le dessinateur âgé de 81 ans ne cesse de prôner son amour à la liberté. Portrait.

PAR
Lloyd Chéry

Abonnez-vous à partir de 1€

"Albator, Albator, du fond de la nuit d'or." Il suffit de lancer le générique de la série animée dans une convention geek pour que des nombreux quadras et trentenaires se mettent à scander le nom du plus célèbre corsaire de l'espace. Le pirate balafré (appelé *"Captain Harlock"* au Japon) fête en 2019 ses cinquante ans d'existence. Le grand public connaît mieux le commandant de Death Shadow que son créateur Leiji Matsumoto. Le dessinateur fait partie des maîtres de la science-fiction des années 70 avec des mangas inoubliables comme *Galaxy Express 999*, *Queen Emeraldas* et bien sûr *Albator*. Portant un éternel bonnet noir pour empêcher ses cheveux blancs de le gêner quand il travaille sur ses planches, Leiji Matsumoto dégage une vitalité à toute épreuve. *"J'ai décidé d'ajouter une petite tête de mort de pirate à mon bonnet que j'ai colorié en rouge pour signifier que je suis toujours vivant"*, raconte-t-il avec malice dans un hôtel de la principauté monégasque mise à disposition par la Shibuya Productions qui organise l'événement.

Né en 1938 sur l'île de Kyushu au sud de l'archipel, le jeune Akira Matsumoto imagine devenir aviateur comme son père. Ce dernier l'emmène très tôt dans son cockpit et lui donne le goût du pilotage. Sa myopie ne lui permet pas de réaliser son rêve, mais son amour pour les avions puis plus tard les vaisseaux spatiaux traversera l'ensemble de son œuvre. Bête de travail, sa ténacité professionnelle est liée à ses ancêtres

samouraïs. *"Je me considère moi-même comme un guerrier, la preuve j'ai changé mon prénom en Leiji, ce qui veut dire avec les idéogrammes : Samouraï de l'Éternité."* Pas belliqueux pour un sou, l'artiste est un pacifiste forcené qui prône l'humanisme entre les nations. Les duels aériens au-dessus de sa tête, les bombardements apocalyptiques de l'Armée américaine sur le Japon en 1945, ainsi que l'expérience traumatique de son géniteur au combat vont fortement impacter son travail. *"Avant le conflit, mon père s'était entraîné et formé avec des pilotes français avec qui il avait beaucoup sympathisé, puis il a dû affronter la France en Indochine. Ce fut un souvenir douloureux."*

La rencontre avec le dieu du manga

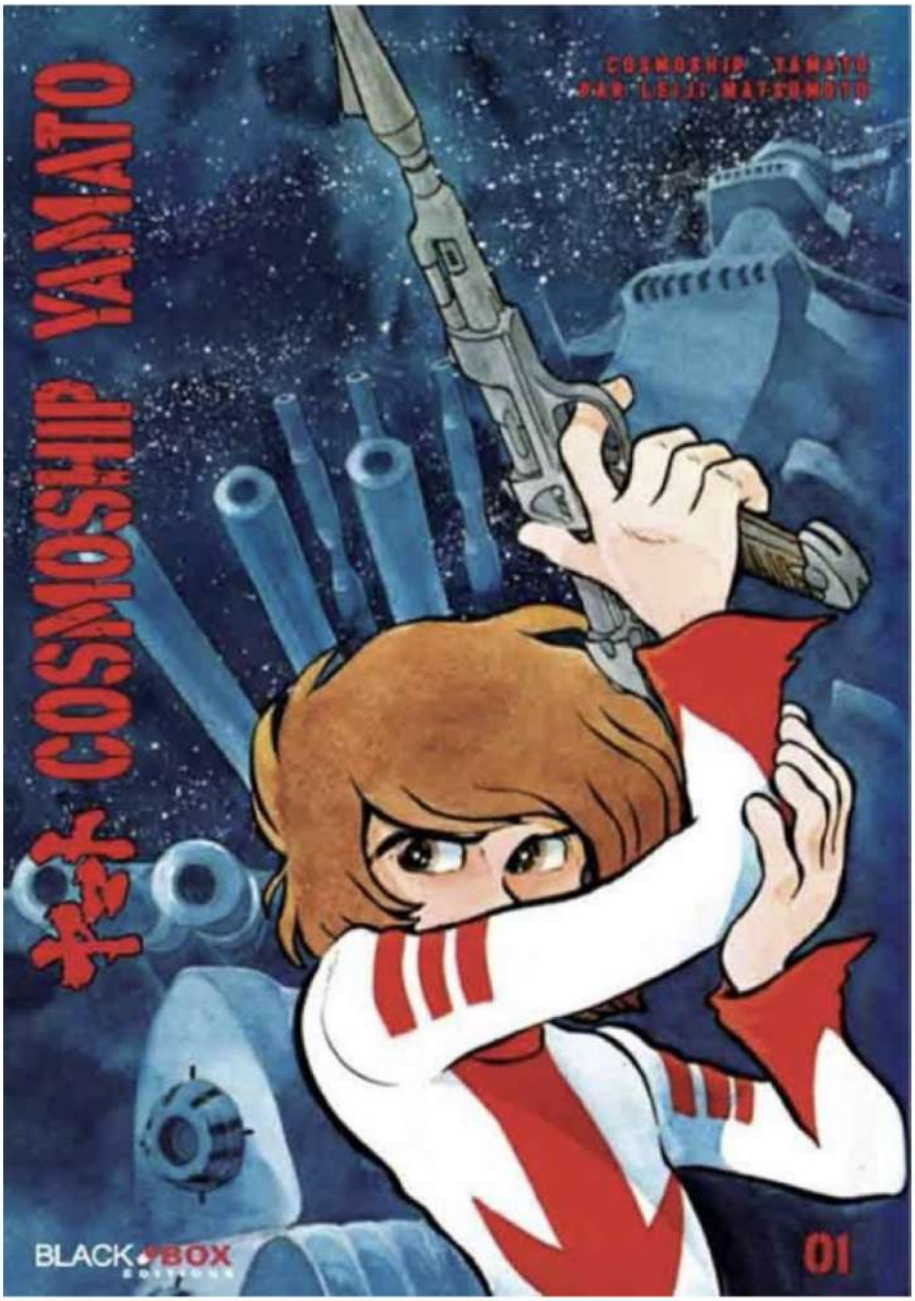
Après avoir remporté le prix Nouveaux Talents du magazine *Manga Shonen* pour *Les Aventures d'une Abeille* en 1954, Leiji Matsumoto est repéré très tôt par Osamu Tezuka (créateur d'*Astroboy, du Roi Léo, La Vie de Bouddha, Black Jack*). Celui qui est surnommé *"Le Dieu du Manga"* pour avoir réalisé 170 000 planches pour 700 œuvres en fera son assistant. Les deux artistes ont en commun leurs passions pour l'animation, les insectes et une haine viscérale de la guerre. Matsumoto débute sa carrière dans les *shojos* (mangas pour filles) en 1957. *"À l'époque, Osamu Tezuka était tellement incontournable dans le genre du* shonen *(manga pour garçon) que beaucoup d'auteurs étaient obligés de commencer par le* shojo *pour tenter de percer dans l'industrie."*

Alors que les *shonens* ont un succès considérable dans les années 50, les éditeurs ont trop à perdre pour confier des séries importantes à des débutants. Matsumoto profite de cette expérience pour apprendre à conter des histoires. Il se met progressivement à dessiner des femmes grandes, élancées et sensuelles qui deviendront sa marque de fabrique. *"J'ai été très inspiré par des femmes de ma connaissance, et plus particulièrement par l'actrice allemande Marianne Hold. Je suis tombé amoureux d'elle la première fois que je l'ai vue dans le film de Julien Duvivier,* Marianne de ma jeunesse *(1955). Cette comédienne a fortement inspiré Maetel de* Galaxy Express 999*."*

Cap sur la science-fiction

Lassé par le *shojo*, il décide de revenir à ses premières amours pour se lancer dans la science-fiction. Matsumoto souhaite depuis longtemps écrire des scénarios sur le thème de l'espace. Il s'essaye au genre du récit pour adulte avec *Sexaroid* en 1968, *"C'est le premier androïde féminin de l'histoire du manga"*, nous dit-il avec fierté. Inspiré par la BD culte *Barbarella* de Jean-Claude Forest, *Sexaroid* lui permet d'affiner son propre style graphique qui deviendra inimitable pour ses personnages féminins et leurs belles chevelures. *"Les cheveux longs de mes héroïnes étaient très utiles pour esquiver la censure quand je voulais les dessiner nues."* Un an plus tard, Albator vit sa première aventure dans *Dai-Kaizoku Captain Harlock*. *"Grâce à* Sexaroid, *j'ai pu me lancer dans le* shonen. *J'adorais les films de pirates et je me suis rapidement identifié à ce héros romantique semblable à un samouraï. Il est pour moi un symbole de liberté."*

Il faut attendre le western *Gun Frontier* en 1972 pour que Leiji Matsumoto trouve enfin sa formule magique. Le mangaka invente trois personnages iconiques qu'il se met à réutiliser dans ses scénarios pendant des décennies. On retrouve une grande femme aux cheveux longs sur le modèle de Sexaroid, un jeune homme combatif et taciturne à la Harlock et un fidèle compagnon à petite taille qui peut porter des lunettes (Alfred dans Albator). *"Ce sont des figures amicales que j'aime réunir un peu comme une famille"*, confie Matsumoto. Il publie en 1974 *Cosmoship Yamato* où il développe un univers mêlant space opera, hard-science, et monde post-apocalyptique. En 1977, il donne naissance à quatre séries cultes de science-fiction : *Captain Albator, Danguard A, Galaxy Express 999* et *Queen Emeraldas*. Quand on lui demande comment il a pu générer autant d'histoires quasiment en même temps, l'auteur répond avec nonchalance : *"J'ai beaucoup d'énergie vous savez, enfant j'adorais nager à contre-courant dans les rivières..."* Les bases du Leijjiverse, un univers transmédia en avance sur son époque, sont posées. Presque tous ses récits et ses personnages seront maintenant connectés entre eux.

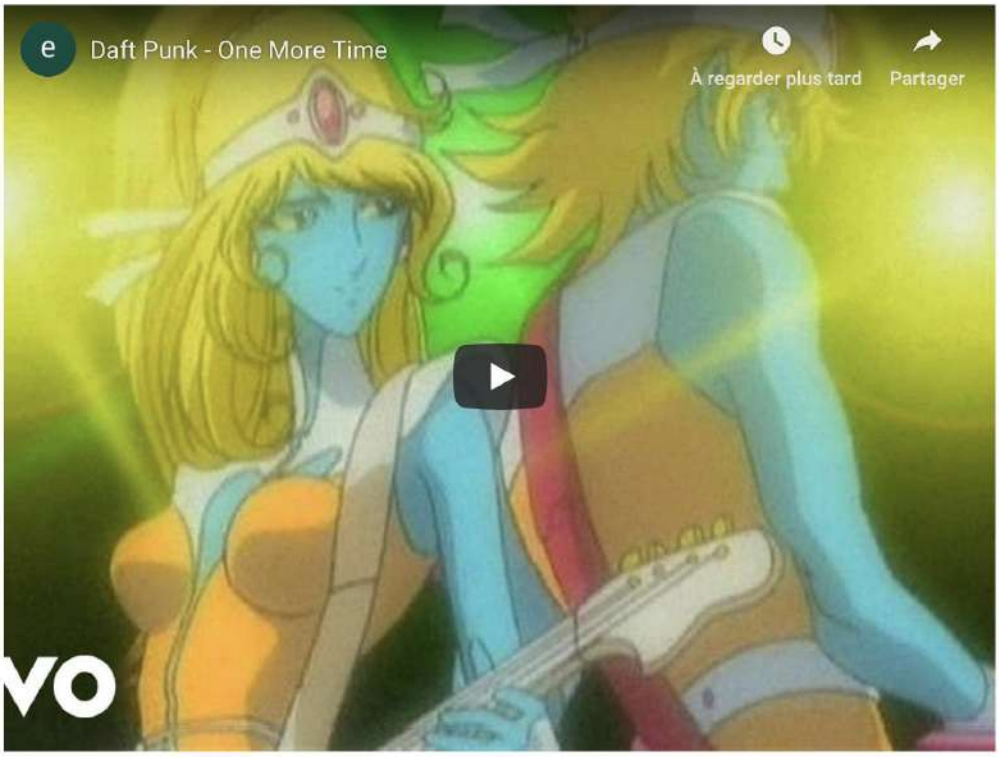


(©Editions Black Box)

Alors que *Captain Albator* reçoit une reconnaissance internationale, les spécialistes plébiscitent *Galaxy Express 999*. Cette œuvre poétique imagine un voyage dans l'espace à bord d'un train où chaque arrêt est une réflexion sur l'être humain et la société. En France, la diffusion du dessin animé *Albator 78* en 1980 puis *Albator 84* sur Antenne 2 (avec *Goldorak* et *Candy*) est un énorme succès générationnel. *"Je pense que le public français a beaucoup apprécié le côté chevaleresque de mon personnage, je crois que cela explique en partie son succès"*, analyse Matsumoto.

De Beethoven à Daft Punk

Vingt ans après sa première diffusion à la télévision, deux Français débarquent dans l'atelier du mangaka au Japon pour lui proposer de mettre en scène un film d'animation sur leur album *Discovery*. *"Les Daft Punk étaient influencés par les animés de* Captain Harlock *et* Galaxy Express 999. *On a décidé de traiter de l'espace infini et de la musique puis nous avons lancé* Interstella 5555. *"* La musique a toujours été une source d'inspiration pour Matsumoto qui adaptera en manga l'opéra de Wagner *L'anneau du Nibelung* dans son Leijiverse. *"Chacun de mes albums a été inspiré par des symphonies classiques. La* 9e *de Beethoven fut très importante pour dessiner* Cosmoship Yamato, Le Beau Danube Bleu *de Johann Strauss, ou l'œuvre de Tchaïkovski ainsi que la* Walkyrie *(Wagner encore) ont également influencé mon travail."*



Alors que notre entrevue touche à sa fin et que les interviews sont minutées, Leiji Matsumoto refuse de s'arrêter de parler. Pendant plus de dix minutes, il évoque ses souvenirs sans faire attention au regard médusé de sa traductrice. Rarement un mangaka aura été aussi prolixe. Il revient sur ses voyages, lorsqu'il nageait dans l'Amazone ou le Nil, son ascension du Machu Picchu, le jour où, au-dessus du Brésil le commandant de bord d'un Concorde laisse un moment aux manettes ce fils de pilote... Il revient sur nos premières questions en y ajoutant des détails et continue ses anecdotes tout en faisant des digressions sur l'Italie. À ce moment-là, Leiji Matsumoto ressemble bien à Albator, et dégage une impression de liberté. *"J'ai eu beaucoup de chance, vous savez."* Son prochain rêve est de partir dans l'espace. *"Un aller simple suffirait, et je refuse de mourir avant cela..."* On lui souhaite de rejoindre ses héros à bord du Death Shadow et de s'envoler encore vers de nouvelles aventures.

https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/126314/rian-cyd-magic-cosplay-master?fbclid=IwAR26gTbYcO5MhRuYbbNGLstRfjL_ehQ2vkJoDUjEzQwtu3-CaKyBgGpq7DE

Rian Cyd Berhasil Raih Juara Ajang Cosplay di Monaco!

KARUUMA - 11 March 2019 0

bagikan Facebook Twitter G+ J'aime 570 Tweet





Cosplayer asal indonesia, **Rian Cyd**, kembali menorehkan prestasi dalam ajang internasional. Dengan mengenakan kostum Goku super Saiyan 4 dari serial anime Dragon Ball, cosplayer yang memiliki fanpage Facebook bernam CYD Cosplay ini berhasil mendapatkan juara pertama di ajang internasional bergengsi **MAGIC Cosplay Master Monaco Competition** yang diadakan pada 9 Maret 2019 lalu di Monako.



KAORI Single Sign-On



Baca cara membuat akun di sini

Fitur

Liputan Acara Comic Frontier 12: Semakin Ke Sini Semakin Rame!

Rizqi Satrio - 8 March 2019



Semakin rame, semakin padat! Intip seperti apa keseruan acara Comic Frontier 12 yang digelar Februari lalu di Balai Kartini!

Advertisement Sidebar

Tidak hanya berhasil memukau penggemar cosplay di Monaco, Ryan CYD juga berhasil mengalahkan cosplayer lainnya seperti Anastasya Zelenova dari Russia, Yurai dari Spanyol, Tenkou Cosplay dari swedia, dan beberapa cosplayer lainnya.

Event ini adalah acara tahunan yang merupakan bagian dari **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)**. Tidak hanya cosplay, event ini juga mengadakan kontes membuat gim dan manga.

Rian Cyd sebelum juga berhasil mengharumkan nama Indonesia pada ajang World Cosplay Summit (WCS) 2016 bersama Frea Mai. Berhasil menjadi pemenang ajang Indonesia Cosplay Grand Prix (ICGP) 2016, mereka masing-masing bercosplay sebagai Cain Knightlord dan Seth Knightlord dari seri novel ringan Trinity Blood. Rian CYD dan Frea Mai berhasil menyabet gelar juara pada ajang WCS 2016.

KAORI Newsline | Sumber: Facebook Rian CYD

TOPIK COSPLAY INTERNASIONAL MAGIC MAGIC COSPLAY MASTER MONACO MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES RIAN CYD

bagikan Facebook Twitter G+ J'aime 570 Tweet

Artikel sebelumnya

[Update] Anjlokan KRL di Lintas Cilebut – Bogor

Artikel selanjutnya

EGOIST akan Bernyanyi Untuk Film Layar Lebar Kabaneri of the Iron Fortress

karuuma

https://www.facebook.com/notes/ma-vie-de-geek/event-le-magic-2019-toujours-plus-haut-toujours-plus-fort-/643976162698881/



[Event] Le MAGIC 2019 toujours plus haut, toujours plus fort !

MA VIE DE GEEK · LUNDI 11 MARS 2019

Ce samedi 9 mars, avait lieu le 5eme **MAGIC** (Monaco Anime Game International Conferences) toujours dans la principauté de Monaco. Cette année, et pour notre plus grand bonheur, la présence d'un ciel bleu océan et d'un grand soleil nous ont permis de profiter de cette belle journée autant à l'extérieur qu'à l'intérieur.



Cedric Biscay (Président & CEO Shibuya Productions) et sa dreamteam nous ont fait encore rêver ! Des invités de renom de tout milieu, une belle ambiance et pour les 5 ans, une bien belle surprise qui en a scotché plus d'un !

Comme chaque année depuis maintenant 2015, le The Grimaldi Forum Monaco accueille cet événement dans son écrin de toute beauté. Éclairé par de grands rayons de soleil flamboyant, les visiteurs ont pu voir toute la splendeur de ce lieu magique ! Desservi sur plusieurs étages, le **MAGIC** nous transporte à chaque recoin dans un univers parfois étoilé, feutré, mais toujours en prenant soin de nous mettre dans les meilleurs conditions. Partons à la découverte de ce salon unique en son genre !



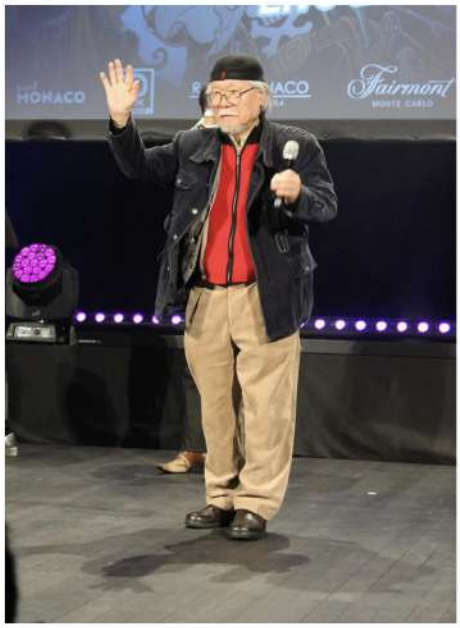
Un très bel éventail …

Cette année, les invités sont encore incroyables ! Jusqu'à la dernière minute on peut s'attendre à tout avec Cédric ^^ Et cette année encore à minuit pétante, la page Facebook du **MAGIC** nous annonce…..**Wesley Snipes** !! Rien que ça ! Comme un magicien qui sort un lapin de son chapeau, Wesley vient nous rendre visite et prends tout le monde de court ! Ce sont des annonces comme celles-ci que j'aime le **MAGIC** !



Mais **Wesley Snipes** n'est pas le seul guest du salon, car il est accompagné entre autre de légendes comme :

-**Leiji Matsumoto** (*le papa d'Albator, Galaxy Express 999,…*) & **Jean-François Clervoy** (*Astronaute qui est intervenu sur le satellite Hubble* et pas que…) en les écoutant nous sommes partis en orbite et ils nous ont emmenés avec eux dans leur vaisseaux respectifs !







-**I AM** !! Juste LE groupe du rap français par excellence ! Et ils ont eu la chance (*et la boule au ventre*) de faire parti des membres du jury pour le Magic International Cosplay Masters pour désigner le futur vainqueur !





Akhenaton .... La base et voisin marseillais

-**Christophe Lambert** ! Est-il besoin de présenter *Rayden, Greystoke, Highlander*... Cet acteur français à la carrière incroyable était aussi de la partie ! (*mon interview est disponible à la fin de l'article)*



Merci Christophe Lambert pour votre gentillesse

- **Kazuki Takahashi** (*auteur de Yu-Gi-Oh! et jury du concours de manga*) avec séance de dédicaces et 1 conférence.



Vous allez me dire que le plateau est déjà fou, et que pour ce genre d'invité il faut débourser une somme incroyable que se soit pour l'entrée ou la séance de dédicaces ? Je vais vous répondre par un seul mot : ***Gratuit*** !

Sans dépenser un sou...

La particularité du **MAGIC** c'est tout simplement sa gratuité sous toutes les coutures ! Une fois l'ouverture des inscriptions mise en place, vous pouvez tranquillement depuis votre canapé, remplir le formulaire pour vous inscrire et faire partie des principaux acteurs du salon !



Leiji Matsumoto en dédicace pour un enfant !

Les dédicaces sont tout aussi gratuites ! SI vous aimez un invité en particulier, il suffit de venir tôt (*avoir une dédicace de son idole se mérite*) se mettre dans la file d'attente et préparer votre support et votre stylo prêt à recevoir la signature de votre vie !



Yu Suzuki dans son exercice préféré !

Mais ce n'est pas tout ! Au détour d'un stand, vous allez pouvoir tomber sur un autre invité de marque, qui répondra positivement à votre politesse pour prendre un *selfie* et faire de votre journée un rêve éveillé !



La dédi' de Yu Suzuki !!

Vous avez dit encore gratuit ? Toujours au **MAGIC** ! Un joli stand photos nous attendait. Nous en avons profité pour se faire photographier sur un fond aux couleurs de Shenmue 3, rien que ça ! Une séance de sport ? Activbody est là pour vous ! Remises en forme pour repartir du bon pied !



Les tueurs sont de retour ! (@inforumatik)

Essayer des jeux gratuitement, prendre des cosplayeurs de classe internationale en photo c'est aussi possible ! Et c'est ça la vraie magie de cet event ! Offrir plusieurs expériences aux visiteurs tout en profitant de conférences, du concours de cosplays en sirotant un jus commandé au snack installé dans le forum !

Comment ? encore des guests ? ...

Et oui, on continu dans la diversité avec des univers comme le Comics, la bd, le jeu indépendant,... et encore cette année des personnalités très connus sont venus faire un tour sur la côte pour notre bonheur. Si je vous cite : *William Simpson, Didier Tarquin, Lyse Tarquin, Karen Green, Chris Claremont*... Que de noms de prestige ! Quand je vous dis qu'au **MAGIC** c'est de la folie, il faut le voir pour le croire !

Vous aimez le cosplay ? Le monde vient à vous...

Le fameux #MICM (Monaco International Cosplay Masters) présente les meilleurs cosplayeurs du monde ! Énormément de pays sont représentés et forcément vous allez en prendre plein les yeux ! On passe rapidement de la *France, à l'Argentine, les USA, l'Italie, l'Espagne*... Et pour certains venant d'encore plus loin ! Le **MAGIC** sait nous faire plaisir, et ce n'est pas pour nous déplaire !







Doué(e)s de leurs mains, ils réalisent tout eux même et on peut leur demander de voir de plus près les détails de leur cosplays (et non costumes) ou encore de se prendre en photo avec eux ! Ils sont tous super sympa, souriant, tant que vous les respectez !



Des cosplays de toute beauté !!



Et voici le vainqueur de cette édition 2019 du concours de cosplay ^^



Et le manga dans tout ça ? ...

Vous allez me dire qu'il manque un thème important dans ce milieu geek/cosplay et vous avez raison ! *Le manga*.

Si vous avez une âme de dessinateur, de créer des histoires qui vont prendre aux tripes des lecteurs passionnés, ou que dessiner est simplement votre feuille de route, alors inscrivez-vous au "*Magic International Manga Contest*" pour tenter votre chance, et avoir la possibilité de gagner un lot un peu particulier 🙂

"Nous vous rappelons que le grand vainqueur ainsi que son dauphin verront leur **œuvre publiée** en ligne sur **Shônen Jump** (http://plus.shonenjump.com/)"

Rien que ça ! Si cela ne vous motive pas pour tenter votre chance, je ne comprends plus rien !

Le temps passe si vite…

Le **MAGIC** se déroule sur 1 seule journée ! Vous allez me dire que c'est trop court ? Que le temps passe trop vite ? Je vous réponds *OUI* ! C'est vraiment dommage de ne pas se dédoubler pour assister à tout ce qu'il se passe dans les différentes salles du forum. Tellement de belles choses à voir et à entendre !



Une drôle d'habitude de manger mon badge (custom via @inforumatik)

Le **MAGIC** pourrait-il se dérouler sur un week-end complet ? Tout le monde aimerait voir cet événement s'étaler sur 2 jours, mais qui sait, nous ne sommes pas à l'abri de nouvelles surprises avec le big boss Cédric !



Avec les copains ! @inforumatik, Cédric Biscay et @Gamesngeeks

Pour ma part, cette année, j'ai eu la chance de faire l'interview de Christophe Lambert, et ce fût un moment magique de part sa gentillesse et sa réparti ! Juste génial ! (j'étais un poil stressé) l'an prochain, je tenterai d'en faire une deuxième pour vous donner une meilleure expérience du **MAGIC** et vous en faire profiter !



L'Arcadia (le vaisseau de notre célèbre Albator)

Ce **MAGIC** fût encore une fois riche en surprises, en expériences, et j'ai la chance depuis 5 ans de venir couvrir cet événement ! Les conditions sont optimales, bord de mer et bruit des vagues qui viennent claquer contre la "Champions Promenade" située entre le Forum Grimaldi et la Méditerranée, vous allez en prendre plein les yeux, et plein la tête !



La copine @passionageek était de la partie aussi !!

Un grand merci à Shibuya Productions , Monaco Anime Game International Conferences et toute la team entourant Cedric Biscay pour votre accueil et votre générosité.



Mais qui vois-je ? ma coupine préférée @céliabérard



Et ouais j'ai enfoncé le menton de Batman ! C'est qui le boss ? ^^



Nako ! Super manga hyper stylé ^^ Foncez l'acheter les amis !

Je ne peux pas terminer mon article sans parler de notre cher animateur, Jacky, qui a fait tout mon enfance, et je le retrouve devant, sur scène à animer le **MAGIC** ! ❤️❤️ tout simplement !



Jacky.....Dorothée ! Mon enfance et il était là !

Et comme mentionné plus haut,je vous laisse ici mon interview de ***Christophe Lambert*** de près de 15min, avec lequel j'ai passé un super moment !



Un homme simple, super gentil et prévoyant (mis en place des canap' et de la cam')
MERCI ❤️

On se revoit en 2020 avec, j'en suis sur des invités de dingue, et gardez le soleil, car cela donne encore plus de magie ! Merci cher **MAGIC** ^^

https://www.monaco-tribune.com/2019/02/magic-5e-edition-grimaldi-forum-le-9-mars/

MAGIC, cinquième édition anniversaire, au Grimaldi Forum le 9 mars

Art & Culture Publié le 27 février 2019 par Maahily Larcher



Le Grimaldi Forum accueillera le Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) le 9 Mars prochain. L'évènement est ouvert à tous et tournera autour des univers manga, comics, animations, jeux vidéos et pop culture.

Organisé par la société de production monégasque de films d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions, et ouvert à tous, le MAGIC proposera plusieurs cycles de conférences, tables rondes, et séances de dédicaces avec des invités prestigieux. De nombreuses personnalités des univers représentés telles que Leiji Matsumoto, créateur d'Albator, William Simpson, story boarder de la série Game Of Thrones, ou encore Chris Claremont, scénariste emblématique de la franchise X-Men, seront donc au rendez-vous. Game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux, tous seront présents, en totale interaction avec le public. A noter que le salon qui attend d'ailleurs 3000 visiteurs, sera animé par Jacky du Club Dorothée, maître de cérémonie de la manifestation.

Les plus lus !



Vie publique
L'USM manifeste à Monaco contre la direction de la CAM
La rédaction 20 décembre 2018



Sports
« L'équipe a joué à un très bon niveau », Jardim félicite son groupe
Maahily Larcher 25 février 2019

Voir plus

Annonce
Plébiscité par des millions d'utilisateurs
Temps de téléchargement : pas plus de 20 secondes
Logiciel: MacKeeper
Système d'exploitation: Mac OS X 10.5+
Taille du fichier: 172 kb
Recommandé par des spécialistes
C'est parti
MacKeeper™

MONACO
16°C
Ciel Dégagé
Jeudi 17°C 11°C

De nombreux concours au programme de la 5e édition

Du côté des animations, on note le Magic International Cosplay Masters, en présence d'Akhenaton et Shurik'n du groupe marseillais IAM, qui feront partie du jury. Célébration de la discipline cosplay, ce défilé et concours, mettra en compétition les plus grands cosplayeurs internationaux, dont le gagnant du World Cosplay Masters. Venus de 15 pays différents, ils dévoileront sous les yeux du public leurs costumes spécialement créés pour le MAGIC. Le meilleur d'entre eux gagnera un billet aller-retour vers le Japon et la chance de participer au World Cosplay Summit.

Enfin pour finir, le MAGIC International Manga Contest, en partenariat avec l'éditeur de renommée mondiale SHUEISHA (éditeur de Dragon Ball, Naruto, One Piece etc), et en collaboration avec Shibuya International. L'édition 2019 du concours compte d'ailleurs un nouveau président de jury de choix, en la personne de Kazuki Takahashi, auteur du célèbre manga Yu-Gi-Oh. Le vainqueur gagnera l'opportunité de passer un mois au Japon, pendant lequel il rencontrera des mangaka ainsi qu'un éditeur (tantô) de chez Shueisha, tandis qu'il verra également son oeuvre publiée en ligne, sur Shônen Jump.

La nouveauté pour les cinq ans du MAGIC : un Escape Game

Shibuya Productions lance une nouvelle animation en collaboration avec la société monégasque Iris Game, en l'honneur de la cinquième année du salon. En effet, le MAGIC accueillera pour la première fois un escape game, hommage au légendaire Stan Lee, icône de Marvel Comics et père des super-héros Spiderman, Iron Man, Hulk, Avengers, ou encore les X-Men.

Une expérience inédite, organisée en sessions de 10-15 minutes, ouverte aux visiteurs dans une salle à l'abri des regards, tout au long de la journée.

Le MAGIC, 5e édition, sera également l'occasion de découvrir le nouveau line-up de Shibuya qui présentera ses productions à venir, en exclusivité le 9 mars lors du salon.

Art & Culture Publié le 27 février 2019 à 9 h 18 min par Maahily Larcher

ANIMENEWSNETWORK
THE INTERNET'S MOST TRUSTED ANIME NEWS SOURCE
World
Search



Ad by Tribal Fusion • report

News

Shibuya Production dévoile ses projets Astro Boy et Albator

posted on 2019-03-12 11:46 EDT by Bruno de la Cruz

Des premiers visuels sont dévoilés.

Le festival MAGIC 2019 qui s'est tenu Monaco a été l'occasion pour la société Shibuya Production de faire le points sur plusieurs de ses projets en cours.

Download Mac Optimizer
8 years of professional care for Macs worldwide MacKeeper
OPEN

Ainsi, concernant la saga *Astro Boy*, deux projets sont menés. On trouve d'abord une série anime dans laquelle Astro va évolué au sein de sa famille avec une petite sœur pas du tout branchée technologie. Un design qui destine l'animé au jeune public. De l'autre côté, un manga baptisé *Astro Boy* Année Zéro, qui a l'air plus sombre et plus adulte, est également prévu avec le trio Jean David Morvan, Gerald Parel et Martinez aux commandes. Le festival a dévoilé de nouveau artwork de l'illustrateur français Gerald Parel.







Concernant la saga Harlock / *Albator* : le corsaire de l'espace va vivre de nouvelles aventures sous le crayon du dessinateur Didier Tarquin. Ce manga sera édité par **Michel Lafon / Shibuya Production**. Tarquin a exprimé avoir le trac sur ce projet mais qu'il réalise un véritable fantasme. On ne sait pas si le format sera vraiment manga ou bd "classique". Voici des premiers visuels.



Clean & Secure Your Mac
MacKeeper
Get complete cleaning from viruses & junk. Plus, powerful web security tools.

Enfin, concernant le projet animé *Cobra* dédiée à la partie , le staff indique que "*c'est en bonne voie*".



On note enfin deux autres projets de manga originaux. Le premier est mené par le producteur Cedrid Biscay avec le joueur Garry Kasparov, et reposera sur le thème des échecs. Le 2e s'intitule *Versus Memory*. Un titre qui s'était signalé à l'occasion des concours menés par MAGIC, et est signé **Dave-X**, un auteur français connu dans la sphère amateur.

Source : MAGIC, Shibuya Pro, AnimeLand. Merci à Pa-Ming Chiu, Julien Afounas et Fabrice Lopez Pam.

---

discuss this in the forum | bookmark/share with:

News homepage / archives

https://www.nicematin.com/vie-locale/iam-adorerait-composer-pour-un-bon-manga-305245?t=MmIyOTk1ZWFhMjZhYTNhOTM5MjAxNTQxMDk2MmQzNzhfMTU1MzgoOTE4NzEzMF8zMDUyNDU%3D&tp=viewpay

IAM adorerait composer pour un bon manga

#NICE #VIE LOCALE | PAR | Mis à jour le 12/03/2019 à 10:09 | Publié le 12/03/2019 à 10:09



IAM en dédicaces ce week-end au Grimaldi Forum. **Cyril Dodergny**

Invité d'honneur du 5e Magic à Monaco, le groupe a évoqué sa passion pour la culture japonaise et sa future - et inédite - collaboration avec le Philarmonique de Monte-Carlo

Attention, événement ! Les virtuoses de la prose cadencée s'allient à la puissance de l'Orchestre Philharmonique de Monte-Carlo. Le 27 novembre, les rappeurs d'IAM monteront sur la scène de la Salle Garnier à Monaco à grand renfort de cuivres et de cordes. Une symphonie de douceurs - qui affiche déjà complet - et un nouveau défi pour la crème des musiciens de Monaco, qui devront s'accorder sur le tempo unique des Marseillais *[lire ci-contre]*.

En attendant, Akhenaton, Kheops et Kephren étaient membres du jury du concours international de cosplay - fans se déguisant et incarnant des personnages virtuels sur scène -, ce samedi, lors du 5e Monaco Anime Game International Conferences (Magic) organisé par la société monégasque Shibuya Productions, au Grimaldi Forum.

Une présence qui n'avait rien du hasard pour ces apôtres de la pop culture. *« On se retrouve sur beaucoup de points avec les organisateurs du Magic. On a été bercé par les premiers mangas et les Marvel sont hyper importants dans l'histoire du groupe. On a tous grandi avec des magazines de super-héros comme* Strange, Spécial Strange, Titans, Nova… *»*

Fin 2018, Cédric Biscay, directeur de Shibuya Productions, co-produisait le documentaire *Sad Hill Unhearted*, qui évoque la passion des fans du film *Le Bon, La Brute et le Truand*, particulièrement leur investissement pour redonner vie au cimetière où fut tournée la scène finale du mythique western avec Clint Eastwood - qui témoigne dans le documentaire.

Documentaire où les groupes Metallica et IAM, qui ont chacun repris le thème de Sad Hill dans leur œuvre, disposent chacun d'une tombe à leur nom.

Un clin d'œil comme point de départ à la venue d'IAM au Magic 2019, selon Akhenaton. *« Avec le documentaire, on s'est aperçus qu'ils écoutaient IAM. Ils nous ont fait un cadeau extraordinaire en faisant une tombe, dont ils nous ont envoyé une photo, avec écrit IAM dessus. »*

Morceau *Sad Hill* qu'IAM jouera bientôt avec le Philharmonique de Monaco.



J.-F. Ottonello

Partager Twitter Mail

https://www.ouest-france.fr/normandie/le-havre-76600/le-havre-le-rappeur-tiers-monde-publie-son-premier-manga-6259315



Réservé aux abonnés

Le Havre. Le rappeur Tiers Monde publie son premier manga



Tiers Monde aimerait que « Nako » devienne une bande dessinée. | JESSICA PERISSE

Ouest-France

Modifié le 12/04/2019 à 00h08
Publié le 12/03/2019 à 17h18

Le 14 mars 2019, l'artiste havrais Tiers Monde publie Nako, chez Michel Lafon. Un rêve éveillé pour ce rappeur havrais qui cultive la poésie, et le début d'une aventure.

Lire le journal numérique

ÉCOUTER

Recevez l'info matinale

Quatre questions à… Tiers Monde, rappeur et auteur havrais

Comment passe-t-on du rap au manga ?

J'ai toujours été fan de mangas, et ça a commencé par *Dragon Ball Z* . En 2016, pendant un voyage au Japon, j'ai visité l'atelier de Urasawa Naoki, un des grands auteurs de mangas. J'étais comme un gamin !

Chaque matin, recevez l'essentiel de l'actualité nationale et internationale

Votre e-mail OK

Partagez

FACEBOOK

FLIPBOARD

MESSENGER

LINKEDIN

EMAIL

Recherchez

Le manga est très présent dans ma musique. Et pour mon dernier album, j'avais rencontré le dessinateur Max. On a eu un coup de foudre artistique. Au départ, on voulait faire quelque chose de modeste. On s'est quand même inscrit au Magic Monaco (festival de la culture geek à Monaco), qui propose un concours de mangas. Nous avons été le coup de cœur du festival. Michel Lafon est venu vers nous, intéressé par le projet. Depuis, je vis un rêve éveillé !

Racontez-nous l'histoire de votre manga, *Nako* …

Nako, c'est un garçon de 13 ans qui vit à Kaluline. Il participe à un rituel pour devenir le gardien du village. Des événements vont bouleverser sa vie. C'est un personnage téméraire qui porte en lui de grandes valeurs de vie et qui fait tout pour parvenir à son but.

Dans quelles conditions avez-vous écrit ce manga ?

Avec le rap, je voyage beaucoup. Essentiellement en train. Nako a été écrit à 60 % dans le Corail. Je vais demander à être sponsorisé par la SNCF ! Je kiffe écrire des histoires, inventer des univers. Je n'avais pas fait ça depuis les rédactions du lycée.

Un tome II est-il déjà en prévision ?

Oui, pour le mois de juillet, et le tome III pour la fin de l'année. En tout, il y aura six tomes ! L'idée est d'être le plus fréquent possible. Le manga, c'est très dynamique. Et il faut être efficace dès le premier si on ne veut pas perdre le lecteur. C'est pour cela aussi que la fin de l'histoire est frustrante. Cela incite à vouloir connaître la suite…

Propos recueillis par Jessica PERISSE.

Nako , manga de Tiers Monde et Max, chez Michel Lafon, à paraître le 14 mars 2019.

#Le Havre

http://www.gameblog.fr/interview_1196_shenmue-3-notre-interview-de-yu-suzuki-au-magic-2019

Shenmue 3 : Jeux d'arcade, visages, état du développement, Yu Suzuki nous en parle

Par Julien Hubert - publié le 13 Mars 2019 à 12h00



J'aime 175 Tweeter Follow

C'est à l'occasion du MAGIC 2019, organisé à Monaco par Shibuya Productions, que nous avons pu à nouveau rencontrer très récemment le réalisateur de Shenmue III, Yu Suzuki, et lui poser des questions, à quelques mois désormais de la sortie du jeu.

PUBLICITÉ







Yu Suzuki
YS Net
Réalisateur
de *Shenmue III*

GAMEBLOG : Il ne reste plus que quelques petits mois avant la sortie de Shenmue III, quel genre de travail vous reste-t-il à faire ?

YU SUZUKI : Désormais notre travail consiste essentiellement à faire du réglage, du débogage et de la mise à niveau.

Le jeu en lui-même est donc totalement terminé ?

Oui. Après il reste quand même des choses comme la localisation du jeu, ou les ajustements avec les plateformes de Steam et Sony.



L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

Tout ce que vous vouliez initialement intégrer à Shenmue III est-il là, ou y a-t-il des choses que vous n'avez malheureusement pas eu le temps d'ajouter ?

Non, je n'ai pas pu tout mettre. Vous savez, dans tous les jeux que j'ai faits jusqu'à aujourd'hui, je n'ai jamais pu mettre tout ce que je voulais initialement... Il y a même eu certains jeux dans lesquels je n'ai pas pu mettre ne serait-ce que la moitié de ce que je voulais intégrer !

Et là, diriez-vous que vous avez pu faire rentrer dans Shenmue III seulement la moitié de ce que vous vouliez ?

Peut-être bien... Mais, à l'origine, mes ambitions concernant **Shenmue III** étaient plus modestes car alignées sur les *stretch goals* de notre campagne Kickstarter.

Il y a quelque chose que vous regrettez de ne pas avoir pu intégrer ?

Il y a tellement de choses !



L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

PAGE 1 ›

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Interview, MAGIC, Monde Ouvert, Yu Suzuki

Shenmue III

PS4 PC



ACHETER SUR FNAC
Neuf : 69,90 €

PUBLICITÉ



Vous pouvez nous citer quelque chose en particulier ?

Il n'y a pas une chose qui me vienne à l'esprit plus qu'une autre. Je suis constamment poursuivi par le travail et je n'ai pas vraiment le temps de réfléchir à ce genre de choses... Mais je peux vous dire par exemple que nous utilisions comme base de travail la librairie de l'Unreal Engine 4, et que j'aurai aimé avoir plus de temps pour customiser encore plus l'aspect des choses à notre manière.

Parmi les objectifs du Kickstarter, il y avait une démo jouable de prévue, avant la sortie et réservée aux backers. Où en êtes-vous à ce sujet ?

C'est une promesse et elle sera tenue, évidemment. Mais je ne peux pas parler des détails pour le moment.

On a vu les visages des personnages énormément évoluer en trois ans. Ce point a-t-il été particulièrement difficile ?

On a en effet eu beaucoup de peine au début du développement avec tout ce qui concerne le *rendering* du physique des personnages. Ensuite, petit à petit, on a appris, évolué et complètement assimilé la technologie, pour enfin arriver à ce résultat.

Si l'on retrouve vraiment les visages connus de Ryo et Lan Di, celui de Shenhua a pour sa part toujours quelque chose d'un peu différent. Pourquoi ?

Au début, c'était difficile d'obtenir un rendu fidèle de l'image qu'on se faisait de Shenhua, telle qu'on la connaissait avant. Après pas mal de recherches pour s'approcher du résultat voulu, et pour qu'elle nous paraisse belle, nous sommes finalement arrivés à celui d'aujourd'hui. Cela dit, la Shenhua d'avant était un peu "garçon manqué", et si celle de **Shenmue III** n'a pas totalement changée, vous le verrez en jouant au jeu, elle a de nouvelles facettes à dévoiler...

Vous avez annoncé qu'il y aurait presque 500 PNJ dans Shenmue III. Que peut-on attendre comme type de relations avec eux ?

L'approche est différente de celle de Shenmue, qui se déroulait dans la ville natale de Ryo et où tout le monde se connaissait. Ici, nous avons mis l'accent ailleurs, ils n'ont pas des relations aussi profondes que ce que l'on a pu voir auparavant.

Dans Shenmue 1 & 2, Ryo utilisait un carnet dans lequel il notait tout. Sera-t-il de retour dans Shenmue 3 ?

Oui, c'est difficile de faire sans lui. Il fonctionnera plus ou moins comme avant, mais il a quand même été amélioré.

Shenhua aura un rôle encore plus important dans Shenmue III, mais avez-vous pensé à la rendre jouable ?

"No comment".

L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

PAGE 1 >

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Interview, MAGIC, Monde Ouvert, Yu Suzuki

Shenmue III

PS4 PC



ACHETER SUR FNAC
Neuf : 69,90 €

PUBLICITÉ



Ça fait longtemps qu'on n'a pas entendu parler des QTE dans Shenmue III. Avez-vous de nouvelles choses à nous dire à leur sujet ?

Non ! (rires) Mais ça va être bien. Très Shenmue.



Quelques questions sur les mini-jeux maintenant. D'abord est-ce qu'on peut savoir finalement s'il y aura les forklifts ou non ?

Oui.

Et des anciens jeux vidéo SEGA dans la salle d'arcade ?

Non.

Alors peut-être d'autres jeux-vidéo, mais pas de SEGA ?

Oui.

Ah ? Pouvez-vous nous dire lesquels ?

Non !

Dans le premier Shenmue, il y avait le Shenmue Passport, qui permettait notamment d'établir des classements mondiaux avec les scores des mini-games. Est-ce qu'il y aura quelque chose de similaire dans Shenmue III ?

Non, nous n'avons pas eu le temps de mettre cela en place. À l'intérieur du jeu il y aura bien

L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

PAGE 1 ›

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Interview, MAGIC, Monde Ouvert, Yu Suzuki

Shenmue III

PS4 PC



ACHETER SUR FNAC
Neuf : 69,90 €

PUBLICITÉ



Non, nous n'avons pas eu le temps de mettre cela en place. À l'intérieur du jeu il y aura bien sûr des high-scores, mais pas de ranking mondiaux en ligne.

18 ans après, pensez-vous avoir réussi à garder ces sensations et ce rythme si particuliers de Shenmue dans ce nouvel épisode ?

Ce qui est typique de Shenmue, ce sont les notions de quotidien et les valeurs. Je ne crois pas avoir fait quelque chose de particulier pour retrouver cela. Quand je travaille sur Shenmue, je fais du Shenmue. En ce qui concerne les valeurs, lorsque c'est la même personne qui développe le jeu, même si les technologies ont évolué, en fin de compte c'est la même chose. Le noyau ne change pas.

Les jeux Shenmue avaient aussi cette particularité d'aller extrêmement loin en termes de détails.

Je veux toujours mettre plus et encore plus de détails. C'est difficile : si on me laissait faire, je voudrais pouvoir contrôler entièrement, physiquement, chaque courbure de chaque doigt ! Mais bon, on ne peut pas toujours aller jusqu'au bout, et c'était pareil avec Shenmue 1 & 2. Concernant **Shenmue III**, c'est difficile à estimer, le meilleur moyen de savoir c'est d'y jouer, mais cette fois on a jaugé les efforts différemment, on en a mis moins dans certaines choses et plus dans d'autres.

---

*Après, cette Interview, Yu Suzuki nous a invité à regarder **une longue vidéo de gameplay** capturée par ses soins à la veille du MAGIC 2019. Vous pouvez retrouver notre récit et nos impressions dans cet article :*



L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

PAGE 1 >

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Interview, MAGIC, Monde Ouvert, Yu Suzuki

Shenmue III

PS4 PC



ACHETER SUR FNAC
Neuf : 69,90 €

PUBLICITÉ





On a vu du gameplay de Shenmue III en privé avec Yu Suzuki, récit et impressions

12 PARTAGES

Facebook Twitter + ★ (6) (6)

PLUS DE VIDÉOS SUR SHENMUE III :





Julien Hubert

(Julo) Co-rédacteur en chef

› Suivre ce rédacteur

SES DERNIERS ARTICLES

Wolfenstein Youngblood annonce sa date de sor...
Il est temps pour moi de vous dire au revoir...
State of Play : ReadySet Heroes, un dungeon cra...
Daedalic annonce The Lord of the Rings : Gollum,...

L'ACTU EN CONTINU

17:00 Dead Cells Rise of the Giant célèbre so...
16:46 Divinity Fallen Heroes : Un XCOM-like d...
16:35 Nintendo va commercialiser une boîte ...
16:15 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster : La v...
15:47 Dreams : L'Accès Anticipé en avril
15:27 Warcraft et Warcraft II disponibles sur ...
15:00 Resident Evil 8 et Resident Evil 3 Rema...
14:31 Une autre pointure du jeu en réalité virt...
14:15 Minecraft raye toute mention à son cré...
13:44 Playerless One Button, un puzzle-gam...

PAGE 1 ›

TOUTES LES ACTUALITÉS

Tags :
Aventure, Interview, MAGIC, Monde Ouvert, Yu Suzuki

Shenmue III

PS4 PC



ACHETER SUR FNAC
Neuf : 69,90 €

PUBLICITÉ
PlayStation.Plus

https://japanesestation.com/kembali-cosplay-indonesia-merebut-juara-di-ajang-international/?fbclid=IwAR03Dx1dRC15jLqsO6Sk5pjorez6dq57qnpW04LWHwOKlzMpDoa6B5JQzzM



COSPLAY

Kembali, Cosplay Indonesia Merebut Juara di Ajang International!

1 min

by awan_marah 1 week ago

7k views

You May Also Like by Dable

Inilah Nama-Nama Bayi Jepang Yang Unik dan Artinya

Tu es seul et tu t'ennuies ? Essaie ce nouveau jeu et éclate-toi!
AD

17 Anime Romance Seinen & Josei Untuk Ditonton Fans Berusia Dewasa

Inilah nama-nama karakter anime yang para penggemar di Jepang ingin gunakan untuk anak

Tidak banyak yang menyangka bahwasanya Indonesia ternyata cukup mempunyai nama di arena *Pop Culture* khususnya dalam bidang *cosplay*. *cosplay* Indonesia kembali mendapatkan kabar gembira setelah salah satu *cosplayer* kenamaan Indonesia yang biasa dikenal dengan nama panggung **Ryan CYD** berhasil menyabet juara pertama di ajang bergengsi **MAGIC Cosplay Master Monaco Competition** yang di selenggarakan pada tanggal 9 Maret lalu di Monaco, Prancis.



Dengan menggenakan kostum **Super Saiyan 4 Goku** dari serial animasi **Dragon Ball**, Ryan CYD sukses memukau para penggemar *pop culture* di Monaco dan berhasil mengalahkan peserta lain yang juga datang dari berbagai negara seperti **Pretzl Cosplay** (Belanda), **Angélica Elfic** (Portugal), **Calypsen** (Polandia) dan masih banyak lagi yang lainnya.

Event ini merupakan *event* tahunan yang juga merupakan salah satu rangkaian dari **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC).** Dilansir dari laman pribadinya, kemenangannya kali ini tidak luput dari dukungan keluarga dan tentunya rekan serta teman-teman yang selalu membantu dan mendukung kegiatannya selama ini.

Ryan CYD sendiri merupakan salah satu bagian dari tim Cosplay bernama **Daikon SKY** yang beranggotakan **Sora Hua, Echow Eko, Zainaru, serta Ryan** sendiri. Segudang prestasi nasional sampai Internasional telah mereka raih, salah satu diantaranya yaitu ajang cosplay bergengsi World Cosplay Summit yang diselenggarakan di Jepang tiap tahunnya. Dikabarkan juga bahwa pada tahun ini mereka akan mengikuti beberapa kompetisi international lainnya. Selamat berjuang dan terus berkarya ya !

Featured Image : Facebook.com/rian.cyd

Source : magic-ip

Vous serez gagas de Van Gogh en manga

Par Alice Develey | Mis à jour le 14/03/2019 à 08:42 / Publié le 14/03/2019 à 08:00



LE FIGARO PREMIUM
1€ le premier mois

Commentez

CHRONIQUE - Le jeune auteur Seldon, publie La Voie de Van Gogh. Un manga, coup de cœur du jury du festival de manga magic Monaco, qui revisite avec talent la vie du peintre.

De quoi parle le manga?

Une foule étrange déambule dans le couloir. Un homme marche sur les mains. Une femme est en proie au délire. Là, pourtant, au milieu de ce cortège de déments, Vincent Van Gogh fume tranquillement la pipe. La maison de santé, de Saint-Rémy-de-Provence, est sa maison. Ce matin, deux lettres viennent rompre sa sérénité. Dans la première, son frère Théodore - «le meilleur marchand d'art de ce siècle», selon son épouse- lui annonce sa paternité. Vincent est troublé. Mais il l'est bien plus encore en apprenant dans la seconde enveloppe que sa cote grandit chez les critiques. Voilà le coup de fouet qu'il attendait! Vincent plie bagages.

À Auvers-sur-Oise, il reprend ses pinceaux et croque la fille de son médecin. Mais alors que Vincent termine sa toile, la jeune femme hurle à la médiocrité. Vincent ne s'offusque pas. Il ne cherche pas reproduire le réel. «Une peinture de ce type, dit-il, n'a pas d'âme. Elle est morte.» Marguerite est bouche bée. Boude, puis revient, captivée par l'émotion qui se dégage de ses peintures. On le comprend au fil de la lecture, Van Gogh arrive à faire la psychanalyse de ses modèles tout en exorcisant leur mal dans ses tableaux. Il ne le répétera jamais assez: «L'art, c'est avant tout de la consolation.»

Son frère Théodore, de son côté, a des difficultés à justifier son choix de défendre les tableaux impressionnistes de Vincent auprès de ses patrons. Ces derniers sont intraitables. Pire, ils le menacent de licenciement. Mais oseront-ils le faire? Théodore est une pointure du marché de l'art... Et tandis qu'il s'apprête à faire chanter ses chefs, en prouvant qu'ils ont vendu des faux, un homme l'intercepte...



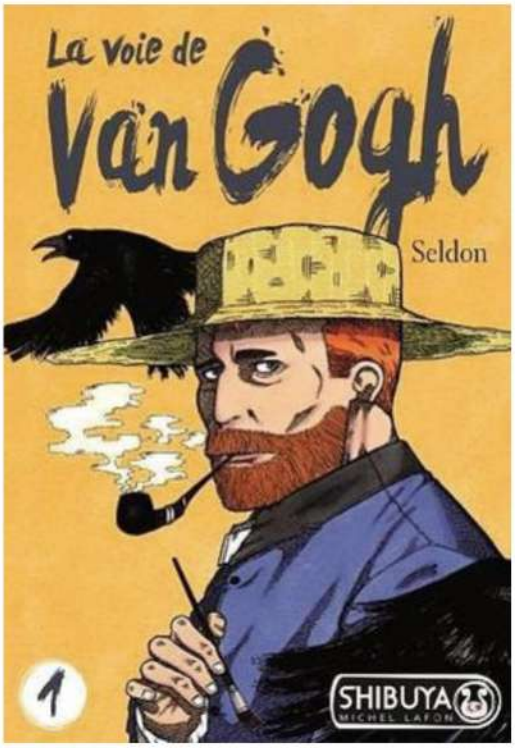




Pourquoi on aime ce manga?

Des adaptations cinématographiques de la vie de Vincent Van Gogh, il y en a eu des dizaines. Des romans biographiques, des centaines. Des mangas, en revanche, il n'y en a eu que deux. Le premier, Les Deux Van Gogh, est paru en 2015. Le deuxième intitulé La Voie de Van Gogh, coup de cœur du jury du festival de manga magic Monaco, sort aujourd'hui. Créé par un tout jeune artiste franco-néerlandais du nom de Seldon, l'ouvrage revisite librement la vie du peintre. Mais il n'est pas question ici de conte, ainsi que le précise Shibuya - Michel Lafon. Le récit «n'en est pas moins juste en tant que restitution historique et a bénéficié des conseils de l'Institut Van Gogh».

Cela étant dit, le lecteur appréciera de redécouvrir le peintre sous les traits d'un personnage de manga, mi- psychanalyste, mi-philosophe. Vincent y apparaît lucide et soigne la souffrance de ses modèles. Il possède d'ailleurs un regard plus introspectif que contemplatif sur son œuvre. Retenons ces citations: «Je préfère créer mon monde que mourir de mon inaction», «Je voudrais faire des portraits qui, un siècle plus tard... aux gens d'alors, apparaîtraient comme des apparitions»...



Génie et folie ne font pas bon ménage dans La Voie de Van Gogh. Seldon met un point d'honneur à redonner une image sérieuse de l'homme Van Gogh. Les seuls fous qui résident dans son ouvrage, sont ceux qui dominent le monde vicié des marchands d'art... Autre particularité de ce manga, le crayon carré et précis de Seldon. L'artiste s'attache à rendre, avec le plus grand souci du détail, les ombres et les regards. Ce qui donne une véritable chair aux portraits ainsi qu'aux tableaux. Les connaisseurs ne s'y tromperont pas. On regrettera toutefois les clairs-obscurs qui mâtinent le livre. Déguster du Van Gogh en noir et blanc, quand bien même la tradition du manga l'oblige, revient à manger un gâteau sans cerise. On en redemande donc expressément!

La voie de Van Gogh, de Seldon, Shibuya-Michel Lafon, 192 p., 10.95€.

La rédaction vous conseille

- Bac: la philo devient facile avec les mangas
- À Tokyo, le manga a pignon sur rue
- Réviser la seconde guerre mondiale en manga

Alice Develey
Auteur - Sa biographie
Suivre 86 abonnés

Ses derniers artic
- Boucle d'or alerte les en
- Par delà la pluie de Vict

Christophe Lambert: "avec Vercingétorix, il y avait la possibilité de faire un Braveheart français"

14/03/2019 à 07h49



0 Commenter
Tweeter
Partager
Imprimer

Le célèbre acteur de *Highlander* et *Subway* se confie sur sa carrière. Il décrypte avec humilité et passion ses plus grands rôles comme ses films les moins connus.

Christopher Lambert, pour une génération, est un mythe vivant. Au mitan des années 1980, le comédien tourne à la suite quatre films cultes: *Greystoke* (1984), *Paroles et Musique* (1984), *Subway* (1985) et enfin *Highlander* (1986). Depuis, il a exploré tous les genres cinématographiques, de la comédie au drame, des frères Coen au Palmashow. Invité du 5e salon MAGIC à Monaco, organisé par la société Shibuya Productions, le comédien revient pour BFMTV.com, sur sa filmographie, évoquant avec passion et humilité ses plus grands rôles comme ses films les moins connus.

Mac Antivirus (2019) - Top 10 Most Trusted Antivirus For Mac Users
Publicité par My AntiVirus Review

En 1981, vous jouez dans votre troisième film, *Asphalte*, et vous donnez la réplique à Jean-Pierre Marielle. Quels souvenirs avez-vous de cette époque?

> Le film n'a pas accroché le public. Je dois avoir trois, quatre minutes dans *Asphalte*. Je m'en souviens exactement. Il y a un accident et je suis à l'hôpital. **Marielle** débarque en disant: "j'ai besoin de sang". Je crois que je lui réponds: "Du sang? Mais monsieur, on n'a pas de sang." C'était une de mes premières répliques de cinéma. Marielle était génial.

Vous l'avez retrouvé dix ans plus tard…

> … dans *Max et Jérémie*, qui, lui, a trouvé son public. Ce film a été une des plus belles expériences [de ma carrière]. Je dirai que c'est le seul scénario où il n'y avait pas une virgule à toucher. Le scénario était remarquablement écrit. Le film le prouve.

A lire aussi

- Leiji Matsumoto: "Albator est une représentation de mes rêves"
- Une pétition pour que Alain Chabat et Gérard Darmon dansent *La Carioca* au Festival de Cannes
- Le dernier *Astérix* est le plus gros succès du cinéma d'animation français depuis 12 ans

Comme chez les frères Coen?

> **Chez les Coen**, tout est scripté au point où on ne peut pas changer une virgule ou un mot. Il m'est arrivé, sur les trois jours que j'ai dû faire sur le film [*Avé César*], de changer un mot. Ils m'ont dit: "Christophe, tu ne peux pas faire ça. C'est ce mot-là qu'il faut dire". Ils sont extrêmement précis. Leur plateau est extrêmement calme, avec une ambiance formidable, parce que tout le monde est soudé derrière les metteurs en scène. Ils pourraient être des jumeaux, même si ce n'est pas le cas. Ces deux personnes n'en forment qu'une. Ils sont tout le temps en train de se parler. Un s'occupe de la direction artistique et l'autre de la direction technique. Ils sont en osmose complète.

Sur *Max et Jérémie*, vous avez travaillé avec Philippe Noiret. Que vous a-t-il appris sur le métier d'acteur?

> À rester simple, humain, humble et à ne pas penser que l'on est quelqu'un de particulier, parce que l'on vous reconnaît dans la rue. On a la chance de faire un métier que l'on aime. J'ai voulu être acteur depuis l'âge de douze ans. Je m'aperçois aujourd'hui que c'était probablement surtout pour ne pas être moi que je suis devenu acteur. Je suis devenu acteur pour devenir quelqu'un d'autre, l'un de ceux qui me faisaient rêver, qui me faisaient sortir de la réalité quand, petit, j'allais au cinéma.



StudioCanal / Marvel - Christophe Lambert dans Vercingétorix, Subway et Ghost Rider 2.

C'est pour cette raison que vous avez souvent des looks improbables dans vos films? Par exemple dans *Subway* et *Vercingétorix*...

> *Subway*, c'était top. *Vercingétorix*, c'est autre chose. Ce qui m'a rendu triste, sur *Vercingétorix*, c'est que si le metteur en scène *[Jacques Dorfmann, NDLR]* avait été concentré sur son film et pas dans l'état dans lequel il était au quotidien *[il était saoul, NDLR]*, il avait la possibilité de faire un *Braveheart* français. On ne peut pas refuser un rôle comme Vercingétorix. Après la première semaine de tournage, je me suis dit que j'allais vivre quinze semaines d'enfer. Ça a été le cas. À partir du moment où une équipe ne respecte plus le metteur en scène, c'est fini. Il était aussi producteur du film. S'il avait été uniquement metteur en scène, je pense qu'il aurait été changé. On avait heureusement un réalisateur de seconde équipe formidable, un Canadien, qui a tourné toutes les batailles. Ce n'est pas un regret. C'est du passé. On ne peut pas rattraper ce qui est fait. Ce qui m'a rendu triste, c'est juste de rater la possibilité de faire un vrai grand film.

Revenons aux cheveux… Quelle était l'idée derrière votre coiffure blonde de *Subway*? Et parlez-nous de votre sacré look de *Ghost Rider 2.*

> Dans *Ghost Rider 2*, j'étais complètement chauve et couvert de tatouages. C'est ce que voulaient les metteurs en scène *[Neveldine et Taylor, NDLR]*. J'ai essayé de garder mes cheveux et de mettre un chapeau en plastique pour les cacher. Ils ont refusé et m'ont demandé de me raser complètement. Donc je l'ai fait. Pour *Subway*, c'est un mélange entre le Petit Prince et Mad Max. Les cheveux jaunes, c'était pour le côté Petit Prince.

Sean Connery a l'image d'un homme bourru. Comment était-il sur le tournage de *Highlander*?

> Il n'est pas du tout bourru. Ce sont ses rôles. Dans la vie, c'est quelqu'un d'extrêmement pétillant, c'est quelqu'un d'intelligent, c'est quelqu'un de très concentré, de très calme. Mais il ne faut pas le faire chier. À partir du moment où on rencontre des gens comme ça, où on les regarde dans les yeux comme si c'était des gens normaux, ça se passe toujours bien.


20th Century Fox, - Highlander

Après le succès de *Highlander*, vous tournez avec Marco Ferreri, le réalisateur de *La Grande Bouffe.*

> Exactement. Je me suis dit que dans une carrière, il ne faut pas faire que des films qui marchent et il faut pouvoir toucher à tout. Marco Ferreri, quand je l'ai rencontré, je me suis dit: "On verra ce que va être". J'avais vu pratiquement tous ses films: *La Grande Bouffe*, son adaptation de Bukowski *[Conte de la folie ordinaire, NDLR]*… Ce qui m'intéressait chez ce mec, comme chez presque tous les metteurs en scène avec qui j'ai travaillé, c'est leur personnalité: qu'ils n'essayent pas de copier les autres, mais de conserver ce qu'ils ont de personnel.
>
> C'est pour cela que j'aime un mec comme Claude Lelouch. Qu'on aime ou pas **Claude Lelouch**, il fait du Claude Lelouch. Il a cette personnalité depuis qu'il a 26 ans. Il n'en a jamais dérogé. Il est unique. À l'époque où je devais tourner le film des Coen, Claude Lelouch m'a proposé *Un + Une* et je devais jouer quatre semaines. Les frères Coen m'ont dit: "les dates de Claude Lelouch seront les nôtres". Il est plus respecté dans les autres pays du monde qu'en France.

Quand on pense à votre filmographie, on cite souvent *Highlander* ou *Greystoke*, mais vous avez fait beaucoup de comédies. Et vous avez beaucoup travaillé avec le Palmashow.

> C'est mon partenaire de business, Michel Halimi, qui les a trouvés à Montfort-l'Amaury (Yvelines). Il habitait là-bas à l'époque. Il m'a dit que je devrais voir ces petits jeunes. On a décidé de les produire. Ils faisaient des vidéos à gauche et à droite. Après, ils sont devenus ce qu'ils sont devenus. Le film, que j'ai produit avec Alain Goldman, ***La Folle histoire de Max et Léon*** a fait 1.200.000 entrées!

Vous êtes apparu dans un film maudit des années 2000: *Southland Tales* de Richard Kelly. Il n'a pas fait de films depuis *The Box* il y a dix ans. Vous avez de ses nouvelles?

> Non. Aucune. C'est un metteur en scène exceptionnel. *Donnie Darko*, c'était fabuleux. Je crois que c'est un mec qui doit d'abord se trouver lui-même pour trouver son public. *Donnie Darko*, c'est extrêmement bien structuré. C'est un film difficile, par contre on passe un moment fabuleux. C'est pour ça que j'ai accepté *Southland Tales*. Je vous le dis franchement: à la lecture du script, c'était incompréhensible. Mais j'en avais rien à foutre, je voulais tourner avec lui. Le tournage était normal. Par contre, lui, c'est un hyper anxieux. Il est tendu.

Est-ce qu'il y a des rôles que vous regrettez de n'avoir pas obtenus?

Je n'ai jamais de regrets, car le regret, c'est du passé, et le passé, on ne peut pas le rattraper. Je ne calcule rien. C'est le jeu. On prend des acteurs pour ce qu'ils sont, pour ce qu'ils peuvent amener à un rôle. On n'est pas là pour se regarder et se demander pourquoi lui et pas moi. C'est ridicule. Si j'avais des choix aujourd'hui, j'aimerais être un gangster et retourner dans un film comme *Gideon [un de ses films préférés, un drame de 1999 où il joue face à Charlton Heston, NDLR]*: c'est-à-dire retrouver un côté enfantin plus qu'infantile.

Jérôme Lachasse

https://cardnamanga.com.br/article/1166/com-tyrande-cosplayer-brasileira-e-vice-campea-de-concurso-internacional-de-cosplay



NOTÍCIAS COMUNIDADE COSPLAY

Com Tyrande, cosplayer Carol Langley é vice-campeã de concurso internacional de cosplay

Rodrigo Flausino
Seg 11 Mar 2019 09:45:00 PDT

+ 338

A cosplayer brasileira Carol Langley ganhou um concurso internacional de cosplay com a Tyrande, de Warcraft, Hearthstone e Heroes of The Storm.

Com uma preparação de 9 meses, e uma roupa incrível da **Tyrande**, personagem de **Warcraft**, **Heroes of The Storm** e **Hearthstone**, a cosplayer brasileira **Carol Langley** é vice-campeã o **Magic International Cosplay Masters**, concurso internacional de cosplays! a competição aconteceu em **Mônaco**, reunindo muitos cosplayers talentosos:

Vocês nem imaginam o quanto isso é importante pra mim! Eu trabalhei duro nesses últimos 9 meses.. dedicada a esse cosplay e essa apresentação conciliando meu trabalho. Aprendi muitas coisas fazendo essa armadura e foram muitos dias difíceis. Isso é resultado de um trabalho duro e estou muito feliz por tudo.

Estar ao lado de cosplayers internacionais foi um sonho. Três ganhadores do wcs no Japão e um monte de cosplayers mega talentosos.



Eu ganhei o segundo lugar do Magic International Cosplay Masters!! Eu ainda não consigo acreditar!! Minha primeira apresentação internacional. Vocês nem imaginam o quanto isso é importante pra mim! Eu trabalhei duro nesses últimos 9 meses.. dedicada a esse cosplay e essa apresentação conciliando meu trabalho. Aprendi muitas coisas fazendo essa armadura e foram muitos dias difíceis. Isso é resultado de um trabalho duro e estou muito feliz por tudo.
Estar ao lado de cosplayers … Afficher la suite

235 97 19



VEJA TAMBÉM


Personagens do Warcraft que cairíam bem como cards especiais
Qual personagem do Warcraft você gostaria de ver como um card especial?


Dr. Cabum realiza uma consulta com a Cartomante em novo vídeo de Hearthstone
Novo vídeo misterioso de Hearthstone traz o Dr. Cabum! O que será que eles vão aprontar?


Veja dicas para começar no competitivo de Hearthstone
Vídeo traz diversas dicas e

Album **Monaco @ MAGIC MONACO**



Julia Laurant
samedi

Congratulations to Rian (CYD Cosplay), Carol (Adami Langley) & Luis (Banana Cospboys) for clinching Top 3 @ MAGIC International Cosplay Masters !!! ❤️ #MAGICMONACO #MICM2019

I'm absolutely in love with Luis' costume - the attention to detail in his Dr.Strange was just jaw-dropping I fangirled for a good hour (omfg all those textures, omfg the makeup!!) 💖 & Carol 's Tyrande Whisperwind armour is absolute perfection - clean, neat, finished, pure elegance! #forthealliance



Você pode ver mais cosplays **nesta página**!

Acompanhe as nossas redes sociais e fique por dentro das novidades de **Hearthstone:** Facebook, Twitter, Youtube e Instagram



Rodrigo Flausino

Analista de sistemas e jornalista, já trabalhou para o DomínioMMO, portal de notícias de games online para o UOL Jogos, e já foi jornalista e redator na **XLG UOL**, site de notícias de esports do UOL. Mantém também o **Select Game**, blog sobre games e cultura pop com ênfase em jogos multiplayer. **Email: flausino@cardnamanga.com.br . Twitter: @rodrigoflausino**

NOTÍCIAS COMUNIDADE COSPLAY

Albator : "J'ai très vite compris l'importance de préserver notre planète" nous explique Leiji Matsumoto

Par Propos recueillis par Clément Cusseau à la convention MAGIC le 9 mars 2019 — 14 mars 2019 à 16:15

Présent à la convention monégasque MAGIC, l'auteur japonais Leiji Matsumoto – créateur entre autres du manga "Albator" – est revenu pour nous sur la genèse de sa série culte.



On lui doit Albator, Yamato le cuirassé de l'espace ou encore le film Interstella 5555… Leiji Matsumoto était ce samedi 9 mars l'invité d'honneur de la cinquième édition de la convention monégasque *MAGIC*, l'occasion pour le mangaka vétéran de 81 ans d'aller à la rencontre de ses fans mais également de répondre aux questions des journalistes présents sur place.



Véritable légende vivante, Leiji Matsumoto a débuté dans le milieu du dessin en assistant une autre icône, Osamu Tezuka (Astro Boy, Le Roi Leo…) surnommé "le dieu du manga". Une collaboration à laquelle semblaient d'ailleurs être destinés les deux hommes : *"Quand j'avais cinq ans, je suis allé voir un dessin animé au cinéma, et j'ai découvert plus tard qu'Osamu Tezuka avait assisté à la même séance que moi (il était alors âge d'une quinzaine d'années). J'ai réalisé alors que j'avais un destin commun avec lui."*

Auprès de ce mentor prestigieux, Matsumoto a beaucoup appris, et bien que leurs routes se soient ensuite séparées, les deux auteurs ont tous deux fait de leur engagement écologique une thématique charnière de leurs œuvres respectives. *"Depuis mon enfance, je perçois qu'il existe un danger pour la Terre et c'est pourquoi j'ai toujours dessiné des histoires traitant de ce sujet. Nous vivons une époque dangereuse, et il est primordial de protéger la planète, la vie, de ne pas "blesser" la Terre en exploitant ses ressources jusqu'à les épuiser."*

SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK



Soyez le premier de vos amis à aimer ça.

BUZZOMETER SÉRIES

Les plus importantes variations de la semaine du Top Séries

Quarante ans après sa création, relire *Albator*, c'est tout d'abord réaliser que son message écologique n'a jamais autant été d'actualité, mais également que de nombreux points de détails font écho à notre époque. Pour l'octagénaire Leiji Matsumoto, toujours aussi engagé, il urge d'agir avant qu'il ne soit trop tard. *"Nous subissons d'importants changements climatiques, les plaques tectoniques bougent davantage qu'auparavant, il faut donc tout mettre en œuvre pour protéger la Terre."*



Succès à l'international et notamment en France – un pays auquel Matsumoto est très rattaché en souvenir des récits que lui racontait son père aviateur, le mangaka estime que c'est le message de tolérance, *"un thème auquel tout le monde peut s'identifier"*, qui a permis à l'oeuvre de s'exporter de la sorte dans le monde entier. Une popularité telle qu'on se souvient qu'en 2003, les Daft Punk n'avaient pas hésité à le solliciter pour un projet de long métrage musical : *Interstella 5555.*

"J'habite à deux pas des studios d'animation Toei et les Daft Punk ont débarqué un jour, sans que cela soit prévu, pour me demander de travailler avec eux. Nous avons ensuite travaillé en étroite collaboration, mais ce n'était pas quelque chose de prévu."

Quel sens donner aujourd'hui à une série comme *Albator* ? Car son message écologique est toujours d'actualité, Leiji Matsumoto nous confie qu'il n'apporterait pas de changements majeurs à l'histoire ou aux personnages s'il était amené à la revisiter de nos jours. Car après tout, *"le but d'Albator n'est pas de faire la guerre, mais de vivre en osmose avec les autres. C'est un aspect de l'histoire qu'il me paraîtrait essentiel de garder à l'esprit."*

Le générique français d'Albator, interprété par Eric Charden :



Remerciements : Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) et Shibuya Productions.

Partager cet article

https://www.ign.com/articles/2019/03/14/shenmue-iii-preview-nearly-two-decades-later-still-a-one-of-a-kind-experience

IGN US

BIG STORY
Surprise April Nintendo Direct



TRENDING TODAY
New Game Darkborn Literally Makes You A Monster Seeking

Borderlands: Game of The Year Edition Review

Cyberpunk 2077 Has No Game Over Screens for Failing a Mission

Update: Avengers: Endgame Tickets Sales Set Record, New Teaser Released

The Umbrella Academy: Season 2 Announced by Netflix

Avengers: Endgame Directors



NOW READING
Shenmue III Preview: Nearly Two Decades later, Still a One-Of-a-

TRENDING TODAY
That Time Shadow of War's Nemesis System Took It Way Too Far

Avengers Endgame Trailer Breakdown

Why Some Marvel Fans Don't Trust the New Avengers: Endgame Trailer

Marvel Fixes Endgame Poster After Danai Gurira Omission

Review: Star Trek Discovery's Airiam Just Got a Great Episode

The Division 2 Review in Progress: A Quick Check-In

Captive State Review

Tesla Unveils Its First Crossover

SHENMUE III / 14 MAR 2019 11:27 AM PDT

SHENMUE III PREVIEW: NEARLY TWO DECADES LATER, STILL A ONE-OF-A-KIND EXPERIENCE

Share. Ryo and Shenhua are back at last.

BY ESRA KRABBE → "Can you open drawers and closets like in the old games?" I asked Yu Suzuki, the man behind the Shenmue series.

"Of course" he said. "It's Shenmue, after all."

That was the moment I realized that Shenmue III SEE DEAL was going to be all I could have hoped for.

"Every time I hold the controller to play the game, it feels like a dream come true," Shenmue III co-producer Cedric Biscay told me. Biscay was originally a fan of the Shenmue series himself, but as the CEO of Shibuya Productions, he was instrumental in helping Yu Suzuki's YsNet fund development of the game, long before the crowdfunding campaign had made Suzuki over $7 million.



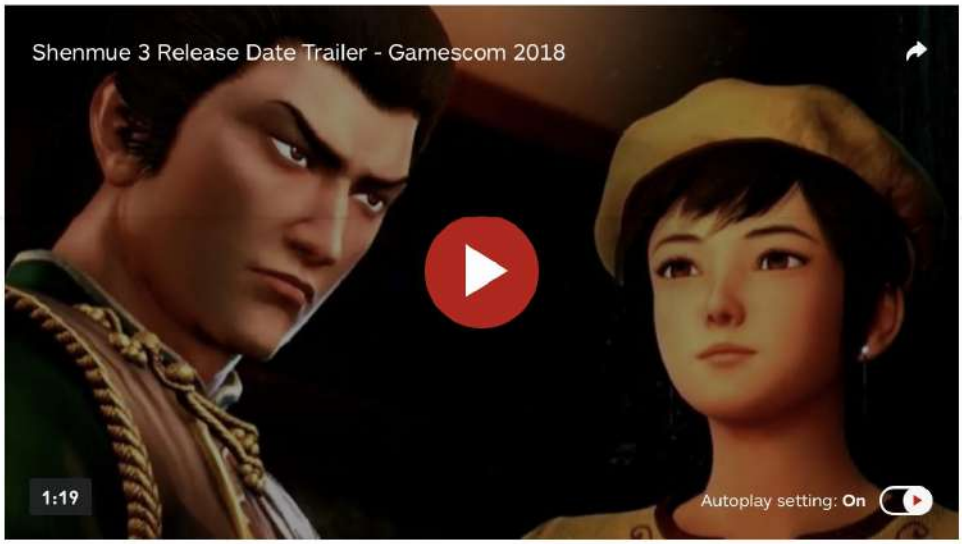
Of course, Biscay wants to promote his game, so his comments should be taken with a grain of salt. But when I finally got to see the game, I knew exactly what he meant. With the third installment coming 18 years after the last iteration, Shenmue still isn't for everyone. But for the fans, it indeed looks to be "a dream come true".

In the years since Shenmue II's 2001 release, video games have evolved, especially in the open-world genre that Shenmue helped conceive. Yet few other games allow the player to do something as detailed as pull a random comb out of a drawer. And Ryo Hazuki, Shenmue's protagonist, often even has something to say about these minor objects he investigates, in voiced dialogue too. Modern adventure games like Heavy Rain and Life is Strange or walking simulators such as Gone Home have achieved similar depth in their exploration, but Shenmue does it within a full-fledged open-world environment. Most gamers might prefer to web-swing through a bustling city or shoot wave after wave of soldiers, but if opening a fridge or investigating a tangerine while going after a mysterious man who killed your father sounds more appealing to you, Shenmue III should definitely be on your radar.

The original Shenmue and Shenmue II had hundreds of unique NPCs wandering through their locations, and if Ryo approached them, each one of them reacted with fully voiced dialogue. From a pizza restaurant to the local dentist, Ryo could enter every single shop or facility in those games, with store shelves fully explorable and quirky shop owners who had something unique to say each time you came by. Suzuki wants that same detailed and rich explorable environment in Shenmue III, but how do you do that with only a fraction of the budget that went into these original games?



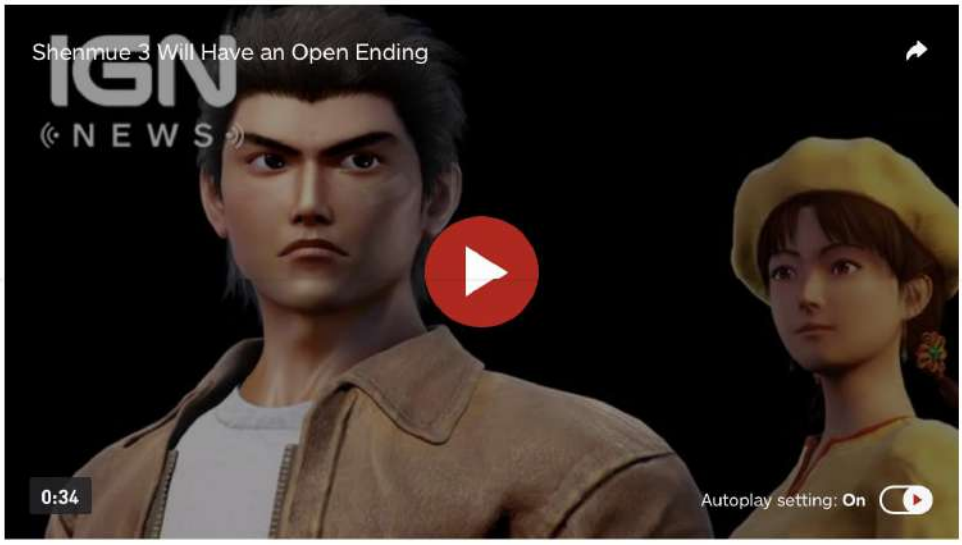
If you buy something through this post, IGN may get a share of the sale. For more, read our **Terms of Use**.



After sitting down with Suzuki, and watching approximately 20 minutes of gameplay footage, it was clear to me that this had by no means been an easy task. Suzuki seems to have pulled it off anyway, but only because he wasn't afraid to make sacrifices.

Shenmue III's environments and game systems don't seem to be as deep and sophisticated as they were in the original games. The game is still fully voiced and Ryo has many characters to talk to, but he can no longer interact with every single NPC he encounters in Bailu and Niaowu, the two countryside Chinese villages his adventure will start with in Shenmue III. The battle system and part-time jobs don't feel as fleshed out as before, and most of the game's music is reused from the original games, be it with many pieces that were never used in the originals. Graphically, the game is obviously not an AAA title either.

But all this shows how Suzuki has taken a realistic approach towards the development of Shenmue III, carefully analyzing what his team is capable of. It seems to have resulted in what does not feel like a dumbed-down version of Shenmue, but a game that focuses on its true essence.



Freedom and Everyday Life

Suzuki tells me that he sees player freedom and everyday life as the two most important features of Shenmue, and everything he showed and explained to me about the game could be connected back to those two main themes.

"I haven't done proper research, so maybe I shouldn't say this, but Shenmue III might just have more voiced dialogue than any other game to date," he said. "When we brought the script to the translation agency, they were astonished by its volume."

Anyone who has played the original games knows the incredible amount of dialogue they contained, but Suzuki believes there's even more of it this time. That makes the fact that Ryo will no longer be able to talk to every character feel like a positive thing rather than something to worry about. By giving up on the ability to interact with characters who won't do much more than show you the way to your next destination anyhow, Shenmue III should be able to add additional depth to the characters who really matter.

"The game's world has increased a lot in size," Suzuki told me. "Bailu and Niaowu are now approximately the same size as Shenmue II's Hong Kong. We originally planned to have about 50 inhabitants for these towns, but now Shenmue III has a total of about four or five hundred NPCs."

Shenmue III is a fully explorable environment, from shops to drawers to characters who speak to you in fully voiced dialogue. With these essential features intact, the third installment will undoubtedly feel like a continuation of the Shenmue experience.



The ability to zoom in on any object and see the world through Ryo's eyes makes exploration a lot more engaging. Just like in the originals, the player can switch to a first-person viewpoint at any time, and in Shenmue III you can also walk around while holding the zoom button. By clicking the left analog stick, you can also adjust the camera distance from Ryo, in a similar vein to Red Dead Redemption 2's camera options. For the first time in the series, the camera can also be moved 360 degrees with the right analog stick, so you won't just be looking at Ryo's back.

The realistic flow of time and weather effects are two other aspects iconic to Shenmue that are back. One in-game day passes in approximately one hour, and Ryo needs to sleep during the night. When he wakes up, the in-game calendar changes to the next day. This may all sound obvious, but even though having time pass in open-world games is pretty much commonplace nowadays, few games implement calendars and realistic sleeping routines for their characters.

Shenmue was also one of the first games to implement real-time weather effects. In Shenmue III, this is implemented and modernized. As co-producer Cedric Biscay mentions, aesthetic features like this are easy to enhance thanks to modern development tools.

"If it has rained in the morning, there's a chance you can still see puddles in the evening," Suzuki explained. "Footsteps become easier to spot on mountain paths as well."



A completely new feature to the series is the ability to change Ryo's wardrobe. By going into the menu, the player is free to choose the shoes, jeans and upper wear for Ryo at any time. Clothes can be bought at shops, and thus the player will gain more options to coordinate Ryo as they progress.

Shenhua and Ren, two other main characters who join Ryo on his adventure, won't have these same options, but Suzuki said he is looking into the possibility of adding additional costumes for them post-launch as DLC.

Shenhua, the heroine of the Shenmue series, no longer looks like the tomboy country girl she was in Shenmue II, but this change of character design was intentional.

"Creating a more feminine design made it easier for us to create an appealing character," said Suzuki.

But while her looks might have changed, Shenhua's personality and the way she interacts with Ryo have remained true to Suzuki's original vision.

As you can see in the latest trailer, released at the Monaco Anime Game International Conferences, Shenmue III definitely does not have the graphics of a modern AAA title. Given the fact that it started as a Kickstarter project, this is no big surprise. But for older gamers who remember Shenmue as the most expensive and best looking game of its time, this can be easy to forget.

Still, Shenmue III is by no means an ugly looking game. The characters and their animations might not live up to modern standards, but the game features beautiful environments of rural China. It should also be noted that many characters we saw in the trailer are probably not main characters. Even in today's biggest blockbuster games, there is a difference in detail between main characters and random NPCs. What makes Shenmue a special case is that pretty much any character has enough personality and importance to the story to be included in a trailer. They might not be the best looking characters, but I hope to fall in love with their unique personalities like I did with the old ex-military martial artist Yamagishi-san and quirky harbor laborer Delin in the previous games.

Main characters like Ryo, Shenhua and villain Lan Di look a lot better than other characters. From Shenhua's skin to the texture of Ryo's leather jacket, the detail in these character models shows significant improvement. In older trailers and screenshots, many fans complained that the main character did not look like the Ryo they knew, and while that still can be said to some degree about the new trailer, Ryo looked better in the gameplay footage I saw.



Bringing it All Together

In addition to player freedom and everyday life, Suzuki mentions a third feature he sees as essential to the Shenmue experience: connectivity.

"We achieved a lot in the original games, but one of the things I want to do better this time is linking different features together," he said.

In Shenmue III, Ryo can chop wood as a part-time job. With his hard-earned money, he can then play mini-games that give him move scrolls to use in battle. By making even more money, he will become able to rent a fishing rod, which allows him to go fishing and sell his catches at the local fish market. Of course, this will probably also allow him to get closer to the fishermen of the village, hence connecting the game systems to the story as well.

Gambling parlors make a return too, but while those existed for the pure sake of making quick money in previous entries, Ryo can now obtain important items by engaging in them.

Iconic gambling mini-games like Lucky Hit are back, but new mini-games such as throwing stones in a bucket are featured as well. When Suzuki went location scouting for Virtua Fighter and Shenmue in China during the 1990s, he saw people playing this game in Mengcun. Yes, even the mini-games are a realistic depiction of Chinese culture. But then again, Shenmue III also has quirky turtle and frog races. The player chooses a turtle or frog to bet on, and can cheer for it by mashing the button that appears on screen.

"I also wanted to implement a snail race, but sadly we weren't able to do that this time," Suzuki said with a straight face.



I didn't understand what could be so special about a snail race. Why would anyone want to watch races featuring a creature even slower than a turtle?

"Snails are very slow, you know" said Suzuki. "I thought it would be interesting to combine this with Shenmue's flow of time. Ryo would have to place his bets in the morning, but has to come back later in the afternoon to check the results."

While this did not make it into the final game, it shows that Suzuki still thinks in a different way than any other developer. Co-producer Biscay sees Suzuki as Shenmue III's strongest weapon, and learning about snail races indeed made me rediscover Suzuki's uniqueness.

Capsule toy machines make a return as well. While the toys were collectibles and had no real function in the original games, they are now linked to the other systems as well. Just like in Shenmue II, Ryo can take toys to pawn shops, but rather than receiving money in return, he can trade them for important items. Selling capsule toys was never an efficient way to make money, which made the many pawn shops with different rates scattered through Shenmue II's Hong Kong feel like a wasted opportunity. But if I can trade my precious toys for items that cannot be found elsewhere, I know I'll become a regular customer. By the way, seeing Ryo bend down and turn the machine's lever in full animation will make fans of the originals feel nostalgic for sure.

Wood-chopping, fishing, gambling mini-games, collecting capsule toys – it's all there. But Suzuki agrees that these systems aren't anything special on their own.

"There are much better fishing games even on smartphones," he acknowledged.

But Shenmue's gameplay has always had its quirks. Driving a forklift to the same warehouse at Yokosuka's harbor over and over quickly became mindless repetition, and airing books at the Man Mo temple has always been a tedious chore. A regular game developer would never force such mundane tasks upon the player. But Suzuki had the courage to makes us feel like real laborers at the harbor, and when Ryo received the task to calm his mind by helping at the temple, we had to do that too. The fact that Shenmue dares to be tedious on purpose makes it a role-playing experience like no other. Seeing Ryo chop wood chunks while sweating in the village of Bailu in Shenmue III assures me that this unique immersion is still there.



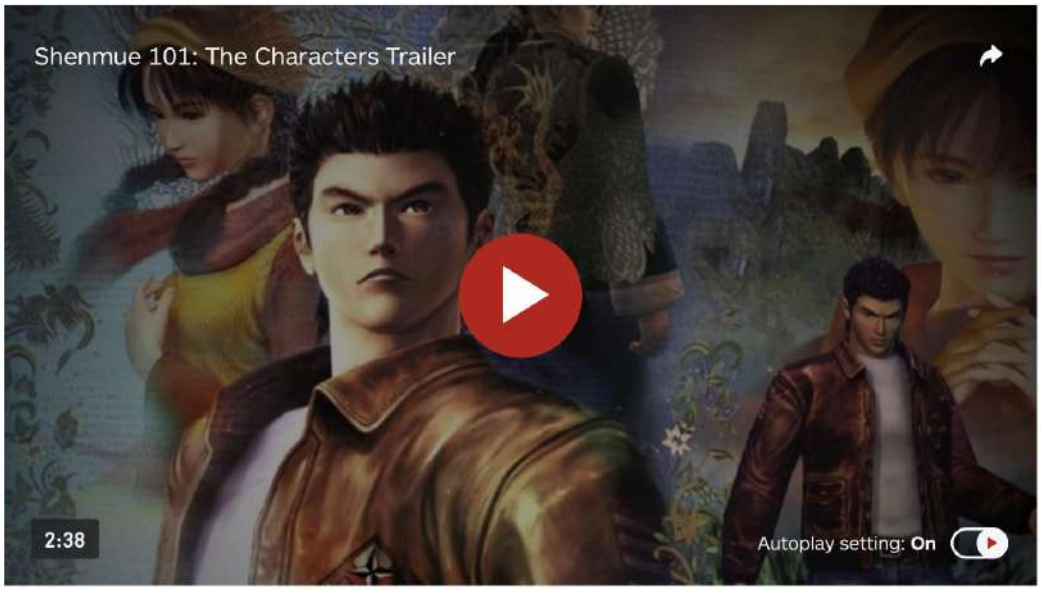
The same can be said for the new battle system. As you can see in the trailer, Ryo will be able to train at dojos by hitting wooden dummies and performing the kung fu 'horse stance'. What I saw of the gameplay seemed pretty straightforward and might quickly feel repetitive, but then again, martial-arts training is all about repetition. I can't wait to see how these training mini-games will depict Ryo's journey as a martial artist.

At dojos, Ryo can also engage in sparring sessions with other students, and increase his stamina and power by doing so. By challenging students to a fight, he can increase his rank at the dojo. If Ryo defeats a student of the 1st Dan, Ryo will receive that same rank, and if he goes on to beat a 2nd Dan fighter, he will reach 2nd Dan, and so on. Suzuki told me that at the entrance of the dojo, you will be able to see a board with all the names of the students together with their ranks. Ryo's name won't be on there at first, but as you challenge students in fights you will see his name pop up at a higher rank each time, creating a sense of community and Ryo existing within it.

After a fight, Ryo needs to rest if he wants to stand a chance in the next one. Fighting consumes stamina, and he needs to eat in order to restore his HP. It'a shame that Ryo's eating is not animated, as food is consumed from your inventory in a similar vein as in the Yakuza games, rather than an evolution of how he would consume soft drinks from a vending machine in previous games. That being said, eating also functions as a link between systems, since Ryo won't be able to run for a while if you don't feed him for too long, and it will also create a real reason to visit all the eateries and street-food stands we can expect to find in Bailu and Niaowu.

"Regarding the battle system, training your moves has become much more important, as it greatly increases their power," said Suzuki. "For example, in a ring with fences, you will be able to punch your opponent out of the ring if your move has reached a certain level."

While Shenmue's battle system is still a real-time fighting game at its core, RPG elements seem to be much more important than in previous entries. Furthermore, by making it possible to execute moves without having to memorize the commands, Suzuki also makes the battle system accessible to new players.



"In the case of a PlayStation controller, you cycle between five moves that are automatically set up with the R1 trigger, and by pressing R2 your move of choice will be executed," he explained. "Of course, seasoned players can execute those same moves with the actual commands like in a real fighting game."

For the first time in the series, Shenmue III even offers a choice of four difficulty modes. The easiest one is there for those who just want to focus on the story, but Suzuki says he doesn't advise even core fans to start with the hardest mode, the Japanese name of which can be translated as "Don't even try!" Suzuki told me that the battles and other aspects of the game are affected by the chosen difficulty, but he did not go into detail.

"We are not using assets from previous entries or the Virtua Fighter series, so all the fighting animations have been created from scratch," he said. "That

"In the case of a PlayStation controller, you cycle between five moves that are automatically set up with the R1 trigger, and by pressing R2 your move of choice will be executed," he explained. "Of course, seasoned players can execute those same moves with the actual commands like in a real fighting game."

For the first time in the series, Shenmue III even offers a choice of four difficulty modes. The easiest one is there for those who just want to focus on the story, but Suzuki says he doesn't advise even core fans to start with the hardest mode, the Japanese name of which can be translated as "Don't even try!" Suzuki told me that the battles and other aspects of the game are affected by the chosen difficulty, but he did not go into detail.

"We are not using assets from previous entries or the Virtua Fighter series, so all the fighting animations have been created from scratch," he said. "That was a lot of work, so we had to give up on implementing throw moves this time."

Judging from this information, Shenmue III's battle system might not be as deep as the originals. But with training implemented as a full-fledged system, it might be able depict Ryo's growth as a martial artist in an even more convincing way.

A Reunion Like No Other

When it comes to player freedom, pretty much any open-world game in 2019 has much more of it than Shenmue. But I have yet to find a game that simulates everyday life in such a convincing way.

What has had many of the fans worried is that supernatural elements might change that sense of reality in Shenmue III. The ending of Shenmue II contained supernatural events, and similar elements can be seen in a pre-release promotional video of the original Shenmue. In a trailer for the unreleased Shenmue Online, Ryo even unleashes what looks like a Hadouken. I had to ask Suzuki about this, but he gave me a much simpler answer than I had expected.

"There are no supernatural elements in Shenmue III."

I felt an enormous relief. Something I had been worried about for 18 years had finally been resolved. The supernatural elements at the end of Shenmue II were an exception, and Suzuki told me he has no intention to make them the new norm. Shenmue III will still be that life simulator experience the fans have come to love.

For me, the most important thing of all is that I'll finally be able to continue my conversation with Shenhua. In Shenmue II, I walked a mountain path with her for hours, and we had deep conversations. I was only 15, and it was the first time I fell in love with someone.

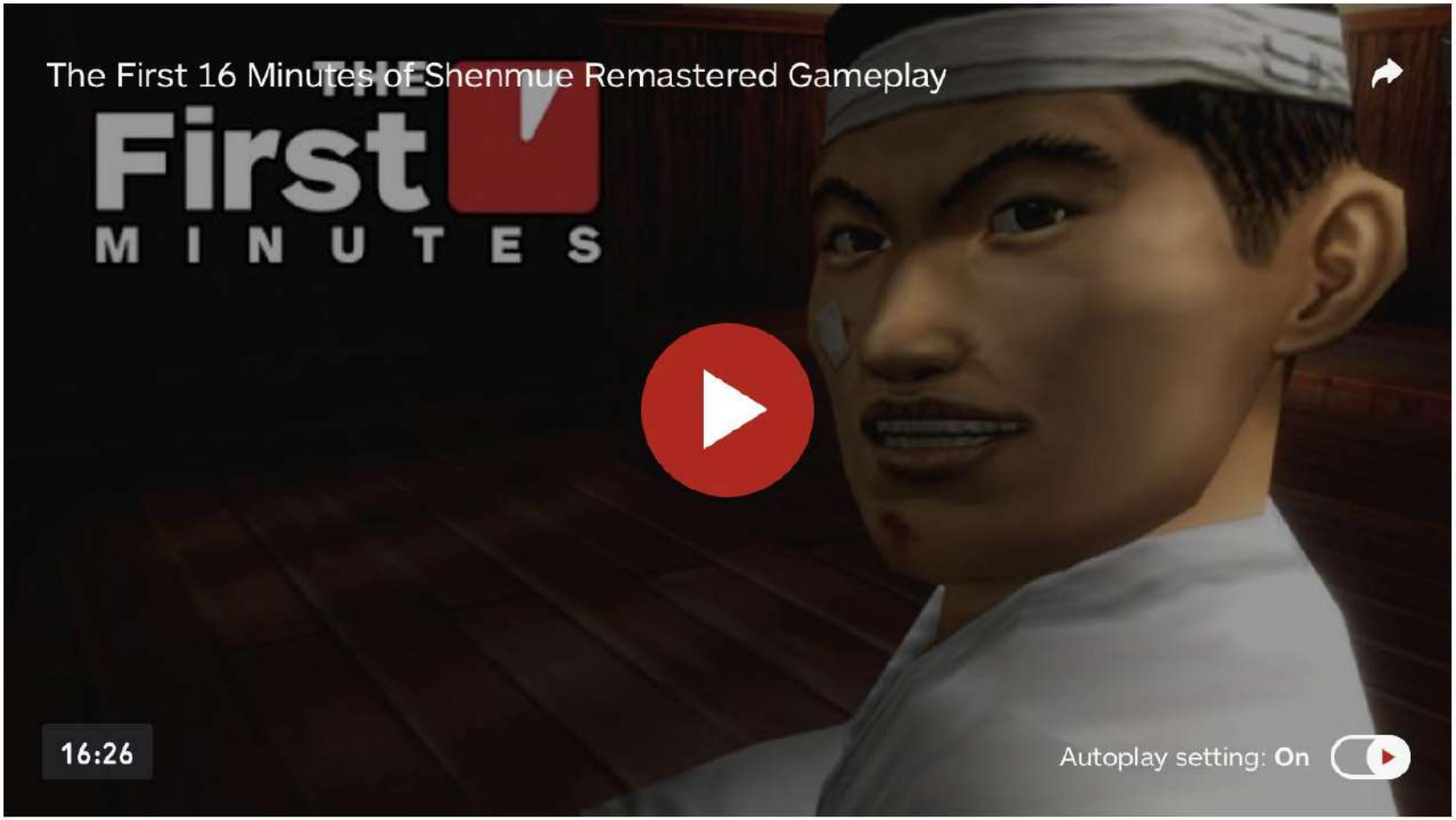
"To me, Shenmue is all about depth and poetry, something we find less and less in current large productions," co-producer Biscay observed.

Because it took so long for Shenmue III to finally be made, the reunion with Shenhua will likely feel even more poetic than it originally would have. And strangely, the fact that she now almost looks like a different person adds a sadness to it all that I somehow find appealing.

"I have included an affinity system for Shenmue III," Suzuki told me. "By communicating with Shenhua, subtle changes occur in the way she treats you.

"There are quite a lot of scenes and events that I am confident almost no player will see the first time," mused Suzuki. "But don't think too deep; just talk to her."

Fans will finally be able to reunite with Ryo and Shenhua on when Shenmue III is released on PS4 and PC on August 27th.



Esra Krabbe is an editor at IGN Japan. You can ask him obsessive Shenmue questions on Twitter.

https://it.ign.com/shenmue-iii-pc/152132/preview/shenmue-iii-esclusiva-nel-nuovo-mondo-di-ryo-con-yu-suzuki







Kirby e la nuova stoffa dell'eroe - La recensione

I film del weekend: 15-17 marzo – Boy Erased, Escape Room, Il coraggio della verità, Momenti di trascurabile felicità

Pet Sematary: featurette in esclusiva

Shenmue III: esclusiva, nel nuovo mondo di Ryo con Yu Suzuki!

Daedalic Days 2019 - Il reportage

Chi è l'Avenger più forte del Marvel Cinematic





Kirby e la nuova stoffa dell'eroe - La recensione

I film del weekend: 15-17 marzo – Boy Erased, Escape Room, Il coraggio della verità, Momenti di trascurabile felicità

Pet Sematary: featurette in esclusiva

Shenmue III: esclusiva, nel nuovo mondo di Ryo

Shenmue III / 14 Marzo 2019

SHENMUE III: LA LEGGENDA DI YU SUZUKI CONTINUA

Ryo e Shenhua sono finalmente tornati.

DI ESRA KRABBE

"Puoi aprire cassetti e armadi come nei vecchi giochi?" Ho chiesto a Yu Suzuki, padre e creatore di Shenmue. "Certo" mi ha risposto. "Stiamo parlando di Shenmue, dopotutto." In quel momento mi sono reso conto che Shenmue III, che ho conosciuto da vicino e in esclusiva per conto di IGN Japan, sarebbe stato tutto ciò che avrei potuto sperare.

"Ogni volta che prendo il controller per giocare, mi sembra un sogno che si avvera", mi ha detto il co-produttore di Shenmue III Cedric Biscay. Biscay era in origine un fan della serie Shenmue ma, in qualita di CEO della Shibuya Productions, è stato determinante nell'aiutare la Ys Net di Yu Suzuki nello sviluppo del gioco, molto prima che la campagna di raccolta fondi fruttasse a Suzuki oltre 7 milioni di dollari.

Certo, Biscay vuole promuovere il gioco, quindi i suoi commenti dovrebbero essere presi con le pinze. Quando però ho visto il gioco, ho capito perfettamente cosa volesse dire. Con il terzo capitolo a distanza di diciotto anni dall'ultimo, Shenmue rimane una serie non adatta a chiunque. Per i fan invece è un'altra questione, sembra davvero "un sogno diventato realtà".



Negli anni successivi alla pubblicazione di Shenmue II nel 2001, i videogiochi si sono evoluti, specialmente nel genere open-world che Shenmue ha aiutato a concepire. Eppure pochi altri permettono al giocatore di fare qualcosa di dettagliato come prendere un pettine a caso da un cassetto. E Ryo Hazuki, il protagonista di Shenmue, spesso, ha anche qualcosa da dire su questi oggetti di dubbia rilevanza sui quali indaga, esprimendosi ad alta voce. I moderni giochi di avventura come Heavy Rain e Life is Strange, o walking simulator quali Gone Home, hanno raggiunto una profondità simile nell'esplorazione, ma Shenmue lo fa all'interno di un vero e proprio ambiente open world. La maggior parte dei giocatori preferisce svolazzare sulle ragnatele in una città brulicante di vita o sparare contro ondate di soldati, ma se aprire un frigorifero o indagare su un mandarino mentre inseguite un misterioso uomo che ha ucciso vostro padre vi sembra più avvincente in qualche modo, allora Shenmue III dovrebbe essere nelle vostre corde.

L'originale Shenmue e Shenmue II avevano centinaia di PNG unici che vagavano verso le loro rispettive destinazioni, e se Ryo si avvicinava per interagire, ognuno reagiva con un dialogo totalmente doppiato. Da una pizzeria al dentista locale, Ryo poteva entrare in ogni singolo negozio o struttura di quei giochi, con scaffali liberamente esplorabili e bizzarri proprietari che avevano qualcosa di unico da dire ogni volta che li si andava a trovare. Suzuki vuole lo stesso ambiente dettagliato e ricco di esplorazione in Shenmue III, ma come si fa con una piccola parte di quel budget che invece è stato investito nei capitoli originali?

Dopo essermi seduto con Suzuki e aver visto circa 20 minuti di filmati di gioco, mi è stato chiaro che questo non era affatto un compito facile. Suzuki sembra esserci riuscito comunque, ma solo perché non aveva paura di fare sacrifici.



Il mondo di Shenmue è incredibilmente brulicante di vita.

Gli ambienti e i sistemi di gioco di Shenmue III non sembrano così profondi e sofisticati come negli originali. Il gioco è ancora completamente doppiato e Ryo ha molti personaggi con cui parlare, ma non può più interagire con ogni singolo PNG che incontra a Bailu e Niaowu, i due villaggi rurali cinesi dove inizierà la sua avventura. Il sistema di battaglia e i lavori part time non si sentono altrettanto sviluppati quanto in precedenza, e la maggior parte della musica del gioco è ripresa dai titoli originali, sfruttando molti pezzi mai utilizzati all'epoca. Graficamente, il gioco non rispecchia, com'è logico, un titolo tripla A.

Ma tutto ciò mostra come Suzuki abbia adottato un approccio realistico verso lo sviluppo di Shenmue III, analizzando attentamente ciò di cui è capace la sua squadra. Il risultato sembra dunque indirizzato non a una versione banalizzata di Shenmue, bensì un gioco che sceglie di concentrarsi sulla sua vera essenza.

Libertà e vita quotidiana

Suzuki mi ha spiegato che vede la libertà del giocatore e la vita di tutti i giorni come le due caratteristiche più importanti di Shenmue, e tutto ciò che mi ha mostrato e spiegato riguardo al gioco potrebbe essere ricondotto a questi due temi principali.

"Non ho fatto ricerche adeguate, quindi forse non dovrei dirlo, ma Shenmue III potrebbe avere un doppiaggio maggiore rispetto a qualsiasi altro gioco fino ad oggi", ha detto. "Quando abbiamo portato la sceneggiatura all'agenzia di traduzioni, sono rimasti sorpresi dalle sue dimensioni".

Chiunque abbia giocato ai giochi originali conosce l'incredibile quantità di dialoghi al loro interno, ma Suzuki crede che questa volta ce ne sia ancora di più. Questo mette sotto una diversa luce il fatto che Ryo non possa più parlare con chiunque, dandogli un connotato positivo e rischiarando un po' i dubbi sull'essere in realtà un difetto. Rinunciando alla possibilità di interagire con personaggi che non faranno molto più del mostrarvi la strada per la vostra prossima destinazione, comunque, Shenmue III dovrebbe essere in grado di aggiungere ulteriore profondità a quelli che contano veramente.

"Il mondo del gioco è aumentato in termini di dimensioni", mi ha detto Suzuki. "Bailu e Niaowu hanno ora approssimativamente le stesse dimensioni di Hong Kong in Shenmue II. All'inizio avevamo programmato di avere circa 50 abitanti per queste città, mentre ora Shenmue III conta un totale di circa 400/500 PNG".



Shenmue III presenta un ambiente completamente esplorabile, dai negozi ai cassetti ai personaggi completamente doppiati con cui decideremo di parlare. Con queste caratteristiche essenziali intatte, il terzo capitolo sembrerà senza dubbio una continuazione dell'esperienza originale di Shenmue.

L'abilità di analizzare nel dettaglio qualsiasi oggetto e vedere il mondo attraverso gli occhi di Ryo rende l'esplorazione molto più coinvolgente. Proprio come negli originali, il giocatore può passare a un punto di vista in prima persona in qualsiasi momento, e in Shenmue III è anche possibile camminare tenendo premuto il pulsante dello zoom. Facendo clic sulla levetta analogica sinistra, è anche possibile regolare la distanza della telecamera da Ryo, in modo simile alle opzioni della telecamera di Red Dead Redemption 2. Per la prima volta nella serie, la telecamera può anche essere spostata di 360 gradi con la levetta analogica destra, quindi non si vedranno solo le spalle di Ryo.

Lo scorrere realistico del tempo e gli effetti meteorologici sono altri due aspetti iconici di Shenmue riproposti anche in questo capitolo. Un giorno di gioco passa in circa un'ora e Ryo ha bisogno di dormire durante la notte. Quando si sveglia, il calendario di gioco cambia al giorno successivo. Questo può sembrare ovvio, ma sebbene il passare del tempo nei giochi open world sia abbastanza comune oggigiorno, pochi giochi implementano calendari e routine di sonno realistiche per i loro personaggi.



Graficamente non sarà un tripla A ma fa comunque la sua figura.

Shenmue è stato anche uno dei primi giochi a implementare effetti meteorologici in tempo reale. In Shenmue III questo aspetto è presente e modernizzato. Citando il co-produttore Cedric Biscay, caratteristiche estetiche come questa sono facili da valorizzare grazie ai moderni strumenti di sviluppo. "Se ha piovuto al mattino, c'è la possibilità che si possano ancora vedere le pozzanghere di sera", ha spiegato Suzuki. "I passi diventano più facili da individuare anche sui sentieri di montagna."

Una caratteristica completamente nuova della serie è invece la possibilità di cambiare il guardaroba di Ryo. Entrando nel menu, il giocatore è libero di scegliere scarpe, jeans e abbigliamento della parte superiore di Ryo, in qualsiasi momento. I vestiti possono essere acquistati nei negozi, dunque il giocatore avrà più opzioni per personalizzare Ryo con il progredire del gioco. Shenhua e Ren, altri due personaggi principali che si uniscono a Ryo nella sua avventura, non avranno queste stesse opzioni, ma Suzuki ha detto che sta esaminando la possibilità di aggiungere ulteriori costumi per loro sotto forma di DLC dopo il lancio.

Shenhua, l'eroina della serie Shenmue, non assomiglia più alla ragazzina di campagna che era in Shenmue II, ma questo cambiamento nel design è stato intenzionale.



Lo vincono o no il premio come miglior coppia?

"La scelta di un design più femminile ha reso più facile per noi creare un personaggio attraente", ha affermato Suzuki. Nonostante il suo aspetto sia cambiato, la personalità di Shenhua e il modo in cui interagisce con Ryo sono rimasti fedeli alla visione originale di Suzuki.

Come è possibile vedere nell'ultimo trailer, pubblicato al Monaco Anime Game International Conferences (in apertura di articolo), Shenmue III sicuramente non vanta l'impatto grafico di un moderno titolo tripla A. Nascendo come un progetto basato sul modello di crowdfunding di Kickstarter, non possiamo dirci sorpresi. Ma per i giocatori più anziani che ricordano Shenmue come il gioco più costoso e più bello del suo tempo, questo dettaglio può essere facile da dimenticare.

Eppure, Shenmue III non è affatto un brutto gioco. I personaggi e le loro animazioni potrebbero non essere all'altezza degli standard moderni, tuttavia il gioco presenta bellissimi ambienti della Cina rurale. Va anche notato che molti personaggi che abbiamo visto nel trailer non sono probabilmente personaggi principali. Persino nei più grandi successi di oggi c'è una differenza nei dettagli tra personaggi principali e PNG casuali. Ciò che rende Shenmue un caso speciale è che praticamente ogni personaggio ha abbastanza personalità e importanza per la storia da essere incluso in un trailer. Potrebbero non essere dei campionissimi di tecnica ed estetica, ma spero di innamorarmi delle loro personalità uniche come ho fatto con la vecchia Yamagishi-san e il bizzarro Delin nei precedenti giochi.

Personaggi principali come Ryo, Shenhua e il criminale Lan Di appaiono evidente su un altro livello rispetto al resto dei personaggi. Dalla pelle di Shenhua alla texture della giacca di pelle di Ryo, il dettaglio in questi modelli mostra un miglioramento significativo. Nei vecchi trailer e screenshot, molti fan si sono lamentati del fatto che il personaggio principale non somigliasse al Ryo che conoscevano e sebbene lo si possa ancora dire in qualche modo nel nuovo trailer, il filmato di gameplay che ho visto sembra rendergli più giustizia.

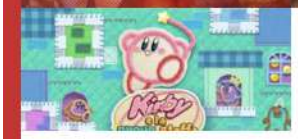
Continua nella prossima pagina!

J'aime 27 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

https://it.ign.com/shenmue-iii-pc/152132/preview/shenmue-iii-esclusiva-nel-nuovo-mondo-di-ryo-con-yu-suzuki







Kirby e la nuova stoffa dell'eroe - La recensione

I film del weekend: 15-17 marzo – Boy Erased, Escape Room, Il coraggio della verità, Momenti di trascurabile felicità

Pet Sematary: featurette in esclusiva

Shenmue III: esclusiva, nel nuovo mondo di Ryo con Yu Suzuki!

Daedalic Days 2019 - Il reportage

Chi è l'Avenger più forte





Kirby e la nuova stoffa dell'eroe - La recensione

I film del weekend: 15-17 marzo – Boy Erased, Escape Room, Il coraggio della verità, Momenti di trascurabile felicità

Pet Sematary: featurette in esclusiva

Shenmue III: esclusiva, nel nuovo mondo di Ryo con Yu Suzuki!

Daedalic Days 2019 - Il reportage

Chi è l'Avenger più forte del Marvel Cinematic Universe?

Presente e futuro delle intelligenze artificiali nei videogiochi

One Piece: World Seeker - La recensione

Shenmue III / 14 Marzo 2019

SHENMUE III: LA LEGGENDA DI YU SUZUKI CONTINUA

Ryo e Shenhua sono finalmente tornati.

DI ESRA KRABBE

Connettere tutto insieme

Oltre alla libertà del giocatore e alla vita di tutti i giorni, Suzuki menziona una terza caratteristica che considera essenziale per l'esperienza Shenmue: la connettività. "Abbiamo ottenuto molto nei giochi originali, ma una delle cose che voglio fare meglio stavolta è collegare insieme diverse funzionalità", ha affermato.

In Shenmue III, Ryo può tagliare il legno come lavoro part time. Con i suoi sudati guadagni può quindi godersi dei minigiochi che gli consentono di combattimento. Guadagnando ancora più soldi sarà in grado di noleggiare una canna da pesca, che gli permetterà di andare a pescare e vendere le sue catture al mercato del pesce locale. Naturalmente, questo probabilmente gli permetterà anche di avvicinarsi ai pescatori del villaggio, collegando quindi i sistemi di gioco alla storia.

Anche le sale da gioco sono un gradito ritorno, ma se in precedenza esistevano per il puro interesse di guadagnare rapidamente denaro, Ryo ora può sfruttarle per ottenere oggetti importanti. I minigiochi del gioco d'azzardo come Lucky Hit sono tornati, ma ce ne sono anche di nuovi, ad esempio lanciare pietre in un secchio. Quando Suzuki ha fatto il sopralluogo per Virtua Fighter e Shenmue in Cina negli anni '90, ha visto persone divertirsi in quel modo a Mengcun. Questo perché sì, anche i minigiochi sono una rappresentazione realistica della cultura cinese. Ancora, Shenmue III ha anche bizzarre corse di rane e tartarughe. Il giocatore sceglie una tartaruga o una rana su cui puntare e può tifare per loro premendo il pulsante che appare sullo schermo.



"Volevo anche implementare una gara di lumache, ma purtroppo non siamo riusciti a farlo questa volta", ha affermato Suzuki, con assoluta serietà. Non ho capito cosa potrebbe esserci di così speciale in una gara di lumache. Perché qualcuno dovrebbe voler vedere gare con una creatura ancora più lenta di una tartaruga? "Le lumache sono molto lente", ha detto Suzuki. "Ho pensato che sarebbe stato interessante combinare questo con il flusso di tempo di Shenmue. Ryo dovrebbe piazzare le sue scommesse al mattino, ma tornare più tardi nel pomeriggio per verificare i risultati."

Pur non essendo diventato un contenuto del gioco, dimostra quanto Suzuki pensi ancora in modo diverso rispetto a qualsiasi altro sviluppatore. Il co-produttore Biscay vede Suzuki come l'arma più potente di Shenmue III e sapere delle gare di lumache mi ha fatto riscoprire l'unicità di Suzuki.

Tornano anche i distributori di gashapon. Mentre nei capitoli precedenti questi giocattoli erano solo oggetti da collezione senza alcuna funzione concreta, adesso sono a loro volta collegati ad altri sistemi. Proprio come in Shenmue II, Ryo può portarli ai banchi dei pegni, ma anziché ricevere denaro li scambia con oggetti importanti. La vendita di questi oggetti non è mai stata efficace per guadagnare soldi, il che ha reso i molti negozi di pegni con tariffe diverse sparse per l'Hong Kong di Shenmue II un'occasione sprecata. Ma se posso scambiare i miei preziosi giocattoli con oggetti che invece non si trovano altrove, allora so che diventerò un cliente abituale. A proposito, vedere l'animazione completa di Ryo che si abbassa e gira la leva del distributore colpirà i fan con tutta la sua nostalgia.



I giochi di luce in Shenmue III hanno un loro fascino.

Tagliare la legna, pescare, giocare ai mini giochi, collezionare gashapon - è tutto lì. Ma Suzuki concorda sul fatto che questi sistemi non siano niente di speciale da soli.

"Ci sono giochi di pesca molto migliori anche sugli smartphone", ha riconosciuto. Ma il gameplay di Shenmue ha sempre avuto le sue peculiarità. Guidare un muletto nello stesso magazzino nel porto di Yokosuka è diventato rapidamente un'azione ripetitiva e insensata, e occuparsi dei libri al tempio di Man Mo è sempre stato a sua volta un compito noioso. Uno sviluppatore regolare di giochi non imporrebbe mai tali compiti banali al giocatore, ma Suzuki ha avuto il coraggio di farci sentire dei veri operai al porto e quando Ryo ha ricevuto l'incarico di calmare la sua mente aiutando al tempio, abbiamo dovuto farlo anche noi. Il fatto che Shenmue osi essere noioso di proposito lo rende un'esperienza di gioco come nessun'altra. Vedere Ryo faticare nel tagliare la legna nel villaggio di Bailu in Shenmue III mi assicura che questa immersione unica non è mai scomparsa.

Lo stesso si può dire per il nuovo sistema di combattimento. Come potete vedere nel trailer, Ryo sarà in grado di allenarsi nei dojo colpendo i manichini di legno ed eseguendo la "posizione del cavallo" del kung fu. Quanto ho visto del gameplay mi è sembrato piuttosto semplice e sarebbe stato facile annoiarsi ancora una volta a causa della ripetitività del tutto ma, di nuovo, l'allenamento nelle arti marziali è tutto incentrato sulla ripetizione. Non vedo l'ora di scoprire come questi minigiochi di allenamento rappresenteranno il viaggio di Ryo in qualità di marzialista.

Nei dojo, Ryo può anche impegnarsi in sessioni di sparring con altri studenti, e così facendo aumentare la propria stamina e il suo potere. Sfidando gli studenti a combattere, è possibile aumentare il grado nel dojo. Se Ryo sconfigge uno studente del 1° Dan otterrà lo stesso grado, se vince contro un 2° Dan raggiungerà quello stesso grado e così via. Suzuki mi ha detto che all'ingresso del dojo sarà disponibile un tabellone con tutti i nomi degli studenti insieme ai loro ranghi. Il nome di Ryo non ci sarà all'inizio, ma sfidando gli studenti lo vedrete apparire e mano a mano scalare la classifica, creando un coinvolgente senso di comunità.

Dopo un combattimento, Ryo ha bisogno di riposare se vuole avere una possibilità nel successivo. Combattere consuma resistenza e ha bisogno di mangiare per ripristinare i suoi punti vita. È un peccato che non ci sia alcuna animazione in tal senso, poiché il cibo viene consumato dall'inventario in modo simile a quello dei giochi di Yakuza, anziché essere un'evoluzione del consumo di bevande analcoliche da un distributore automatico dei giochi precedenti. Detto questo, mangiare funziona a sua volta come un collegamento tra i diversi sistemi, dal momento che Ryo non sarà in grado di correre per un po' se non lo nutrirete per lungo tempo, e creerà anche una vera ragione per visitare tutti i ristoranti e stand di street food che possiamo aspettarci di trovare a Bailu e Niaowu.



I paesaggi mozzafiato della Cina rurale.

"Per quanto riguarda il sistema di combattimento, perfezionare le mosse è diventato molto più importante, in quanto aumenta notevolmente la loro forza", ha detto Suzuki. "Ad esempio, in un ring recintato, sarai in grado di scaraventare l'avversario fuori solo se la mossa ha raggiunto un certo livello." Se il sistema di combattimento di Shenmue si dimostra ancora un picchiaduro in tempo reale, gli elementi RPG sembrano essere molto più importanti rispetto ai capitoli precedenti. Inoltre, lasciando la possibilità di eseguire le mosse senza dover memorizzare i comandi, Suzuki rende lo stesso sistema di combattimento accessibile ai nuovi giocatori. "Nel caso di un controller PlayStation, scorri tra cinque mosse che vengono automaticamente impostate con R1, e premendo R2 la mossa scelta verrà eseguita", ha spiegato. "Naturalmente, i giocatori esperti possono eseguire quelle stesse mosse con i comandi reali come in un vero e proprio gioco di combattimento".

Per la prima volta nella serie Shenmue III offre anche la scelta fra quattro difficoltà. La più semplice è per coloro che vogliono solo concentrarsi sulla storia, ma Suzuki non consiglia nemmeno ai fan principali di iniziare con la modalità più difficile, il cui nome giapponese può essere tradotto come "Non provarci nemmeno!". Suzuki mi ha rivelato che le battaglie e altri aspetti del gioco sono influenzati dalla difficoltà scelta, ma non è entrato nei dettagli.

"Non utilizziamo asset da titoli precedenti o dalla serie Virtua Fighter, quindi tutte le animazioni di combattimento sono state create da zero", ha affermato. "È stato un lavoro impegnativo, quindi abbiamo dovuto rinunciare all'implementazione di proiezioni questa volta". A giudicare da questa informazione, il sistema di battaglia di Shenmue III potrebbe non essere così profondo come gli originali. Ma con l'allenamento aggiunto come sistema a tutti gli effetti, potrebbe essere in grado di descrivere la crescita di Ryo in quanto marzialista in un modo ancora più convincente.



Una riunione come nessun'altra

Per quanto riguarda la libertà dei giocatori, quasi tutti i giochi open world del 2019 offrono molto più di Shenmue. Ma devo ancora trovare un gioco che simula la vita di tutti i giorni in modo così convincente.

Ciò che ha preoccupato molti fan è che gli elementi soprannaturali potrebbero cambiare quel senso di realtà in Shenmue III. Il finale di Shenmue II li conteneva ed elementi simili possono essere visti in un video promozionale pre-release dell'originale Shenmue. In un trailer per l'inedito Shenmue Online, Ryo rilascia anche quello che sembra un Hadoken. Ho dovuto chiedere a Suzuki spiegazioni a riguardo ma la sua risposta è stata più semplice di quanto mi aspettassi. "Non ci sono elementi soprannaturali in Shenmue III."

Mi sono sentito enormemente sollevato. Un tarlo che mi ha roso per 18 anni è stato infine risolto. Gli elementi soprannaturali alla fine di Shenmue II erano un'eccezione e Suzuki mi ha detto che non ha intenzione di renderli la nuova norma. Shenmue III continuerà ad essere quel simulatore di vita che i fan hanno imparato ad amare.

Per me, la cosa più importante è che finalmente potrò continuare la mia conversazione con Shenhua. In Shenmue II, ho camminato su un sentiero di montagna con lei per ore, e abbiamo avuto conversazioni profonde. Avevo solo quindici anni ed è stata la prima volta in cui mi sono innamorato di qualcuno.



I personaggi più coinvolti nella storia godono di maggiore accuratezza nei dettagli.

"Per me Shenmue è tutto basato sulla profondità e sulla poesia, qualcosa che troviamo sempre meno nelle attuali grandi produzioni", ha osservato il co-produttore Biscay. Poiché ci è voluto così tanto tempo per poter arrivare a giocare Shenmue III, la riunione con Shenhua probabilmente si rivelerà ancora più poetica di quanto non si possa immaginare. E stranamente, il fatto che lei ora assomigli quasi ad una persona diversa aggiunge una certa tristezza al tutto, che però trovo in qualche modo attraente.

"Ho incluso un sistema di affinità per Shenmue III", mi ha detto Suzuki. "Comunicando con Shenhua, si verificano lievi cambiamenti nel modo in cui ti tratta". "Ci sono un sacco di scene ed eventi che sono sicuro quasi nessun giocatore vedrà la prima volta", ha commentato. "Ma non pensare troppo in profondità. Semplicemente, parlale."

I fan potranno finalmente riunirsi con Ryo e Shenhua quando Shenmue III sarà pubblicato per PlayStation 4 e PC il 27 agosto. Per conoscere fino in fondo la storia, potete giocare la riedizione 2018 di Shenmue I & II su PS4, Xbox One e PC.

Adattamento a cura di Alessandra Borgonovo.

J'aime 27 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

https://jp.ign.com/event/33918/interview/

イベント / 2019年3月15日

地中海で日本のゲーム・アニメ・漫画を味わう――ファンの夢を叶え続ける男にインタビュー

B!ブックマーク 1 日本のポップカルチャーに憧れたフランス人が立ち上がり、同世代の子供の頃からの夢を実現し続ける

BY クラベ・エスラ→ あなたはモナコ公国に対して、どんなイメージをお持ちだろう？ 地中海の美しい海岸、テラスで飲む白ワイン、ブラックジャック台の上に置かれる大量のカジノチップ、そんなところだろうか。僕の3日にわたるモナコ滞在はゲーム、漫画、アニメ、コスプレ、そんな物事で彩られていた。それはあなたがイメージした通りのモナコではないのかもしれない。だが、ポップカルチャーファン向けイベント「MAGIC Monaco 2019」の取材旅行は僕にとって、一生記憶に残るものとなった。

「実を言うと、最初はただ会社の設立を記念する食事会を開いただけでした」とMAGIC Monacoの主催者であるセドリック・ビスカイは話した。



セドリック・ビスカイ。

ビスカイがCEOを務めるSHIBUYA PRODUCTIONSは、このモナコにある。その名前からもわかるように、日本と深い関わりのある会社だ。

> 30・40代のフランス人の子供の頃の夢を実現するプロダクション会社

「SHIBUYA PRODUCTIONSは広い意味でプロダクション会社です。『鉄腕アトム』のリブートや『COBRA Return of Joe Gilian』といった人気アニメシリーズの復活、『サッドヒルを掘り返せ』というドキュメンタリー映画（現在日本の映画館やNetflixで見ることができる）、さらに漫画やゲームなどのプロダクションも行っています。最近、新しい漫画ラベルを作ったばかりで、ヨーロッパ、日本、アメリカなど、世界規模でコラボレーションを実施していくつもりです」とビスカイは説明した。


史上最薄の
ALIENWARE（PR）

SF史に残る（べき）ゲームたち

PCゲーム極☆道

中華娯楽週報



史上最薄の
ALIENWARE（PR）

SF史に残る（べき）ゲームたち

モナコから車で30分程度離れた南フランスの都市、ニースの出身であるビスカイ。1979年生まれの彼は、漫画・アニメ・ゲームを始めとした日本のポップカルチャーで育った世代だ。モナコに滞在する間、僕は複数の人から「フランスは日本の次に、漫画の市場が大きい国ですよ」と言われた。彼らに聞く前から、僕はすでにそれを知識として把握してはいた。そして、パリ＝シャルル・ド・ゴール空港での乗り継ぎの際、売店で漫画の雑誌がずらりと並んでおり、「日本から直接！」と訴える紙面が目に入るとそのことを実感することとなった。

南フランスやモナコの絵画的な町並みに憧れる日本人がいる一方、彼らは漫画やアニメの国、日本を夢見ているわけだ。そんな彼らの代表として立ち上がったのが他でもないセドリック・ビスカイ。SHIBUYA PRODUCTIONSを立ち上げた彼は、80・90年代にフランスで流行った日本の名作を復活させようとしている。SHIBUYA PRODUCTIONSはある意味、30・40代のフランス人の子供の頃の夢を実現するプロダクション会社と言えるかもしれない。

ビスカイはまるで少年のように明るい、夢を持つビジネスマンだ。その姿はどこか、任天堂の元社長の故岩田聡を彷彿とさせるところがある。彼は作品を復活させるだけでなく、ファンがクリエイターと交流できる場も設けている。それが僕の取材したMAGIC Monacoだ。



MAGIC Monaco 2019におけるコスプレコンテスト。

「会社設立の記念パーティーに素晴らしいクリエイターがたくさんいらしたんです。日本から特別に来てくださったクリエイターの方々との大切な時間を、僕らだけで独占してはもったいないと思ったんです。そこで翌年の2015年にMAGIC Monacoを初めて開催しました。中裕司さん、天野喜孝さん、橋本真司さん、高橋陽一さんなどが来てくださり、素晴らしいイベントになりました」

早いもので、3月9日に開催されたMAGIC Monaco 2019は同イベントの5周年となった。『宇宙戦艦ヤマト』や『銀河鉄道９９９』などで知られる漫画家の松本零士とフランスの宇宙飛行士であるクリストファー・ランバートの対談。日本ではほとんど表舞台に登場しない『遊☆戯☆王』の原作者の高橋和希がその場で絵を描くライブドローイングセッション。『シェンムーIII』のディレクターである鈴木裕によるカンファレンスと、同作の新トレーラーの公開。日本のポップカルチャーのスターが多数登場し、ウェズリー・スナイプスやクリストファー・ランバートといった有名俳優も参加した。MAGIC Monacoの5周年にふさわしいイベントになったと言えそうだ。



日本人クリエイターが登壇するたびに、会場はどっと盛り上がった。来場者は——E3といった大規模ゲームショウで興奮を抑えられないゲームファンとはまた少し違った——深い喜びを顕にしていた。子供の頃から憧れていたクリエイターが海の向こうから、彼らに会いに来てくれたのだ。理解できないこともひとつあった。60代前半くらいに見える元気な司会が言葉を発する度に、来場者はやはり深く感動していたのだ。

「あの司会は私と同じ世代のフランス人のアニメファンにとって、特別な存在なんだよ」

フランスを代表するゲーム情報サイトGameblogの創業者であるジュリエン・ウベールと一緒に昼食を楽しんでいると、彼が教えてくれた。

“日本人クリエイターが登壇するたびに、会場はどっと盛り上がった。

「『ドラゴンボール』、『聖闘士星矢』、『セーラームーン』といったアニメはどれも、『Club Dorothée』という番組で初めてフランスで放送された。ものすごい人気だったよ。で、アニメとアニメの間にジャッキーとして知られる役者がピエロのような演技をして視聴者を楽しませたんだ。それが、今日の司会の彼だよ。本名はJacques Jakubowiczだけど、あくまでジャッキーとして知られている。ちょっと老けてしまったけど、子供だった僕だってもう40代だから無理もないよね（笑）。とにかく、彼はフランスの昔からのアニメファンにとっては子供の頃を象徴するような存在だよ」

和食レストランで、上手な箸運びであんかけ鱈の唐揚げを口元に運びながら、彼は流暢な英語で説明した。



会場を盛り上げるジャッキー。

なるほど、MAGIC Monacoはそういうところまで、日本のポップカルチャーを愛するフランス人の夢を実現したイベントだったわけか、と僕は理解した。ビスカイ自身もそのひとりであればこそ、このような見事なキャスティングができるはずだ。

ビスカイは今後も、MAGIC Monacoをあくまでコアなポップカルチャーファンのためのイベントにしていき、ゲームショウやコミコンのような大規模イベントにしたくないと言う。

「MAGIC Monacoは入場料をとらない、事前申込制のイベントです。来場できるお客さんは3000人までです。拡大してしまうと、このイベントの本当の意味が失われてしまうと思うんです。ゆったりした時間の流れるモナコで、限られた数のファンがじっくりとクリエイターやアーティストと交流できる。今後もそういう深みのあるイベントでありたいです」とビスカイ。

ゲーマーにとって、SHIBUYA PRODUCTIONSは何よりも『シェンムーIII』の共同プロデューサーとして知られている。MAGIC Monacoでも、鈴木裕が登壇すると会場は特に盛り上がり、フランス以外からの来場者も多く会場に集まった。



鈴木裕とセドリック・ビスカイのツーショット。

「SHIBUYA PRODUCTIONSは最初から、『シェンムーIII』の共同プロデューサーとして携わっています。最初からというのは、Kickstarterキャンペーンの前からという意味ですね。協力するようになるまでの経緯ですが、すべて鈴木裕さんとの個人的なお付き合いから始まりましたね。私たちは友人です。僕は『シェンムー』が大好きだということを何度も彼に話しましたし、『いつか、続編を作る機会がありましたら、ぜひ携わらせてください』とも言いました。そして、その日が実際に来たわけです」

ビスカイは、『シェンムーIII』が実現に至るまでの奇跡をこのように振り返った。その奇跡は、彼がいなければ実現しなかったのかもしれない。SHIBUYA PRODUCTIONSの公式ウェブサイトには、「忘れられた独特な作品を復活させること」が会社の理念として挙げられている。

“すべて鈴木裕さんとの個人的なお付き合いから始まりましたね。私たちは友人です。

「もちろん、エンターテインメント業界はあくまでビジネスであるということは理解していますが、それでもマーケティングやパブリッシングにかけられる膨大な費用に対して違和感を覚えるときがあります。もっと認められてもいいはずの作品を復活させ、より良くすることで今の人々に再発見してもらうことを、ひとつの使命としています。もちろん、常にリスクはありますが、自分の力でマーケティングなどの費用に太刀打ちできないクリエイターやアーティストにチャンスを与えたいのです。SHIBUYA PRODUCTIONSは謙虚な姿勢を大切にするプロダクション会社です。お金はそんなにないけど、アイディアとコネクションで奇跡を起こせると信じています。クリエイターのために、奇跡を起こしたい、本当にそう思うのです」

ビスカイの力を得て作品に取り組んでいるクリエイター。彼らはMAGIC Monacoで現地のファンと交流し、深い絆を作る。MAGIC Monacoではステージイベント以外にもサイン会が実施され、松本零士、鈴木裕、高橋和希といった日本人クリエイターの前に欧米人による長蛇の列ができる。日本人にとっては誇らしい傾向を見ることができるのだ。



欧州ファンにサインする松本零士。

MAGIC Monacoから新しい作品も誕生している。本イベントの一環として行われている「漫画コンテスト」では最優秀賞が作品を出版してもらうチャンスを得る。昨年の優勝者であるSeldonはまだ10代後半のフランス人作家で、ヴィンセント・ヴァン・ゴッホの人生を題材にした漫画『The Way of Van Gogh』がこの3月に出版された。いつか、日本でも日の目を見ると信じたい。

SHIBUYA PRODUCTIONSは確実に、日本に進出し始めている。MAGICも、もはや欧州のポップカルチャーファンだけのためのイベントではない。昨年11月10日、ビスカイは京都にて「MAGIC Kyoto」というイベントの第1回を開催し、今年も引き続き開催する予定だと言う。

「MAGIC Kyotoは本当に素晴らしいイベントとなりました。フランク・ミラーさん、天野喜孝さん、荒牧伸志さん、石川光久さんなどが会場の東映太秦映画村に登壇してくださり、イベントを実施することができました。京都府と京都市の協力を得られるのが実に心強かったです。我々の活躍が、常に水準の高いものを求める日本でも評価されて、本当に光栄に思います。お寺や京都タワーで開催できたパーティーを思い出すと、今でも信じられない気持ちです」

ビスカイはMAGIC Kyotoに海外の有名コスプレイヤーも複数誘致して、イベントを開催した。イベントはほとんど宣伝されなかったので、僕も開催が終わってから知ってしまったのだが、来年はもっと積極的に宣伝していくという。



MAGIC Kyoto
@Kyoto_Magic

The great @DanieVedo by @Aleksander_ph #MAGICKYOTO
♡ 396 6:39 - 2018年11月27日

46人がこの話題について話しています >

パリやマルセイユといったビジネスの主要都市ではなく、ゆったりした時間が流れるモナコに拠点を構えるSHIBUYA PRODUCTIONS。そして、そこで開催されるMAGICというイベントには、人と人のつながりを大切にする独特な空気感がある。日本での開催が東京ではなく、京都であったのも頷ける。SHIBUYA PRODUCTIONSの日本支社も東京や大阪ではなく、なんと山梨県北杜市にある。

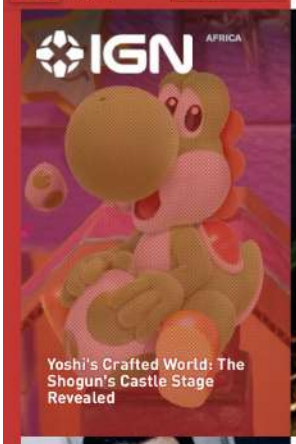
「笑ってしまうのかもしれませんが、弊社の日本支社が北杜市にあるのは、僕が『北斗の拳』のファンだからです！（笑）まあ、弊社のゼネラルマネージャーが元々ここに住んでいたということもありますが、やっぱり『ホクト』という音が大事ですね。『北杜市に支社を作れば、北斗神拳っぽくてカッコイイよね』と、まるで子供みたいに話し合って興奮したのをまだ覚えています（笑）。でも実は、便利なロケーションでもあるんです。日本のアーティストや著名人でこの周辺に別荘を構えている人も多いし、東京のようにせかせかしていないので、鳥のさえずりに耳を澄ませながらゆっくりと話し合えるんです」

ビスカイは「シェンムー」を「真心のある、詩的なゲーム」と形容した。彼の生き様やSHIBUYA PRODUCTIONSの活動と見事に一致するようなゲームと言えるだろう。

J'aime 43 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

B! ブックマーク 1

https://za.ign.com/shenmue-iii/130291/feature/shenmue-iii-first-gameplay-preview







Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

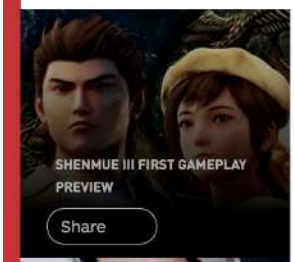
Good Omens

Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022





Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

Good Omens

Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022

Division 2 Endgame Details

Shenmue III / March 14, 2019

SHENMUE III FIRST GAMEPLAY PREVIEW

Ryo and Shenhua are back at last

BY ESRA KRABBE → "Can you open drawers and closets like in the old games?" I asked Yu Suzuki, the man behind the Shenmue series.

"Of course" he said. "It's Shenmue, after all."

That was the moment I realized that Shenmue III was going to be all I could have hoped for.

"Every time I hold the controller to play the game, it feels like a dream come true," Shenmue III co-producer Cedric Biscay told me. Biscay was originally a fan of the Shenmue series himself, but as the CEO of Shibuya Productions, he was instrumental in helping Yu Suzuki's YsNet fund development of the game, long before the crowdfunding campaign had made Suzuki over $7 million.

Of course, Biscay wants to promote his game, so his comments should be taken with a grain of salt. But when I finally got to see the game, I knew exactly what he meant. With the third installment coming 18 years after the last iteration, Shenmue still isn't for everyone. But for the fans, it indeed looks to be "a dream come true".

> "Every time I hold the controller to play the game, it feels like a dream come true" - Shenmue III co-producer Cedric Biscay

In the years since Shenmue II's 2001 release, video games have evolved, especially in the open-world genre that Shenmue helped conceive. Yet few other games allow the player to do something as detailed as pull a random comb out of a drawer. And Ryo Hazuki, Shenmue's protagonist, often even has something to say about these minor objects he investigates, in voiced dialogue too. Modern adventure games like Heavy Rain and Life is Strange or walking simulators such as Gone Home have achieved similar depth in their exploration, but Shenmue does it within a full-fledged open-world environment. Most gamers might prefer to web-swing through a bustling city or shoot wave after wave of soldiers, but if opening a fridge or investigating a tangerine while going after a mysterious man who killed your father sounds more appealing to you, Shenmue III should definitely be on your radar.

The original Shenmue and Shenmue II had hundreds of unique NPCs wandering through their locations, and if Ryo approached them, each one of them reacted with fully voiced dialogue. From a pizza restaurant to the local dentist, Ryo could enter every single shop or facility in those games, with store shelves fully explorable and quirky shop owners who had something unique to say each time you came by. Suzuki wants that same detailed and rich explorable environment in Shenmue III, but how do you do that with only a fraction of the budget that went into these original games?

After sitting down with Suzuki, and watching approximately 20 minutes of gameplay footage, it was clear to me that this had by no means been an easy task. Suzuki seems to have pulled it off anyway, but only because he wasn't afraid to make sacrifices.

Shenmue III's environments and game systems don't seem to be as deep and sophisticated as they were in the original games. The game is still fully voiced and Ryo has many characters to talk to, but he can no longer interact with every single NPC he encounters in Bailu and Niaowu, the two countryside Chinese villages his adventure will start with in Shenmue III. The battle system and part-time jobs don't feel as fleshed out as before, and most of the game's music is reused from the original games, be it with many pieces that were never used in the originals. Graphically, the game is obviously not an AAA title either.

But all this shows how Suzuki has taken a realistic approach towards the development of Shenmue III, carefully analyzing what his team is capable of. It seems to have resulted in what does not feel like a dumbed-down version of Shenmue, but a game that focuses on its true essence.



Freedom and everyday life

Suzuki tells me that he sees player freedom and everyday life as the two most important features of Shenmue, and everything he showed and explained to me about the game could be connected back to those two main themes.

"I haven't done proper research, so maybe I shouldn't say this, but Shenmue III might just have more voiced dialogue than any other game to date," he said. "When we brought the script to the translation agency, they were astonished by its volume."

Anyone who has played the original games knows the incredible amount of dialogue they contained, but Suzuki believes there's even more of it this time. That makes the fact that Ryo will no longer be able to talk to every character feel like a positive thing rather than something to worry about. By giving up on the ability to interact with characters who won't do much more than show you the way to your next destination anyhow, Shenmue III should be able to add additional depth to the characters who really matter.

> "Shenmue III might just have more voiced dialogue than any other game to date" - Yu Suzuki

"The game's world has increased a lot in size," Suzuki told me. "Bailu and Niaowu are now approximately the same size as Shenmue II's Hong Kong. We originally planned to have about 50 inhabitants for these towns, but now Shenmue III has a total of about four or five hundred NPCs."

Shenmue III is a fully explorable environment, from shops to drawers to characters who speak to you in fully voiced dialogue. With these essential features intact, the third installment will undoubtedly feel like a continuation of the Shenmue experience.



The ability to zoom in on any object and see the world through Ryo's eyes makes exploration a lot more engaging. Just like in the originals, the player can switch to a first-person viewpoint at any time, and in Shenmue III you can also walk around while holding the zoom button. By clicking the left analog stick, you can also adjust the camera distance from Ryo, in a similar vein to Red Dead Redemption 2's camera options. For the first time in the series, the camera can also be moved 360 degrees with the right analog stick, so you won't just be looking at Ryo's back.

Realistic flow of time and weather effects are two other aspects iconic to Shenmue that are back. One in-game day passes in approximately one hour, and Ryo needs to sleep during the night. When he wakes up, the in-game calendar changes to the next day. This may all sound obvious, but even though having time pass in open-world games is pretty much commonplace nowadays, few games implement calendars and realistic sleeping routines for their characters.

Shenmue was also one of the first games to implement real-time weather effects. In Shenmue III, this is implemented and modernized. As co-producer Cedric Biscay mentions, aesthetic features like this are easy to enhance thanks to modern development tools.

"If it has rained in the morning, there's a chance you can still see puddles in the evening," Suzuki explained. "Footsteps become easier to spot on mountain paths as well."

A completely new feature to the series is the ability to change Ryo's wardrobe. By going into the menu, the player is free to choose the shoes, jeans and upper wear for Ryo at any time. Clothes can be bought at shops, and thus the player will gain more options to coordinate Ryo as they progress.

Shenhua and Ren, two other main characters who join Ryo on his adventure, won't have these same options, but Suzuki said he is looking into the possibility of adding additional costumes for them post-launch as DLC.

Shenhua, the heroine of the Shenmue series, no longer looks like the tomboy country girl she was in Shenmue II, but this change of character design was intentional.

"Creating a more feminine design made it easier for us to create an appealing character," said Suzuki.

But while her looks might have changed, Shenhua's personality and the way she interacts with Ryo have remained true to Suzuki's original vision.



As you can see in the latest trailer, released at the Monaco Anime Game International Conferences, Shenmue III definitely does not have the graphics of a modern AAA title. Given the fact that it started as a Kickstarter project, this is no big surprise. But for older gamers who remember Shenmue as the most expensive and best looking game of its time, this can be easy to forget.

Still, Shenmue III is by no means an ugly looking game. The characters and their animations might not live up to modern standards, but the game features beautiful environments of rural China. It should also be noted that many characters we saw in the trailer are probably not main characters. Even in today's biggest blockbuster games, there is a difference in detail between main characters and random NPCs. What makes Shenmue a special case is that pretty much any character has enough personality and importance to the story to be included in a trailer. They might not be the best looking characters, but I hope to fall in love with their unique personalities like I did with the old ex-military martial artist Yamagishi-san and quirky harbor laborer Delin in the previous games.

Main characters like Ryo, Shenhua and villain Lan Di look a lot better than other characters. From Shenhua's skin to the texture of Ryo's leather jacket, the detail in these character models shows significant improvement. In older trailers and screenshots, many fans complained that the main character did not look like the Ryo they knew, and while that still can be said to some degree about the new trailer, Ryo looked better in the gameplay footage I saw.

J'aime 42 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

IGN AFRICA





Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

Good Omens

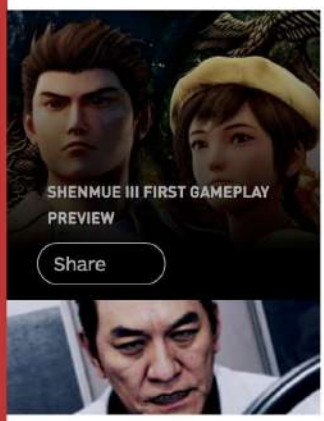
Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022

Division 2 Endgame Details



Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

Good Omens

Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022

Shenmue III / March 14, 2019

SHENMUE III FIRST GAMEPLAY PREVIEW

Ryo and Shenhua are back at last

BY ESRA KRABBE →



Bringing it all together

In addition to player freedom and everyday life, Suzuki mentions a third feature he sees as essential to the Shenmue experience: connectivity.

"We achieved a lot in the original games, but one of the things I want to do better this time is linking different features together," he said.

In Shenmue III, Ryo can chop wood as a part-time job. With his hard-earned money, he can then play mini-games that give him move scrolls to use in battle. By making even more money, he will become able to rent a fishing rod, which allows him to go fishing and sell his catches at the local fish market. Of course, this will probably also allow him to get closer to the fishermen of the village, hence connecting the game systems to the story as well.

Gambling parlors make a return too, but while those existed for the pure sake of making quick money in previous entries, Ryo can now obtain important items by engaging in them.

Iconic gambling mini-games like Lucky Hit are back, but new mini-games such as throwing stones in a bucket are featured as well. When Suzuki went location scouting for Virtua Fighter and Shenmue in China during the 1990s, he saw people playing this game in Mengcun. Yes, even the mini-games are a realistic depiction of Chinese culture. But then again, Shenmue III also has quirky turtle and frog races. The player chooses a turtle or frog to bet on, and can cheer for it by mashing the button that appears on screen.

"I also wanted to implement a snail race, but sadly we weren't able to do that this time," Suzuki said with a straight face.

I didn't understand what could be so special about a snail race. Why would anyone want to watch races featuring a creature even slower than a turtle?

"Snails are very slow, you know" said Suzuki. "I thought it would be interesting to combine this with Shenmue's flow of time. Ryo would have to place his bets in the morning, but has to come back later in the afternoon to check the results."

While this did not make it into the final game, it shows that Suzuki still thinks in a different way than any other developer. Co-producer Biscay sees Suzuki as Shenmue III's strongest weapon, and learning about snail races indeed made me rediscover Suzuki's uniqueness.



Capsule toy machines make a return as well. While the toys were collectibles and had no real function in the original games, they are now linked to the other systems as well. Just like in Shenmue II, Ryo can take toys to pawn shops, but rather than receiving money in return, he can trade them for important items. Selling capsule toys was never an efficient way to make money, which made the many pawn shops with different rates scattered through Shenmue II's Hong Kong feel like a wasted opportunity. But if I can trade my precious toys for items that cannot be found elsewhere, I know I'll become a regular customer. By the way, seeing Ryo bend down and turn the machine's lever in full animation will make fans of the originals feel nostalgic for sure.

Wood-chopping, fishing, gambling mini-games, collecting capsule toys – it's all there. But Suzuki agrees that these systems aren't anything special on their own.

"There are much better fishing games even on smartphones," he acknowledged.

> "The fact that Shenmue dares to be tedious on purpose makes it a role-playing experience like no other.

But Shenmue's gameplay has always had its quirks. Driving a forklift to the same warehouse at Yokosuka's harbor over and over quickly became mindless repetition, and airing books at the Man Mo temple has always been a tedious chore. A regular game developer would never force such mundane tasks upon the player. But Suzuki had the courage to makes us feel like real laborers at the harbor, and when Ryo received the task to calm his mind by helping at the temple, we had to do that too. The fact that Shenmue dares to be tedious on purpose makes it a role-playing experience like no other. Seeing Ryo chop wood chunks while sweating in the village of Bailu in Shenmue III assures me that this unique immersion is still there.

The same can be said for the new battle system. As you can see in the trailer, Ryo will be able to train at dojos by hitting wooden dummies and performing the kung fu 'horse stance'. What I saw of the gameplay seemed pretty straightforward and might quickly feel repetitive, but then again, martial-arts training is all about repetition. I can't wait to see how these training mini-games will depict Ryo's journey as a martial artist.

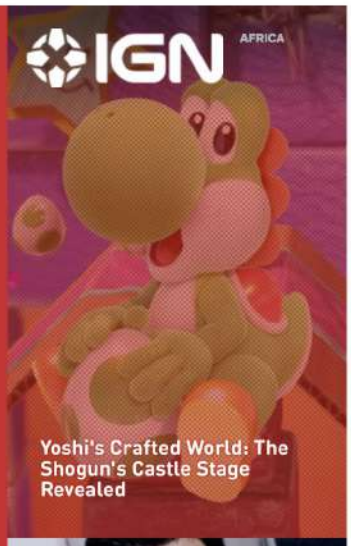
At dojos, Ryo can also engage in sparring sessions with other students, and increase his stamina and power by doing so. By challenging students to a fight, he can increase his rank at the dojo. If Ryo defeats a student of the 1st Dan, Ryo will receive that same rank, and if he goes on to beat a 2nd Dan fighter, he will reach 2nd Dan, and so on. Suzuki told me that at the entrance of the dojo, you will be able to see a board with all the names of the students together with their ranks. Ryo's name won't be on there at first, but as you challenge students in fights you will see his name pop up at a higher rank each time, creating a sense of community and Ryo existing within it.

After a fight, Ryo needs to rest if he wants to stand a chance in the next one. Fighting consumes stamina, and he needs to eat in order to restore his HP. It'a shame that Ryo's eating is not animated, as food is consumed from your inventory in a similar vein as in the Yakuza games, rather than an evolution of how he would consume soft drinks from a vending machine in previous games. That being said, eating also functions as a link between systems, since Ryo won't be able to run for a while if you don't feed him for too long, and it will also create a real reason to visit all the eateries and street-food stands we can expect to find in Bailu and Niaowu.

"Regarding the battle system, training your moves has become much more important, as it greatly increases their power," said Suzuki. "For example, in a ring with fences, you will be able to punch your opponent out of the ring if your move has reached a certain level."



IGN AFRICA





Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

Good Omens

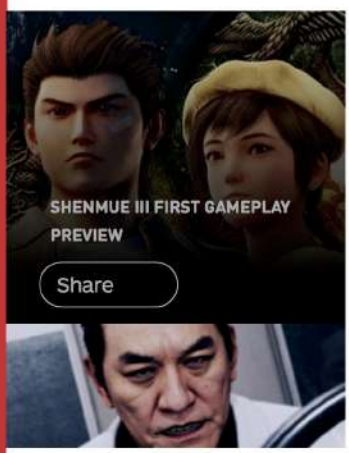
Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022

Division 2 Endgame Details



Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

Good Omens

Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons

Shenmue III / March 14, 2019

SHENMUE III FIRST GAMEPLAY PREVIEW

Ryo and Shenhua are back at last

BY ESRA KRABBE →



Bringing it all together

In addition to player freedom and everyday life, Suzuki mentions a third feature he sees as essential to the Shenmue experience: connectivity.

"We achieved a lot in the original games, but one of the things I want to do better this time is linking different features together," he said.

In Shenmue III, Ryo can chop wood as a part-time job. With his hard-earned money, he can then play mini-games that give him move scrolls to use in battle. By making even more money, he will become able to rent a fishing rod, which allows him to go fishing and sell his catches at the local fish market. Of course, this will probably also allow him to get closer to the fishermen of the village, hence connecting the game systems to the story as well.

Gambling parlors make a return too, but while those existed for the pure sake of making quick money in previous entries, Ryo can now obtain important items by engaging in them.

Iconic gambling mini-games like Lucky Hit are back, but new mini-games such as throwing stones in a bucket are featured as well. When Suzuki went location scouting for Virtua Fighter and Shenmue in China during the 1990s, he saw people playing this game in Mengcun. Yes, even the mini-games are a realistic depiction of Chinese culture. But then again, Shenmue III also has quirky turtle and frog races. The player chooses a turtle or frog to bet on, and can cheer for it by mashing the button that appears on screen.

"I also wanted to implement a snail race, but sadly we weren't able to do that this time," Suzuki said with a straight face.

I didn't understand what could be so special about a snail race. Why would anyone want to watch races featuring a creature even slower than a turtle?

"Snails are very slow, you know" said Suzuki. "I thought it would be interesting to combine this with Shenmue's flow of time. Ryo would have to place his bets in the morning, but has to come back later in the afternoon to check the results."

While this did not make it into the final game, it shows that Suzuki still thinks in a different way than any other developer. Co-producer Biscay sees Suzuki as Shenmue III's strongest weapon, and learning about snail races indeed made me rediscover Suzuki's uniqueness.



Capsule toy machines make a return as well. While the toys were collectibles and had no real function in the original games, they are now linked to the other systems as well. Just like in Shenmue II, Ryo can take toys to pawn shops, but rather than receiving money in return, he can trade them for important items. Selling capsule toys was never an efficient way to make money, which made the many pawn shops with different rates scattered through Shenmue II's Hong Kong feel like a wasted opportunity. But if I can trade my precious toys for items that cannot be found elsewhere, I know I'll become a regular customer. By the way, seeing Ryo bend down and turn the machine's lever in full animation will make fans of the originals feel nostalgic for sure.

Wood-chopping, fishing, gambling mini-games, collecting capsule toys – it's all there. But Suzuki agrees that these systems aren't anything special on their own.

"There are much better fishing games even on smartphones," he acknowledged.

> "The fact that Shenmue dares to be tedious on purpose makes it a role-playing experience like no other.

But Shenmue's gameplay has always had its quirks. Driving a forklift to the same warehouse at Yokosuka's harbor over and over quickly became mindless repetition, and airing books at the Man Mo temple has always been a tedious chore. A regular game developer would never force such mundane tasks upon the player. But Suzuki had the courage to makes us feel like real laborers at the harbor, and when Ryo received the task to calm his mind by helping at the temple, we had to do that too. The fact that Shenmue dares to be tedious on purpose makes it a role-playing experience like no other. Seeing Ryo chop wood chunks while sweating in the village of Bailu in Shenmue III assures me that this unique immersion is still there.

The same can be said for the new battle system. As you can see in the trailer, Ryo will be able to train at dojos by hitting wooden dummies and performing the kung fu 'horse stance'. What I saw of the gameplay seemed pretty straightforward and might quickly feel repetitive, but then again, martial-arts training is all about repetition. I can't wait to see how these training mini-games will depict Ryo's journey as a martial artist.

At dojos, Ryo can also engage in sparring sessions with other students, and increase his stamina and power by doing so. By challenging students to a fight, he can increase his rank at the dojo. If Ryo defeats a student of the 1st Dan, Ryo will receive that same rank, and if he goes on to beat a 2nd Dan fighter, he will reach 2nd Dan, and so on. Suzuki told me that at the entrance of the dojo, you will be able to see a board with all the names of the students together with their ranks. Ryo's name won't be on there at first, but as you challenge students in fights you will see his name pop up at a higher rank each time, creating a sense of community and Ryo existing within it.

After a fight, Ryo needs to rest if he wants to stand a chance in the next one. Fighting consumes stamina, and he needs to eat in order to restore his HP. It'a shame that Ryo's eating is not animated, as food is consumed from your inventory in a similar vein as in the Yakuza games, rather than an evolution of how he would consume soft drinks from a vending machine in previous games. That being said, eating also functions as a link between systems, since Ryo won't be able to run for a while if you don't feed him for too long, and it will also create a real reason to visit all the eateries and street-food stands we can expect to find in Bailu and Niaowu.

"Regarding the battle system, training your moves has become much more important, as it greatly increases their power," said Suzuki. "For example, in a ring with fences, you will be able to punch your opponent out of the ring if your move has reached a certain level."



While Shenmue's battle system is still a real-time fighting game at its core, RPG elements seem to be much more important than in previous entries. Furthermore, by making it possible to execute moves without having to memorize the commands, Suzuki also makes the battle system accessible to new players.

"In the case of a PlayStation controller, you cycle between five moves that are automatically set up with the R1 trigger, and by pressing R2 your move of choice will be executed," he explained. "Of course, seasoned players can execute those same moves with the actual commands like in a real fighting game."

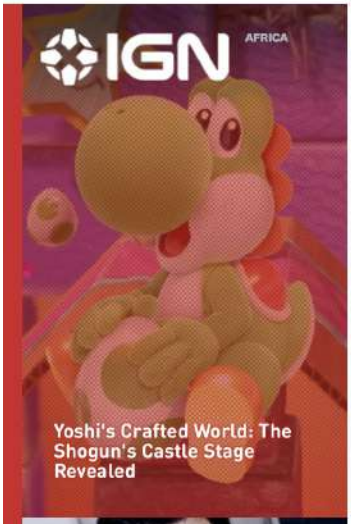
For the first time in the series, Shenmue III even offers a choice of four difficulty modes. The easiest one is there for those who just want to focus on the story, but Suzuki says he doesn't advise even core fans to start with the hardest mode, the Japanese name of which can be translated as "Don't even try!" Suzuki told me that the battles and other aspects of the game are affected by the chosen difficulty, but he did not go into detail.

"We are not using assets from previous entries or the Virtua Fighter series, so all the fighting animations have been created from scratch," he said. "That was a lot of work, so we had to give up on implementing throw moves this time."

Judging from this information, Shenmue III's battle system might not be as deep as the originals. But with training implemented as a full-fledged system, it might be able depict Ryo's growth as a martial artist in an even more convincing way.

J'aime 42 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

https://za.ign.com/shenmue-iii/130291/feature/shenmue-iii-first-gameplay-preview





Yakuza Spin-off Judgment

The Division 2 Review in Progress

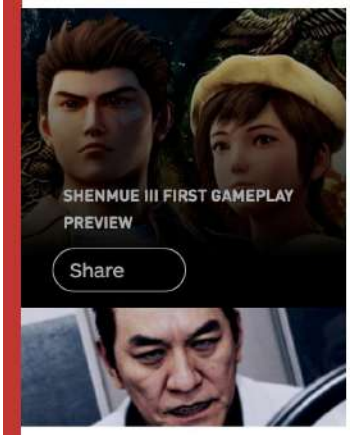
Good Omens

Sekiro: Shadows Die Twice Preview

Dungeons & Dragons Animation

Game of Thrones Season 8

Aquaman 2 Coming in 2022



Yakuza Spin-off Judgment

Shenmue III / March 14, 2019

SHENMUE III FIRST GAMEPLAY PREVIEW

Ryo and Shenhua are back at last

BY ESRA KRABBE →



A reunion like no other

When it comes to player freedom, pretty much any open-world game in 2019 has much more of it than Shenmue. But I have yet to find a game that simulates everyday life in such a convincing way.

What has had many of the fans worried is that supernatural elements might change that sense of reality in Shenmue III. The ending of Shenmue II contained supernatural events, and similar elements can be seen in a pre-release promotional video of the original Shenmue. In a trailer for the unreleased Shenmue Online, Ryo even unleashes what looks like a Hadouken. I had to ask Suzuki about this, but he gave me a much simpler answer than I had expected.

"There are no supernatural elements in Shenmue III."

> "There are no supernatural elements in Shenmue III."

I felt an enormous relief. Something I had been worried about for 18 years had finally been resolved. The supernatural elements at the end of Shenmue II were an exception, and Suzuki told me he has no intention to make them the new norm. Shenmue III will still be that life simulator experience the fans have come to love.

For me, the most important thing of all is that I'll finally be able to continue my conversation with Shenhua. In Shenmue II, I walked a mountain path with her for hours, and we had deep conversations. I was only 15, and it was the first time I fell in love with someone.

"To me, Shenmue is all about depth and poetry, something we find less and less in current large productions," co-producer Biscay observed.

Because it took so long for Shenmue III to finally be made, the reunion with Shenhua will likely feel even more poetic that it originally did. And strangely, the fact that she now almost looks like a different person adds a sadness to it all that I somehow find appealing.

"I have included an affinity system for Shenmue III," Suzuki told me. "By communicating with Shenhua, subtle changes occur in the way she treats you.

"There are quite a lot of scenes and events that I am confident almost no player will see the first time," mused Suzuki. "But don't think too deep; just talk to her."

Fans will finally be able to reunite with Ryo and Shenhua on when Shenmue III is released on PS4 and PC on August 27th. To catch up on the story so far, check out the 2018 re-releases of Shenmue I & II on PS4, Xbox One and PC.

Esra Krabbe is an editor at IGN Japan. You can ask him obsessive Shenmue questions on Twitter.

J'aime 42 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

MONACO HEBDO



« Le Magic est un catalyseur de toute notre activité »

Raphaël Brun - 14 mars 2019

Comics, mangas, jeux vidéo… Comme chaque année depuis 2015, le Monaco Anime Game International Conferences est de retour. Alors que la cinquiéme édition aura lieu le 9mars, l'organisateur de ce salon, le patron de Shibuya Productions, Cédric Biscay, s'est confié à *Monaco Hebdo*.

« Au départ, en 2015, même si cet événement était plus modeste, nous n'étions que deux pour l'organiser. Aujourd'hui, on est cinq à travailler sur le Magic. Mais même s'il y a beaucoup de travail, comme on a été habitué à la dure, ça va.» Cédric Biscay, le patron de Shibuya Productions, une entreprise basée à Monaco qui organise le Monaco Anime Game International Conferences (Magic) est satisfait du chemin parcouru. En quatre ans, son salon s'est fait un nom et son entreprise grandit peu à peu. Aujourd'hui, Shibuya Productions emploie 7 salariés, 5 à Monaco et 2 au Japon. D'ailleurs, en octobre2018, un Magic a été organisé à Kyoto à la demande du maire de cette ville et du gouverneur. Une nouvelle édition est prévue pour 2019. Quant au Magic à Monaco, la formule ne change pas. L'entrée est toujours gratuite, mais limitée à 3 000 personnes, avec des pré-inscriptions à faire sur le site internet de Shibuya Productions. Pas question d'aller au-delà. *«On ne veut pas être une foire, mais un événement basé sur le partage. On souhaite que quelqu'un qui désire une dédicace avec un auteur puisse repartir avec»*, explique Cédric Biscay. Comme tout est gratuit, ce sont les sponsors qui financent cet événement. *«L'objectif n'a jamais été de gagner de l'argent,* reprend le patron de Shibuya Productions. *Le seul objectif, c'est que le Magic ne coûte pas d'argent.»*

ARTICLES LIÉS

Le Magic avec le père d'Albator, Leiji Matsumoto, et IAM

Shibuya Productions revient comme chaque année depuis 2015 avec son Monaco Anime Game International Conferences (Magic). Les fans de mangas, de jeux vidéo et autres amateurs de la culture geek ...

La déchéance d'une femme japonaise

Le nouveau film présenté par l'institut audiovisuel de Monaco s'intitule La vie d'Ô'Haru femme galante. Sorti sur les écrans en 1952, et adapté d'un roman du XVIIème siècle, il a ...

Voyage au cœur

«Rarissime»

Cette année, la grande star de ce salon, c'est le créateur d'*Albator*, ou d'*Harlock* en version originale, le Japonais Leiji Matsumoto. Il sera présent le 9mars, à Monaco. *«C'est rarissime,* souligne Cédric Biscay. *Il a également accepté de faire l'affiche de notre salon.»* Leiji Matsumoto fera une conférence avec le spationaute Jean-François Clervoy. *«Mélanger Albator et l'espace, ça promet beaucoup !»*, s'enthousiasme Biscay. Autre invité de marque : Kazuki Takahashi, l'auteur de *Yu-Gi-Oh !. « Il faut savoir que les auteurs japonais sortent peu de leur pays. Et Kazuki Takahashi ne fait pas exception à cette règle»,* ajoute Biscay. L'acteur franco-américain Christophe Lambert sera aussi présent. Un choix plus étonnant ? Pas tant que ça, si l'on en croit le patron de Shibuya Productions : *«Christophe Lambert est très connu dans l'univers "geek". Car hormis* Highlander *(1986), il a fait une apparition remarquée dans* Mortal Kombat *(1995), qui est adapté du jeu vidéo du même nom.»* L'auteur des storyboards de la série à succès de HBO, *Game of Thrones*, proposera une séance de dessins en direct le matin et le soir. Une exposition consacrée à son travail sur *Game of Thrones* sera aussi proposée.

Piratage

Ce Magic 2019 est aussi le dernier avant la sortie du jeu vidéo sur PC et Playstation 4 de *Shenmue III*, co-produit par Shibuya Productions. Du coup, l'auteur de *Shenmue*, Yu Suzuki, sera de retour. *«En exclusivité mondiale, on aura le premier trailer de ce jeu. Les gens pourront voir le jeu tourner. Ils verront enfin ce qu'il se passe réellement dans ce jeu. Toute la presse internationale va regarder ça de près. Pour le Magic, c'est un super coup»,* se félicite Cédric Biscay. La sortie de *Shenmue III* est prévue pour le 27août 2019. Annoncé en mai2015, ce jeu vidéo aura donc nécessité quatre ans de travail. Le budget ? *«On n'en parle pas. Je peux juste indiquer que les budgets pour un jeu vidéo ont rejoint depuis quelques temps déjà ceux mis en place pour tourner un film. Ce qui est assez logique, dans la mesure où les revenus du jeu vidéo ont dépassé ceux du cinéma. Il faut savoir que, à mon grand regret, le budget de développement ne représente plus que la moitié du budget total. Car, comme au cinéma, le budget marketing représente une somme astronomique»*, répond Biscay. Mais, si les budgets de développement des jeux vidéo explosent, le piratage aussi. Il faut dire qu'à des prix étalés entre 45 et 70euros en moyenne pour un jeu vidéo, les pirates ont de beaux jours devant eux. Pour faire face, il faut donc être imaginatif. *«On a une chance avec Shenmue, c'est que les fans de ce jeu ont vraiment envie de posséder physiquement le jeu. Donc le piratage ne devrait concerner que les gens qui, de toute façon, n'auraient pas acheté ce jeu. Mais malheureusement, le piratage touche le jeu vidéo, comme les dessins animés que l'on produit. Et il n'y a pas de solution pour éradiquer le piratage à 100%»,* soupire le patron de Shibuya Productions. Pour éviter de mettre en péril l'activité de son entreprise, Cédric Biscay a imaginé un véritable écosystème autour de ses productions. De grands artistes travaillent sur le packaging des produits, pour les valoriser au maximum et tenter ainsi d'attirer les fans et les collectionneurs d'objets.



Cosplay

C'est devenu une habitude du côté du Magic, mais c'est une habitude qui a pris de l'ampleur, pour devenir une référence. Le concours de cosplay, un loisir qui consiste à incarner un personnage de fiction, s'est imposé en quatre éditions comme le plus grand concours du monde, avec cette année 16 participants, venus de 15 pays différents. Ce moment de pop culture venu du Japon, lancé en 2016 et désormais appelé le Magic International Cosplay Masters (MICM), est devenu une référence. *«On a signé un partenariat avec le World Cosplay Summit (WCS), qui est une convention annuelle de cosplay qui se déroule à Nagoya, au Japon,* explique Cédric Biscay. *Du coup, les deux gagnants du WCS sont invités au concours de cosplay du Magic. C'est une véritable reconnaissance pour nous.»* Dans le jury, des spécialistes du monde du cosplay bien sûr, avec notamment le vainqueur de l'édition précédente, mais aussi une personnalité extérieure. Après Orelsan et Mai Lan, les Marseillais d'IAM feront partie de ce jury. *«Même s'il s'agit de pop culture, on souhaite que le cosplay soit considéré comme un art. Il faut savoir que pour concevoir un costume, les participants peuvent parfois y passer 1 000heures»*, lance Cédric Biscay. Au vu de la notoriété, mais aussi parfois de la rareté, des intervenants de ce salon, on demande au patron de Shibuya Productions comment il s'y prend pour les convaincre. *«Tout se joue sur la confiance,* explique Cédric Biscay. *J'ai quasiment 20 ans d'expérience professionnelle avec le Japon. J'ai 39 ans et c'est le fruit de ce relationnel qui me permet d'arriver à faire venir à Monaco ces grands noms.»* Pour attirer IAM, un heureux concours de circonstance a joué en faveur de l'organisateur du Magic. En effet, Shibuya Productions a co-produit le documentaire *Sad Hill Unearthed*, diffusé sur Netflix et consacré au cimetière espagnol de Sad Hill. *«C'est le cimetière que l'on retrouve à la fin du film de Sergio Leone,* Le Bon, La Brute et Le Truand (1966). *Or, IAM est fan de Sad Hill. Ils ont d'ailleurs fait une chanson autour de ce lieu. Cela a joué en notre faveur lorsqu'on leur a demandé s'ils accepteraient de participer au Magic 2019»*, explique Cédric Biscay. Est-ce que IAM chantera le 9mars ? *«Ce n'est pas prévu. Mais on ne sait jamais ce qu'il peut se passer avec IAM…»*

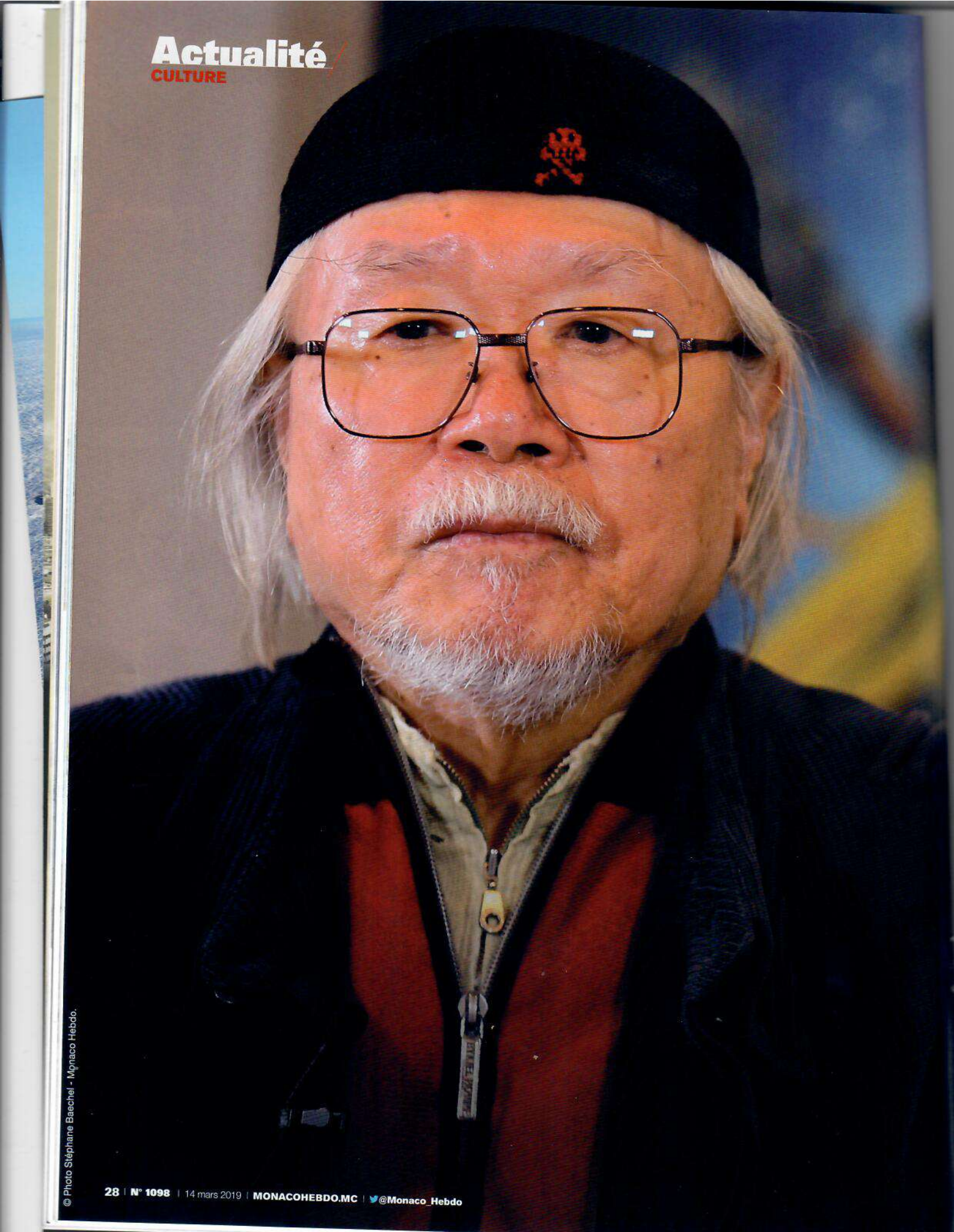
Manga

Autre nouveauté pour cette 5ème édition : Shibuya Productions se lance dans la publication de mangas, avec le rappeur Tiers Monde qui publie *Nako et Seldon*, un jeune auteur qui sort le tomeI de *La voie de Van Gogh*. Ces deux auteurs ont été les coups de cœur du jury du concours de création de manga du Magic. *«Le Magic est un catalyseur de toute notre activité. Les deux premiers titres que l'on sort en manga sont des titres qui sont apparus au concours de création de manga du Magic. Mais il n'était pas prévu qu'on les édite. L'idée est venue après»*, raconte Biscay. Ces deux mangas seront disponibles dans le commerce dès le 14mars 2019. D'autres sorties sont d'ores et déjà prévues, notamment un Astroboy. L'écosystème Magic fonctionne donc à plein, avec des artistes qui collaborent, et les nouveautés de Shibuya Productions qui sont ensuite montrées en exclusivité pendant ce salon. *«Comme souvent, tout est parti d'une rencontre,* reprend Cédric Biscay. *J'ai rencontré Michel Lafon qui sait le réseau que j'ai auprès des artistes. Pour éviter le secteur de l'adaptation de mangas qui est devenu trop concurrentiel, on se positionne sur le marché de la création. On fait appel à des auteurs japonais ou européens pour créer de nouvelles histoires. Par exemple, on utilise les droits de la licence* Astroboy *en faisant travailler des auteurs sur de nouveaux designs et de nouvelles histoires. C'est dire la confiance qui est placée en nous. On arrive donc avec des armes qui doivent nous permettre d'exister sur ce marché.»* Et ce n'est pas fini. En septembre2019, un manga dont le scénario a été écrit par le patron de Shibuya Productions, sortira. Cédric Biscay refuse d'en dire davantage, pour l'instant. Mais on devrait en savoir plus dans les semaines qui viennent.

Monaco, vu du Japon

Vu du Japon, comment est envisagée la principauté ? *«C'est un peu du 50-50»*, répond Cédric Biscay. Au Japon, soit les Japonais connaissent Monaco et son glamour, soit ils n'en ont jamais entendu parler, explique le patron de Shibuya Productions : *«La principauté est pour eux une destination de vacances, plutôt qu'une destination professionnelle. Les Japonais connaissent surtout le prince Albert, mais aussi le casino de Monte-Carlo et le Grand Prix de F1. Ou alors ils confondent Monaco avec Morocco, le Maroc en anglais. A nous de leur faire comprendre que la principauté est aussi une terre de business, grâce à l'exemple de notre boîte de production.»*

J'aime Partager Inscription pour voir ce que vos amis aiment.



© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.

REAL ESTATE
TERRASSEMENT
SÉCURITÉ



« MÊME SI ON DEVIENT UN SQUELETTE, ON N'ABANDONNE PAS »

Véritable légende de la pop culture japonaise, Leiji Matsumoto, 81 ans, était au Monaco Anime Game International Conferences le 9 mars dernier. Grand défenseur de la liberté et des rêves, le créateur d'*Albator* a répondu aux questions de *Monaco Hebdo*.

PROPOS RECUEILLIS PAR RAPHAËL BRUN - TRADUCTION PAR COZI YONEZAWA



« Le film français Marianne de ma jeunesse *(1959), de Julien Duvivier (1896-1967), est l'une de mes principales influences. J'ai eu l'impression que ce film parvenait à capturer le rêve que j'avais. C'était mon rêve sur grand écran. »* Leiji Matsumoto. Créateur d'*Albator.*

© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.

QUELLES SONT VOS PRINCIPALES INFLUENCES, WALT DISNEY (1901-1966) OU LE MANGAKA OSAMU TEZUKA (1928-1989) ?

Il y a eu différentes influences dans ma carrière. Effectivement, il y a eu Disney et Osamu Tezuka. Je citerai aussi le film français *Marianne de ma jeunesse* (1959), de Julien Duvivier (1896-1967), ou encore des films américains, comme *Autant en emporte le vent* (1939), de Victor Flemming (1889-1949) ou *Johnny Guitare* (1954) de Nicholas Ray. Dans ces films, la musique et chaque dialogue ont eu un impact sur moi. Par exemple, je me souviens des mots de Scarlett O'Hara dans *Autant en emporte le vent*, quand elle dit : *« Je n'aurai plus jamais faim »*. Ce qui, du point de vue de mon histoire personnelle, a une résonance particulière, car j'ai connu la guerre et les restrictions.

« AVEC SHOTARO ISHIMORI ET OSAMU TEZUKA, ON S'EST PROMIS DE POURSUIVRE NOS RÊVES. ET ON A FAIT DE NOS RÊVES UNE RÉALITÉ, EN MÊME TEMPS »

D'AUTRES ARTISTES JAPONAIS VOUS ONT MARQUÉ ?

Avec Osamu Tezuka, nous avions la même vision, en ce qui concerne l'animation. On se prêtait beaucoup de films. Il y a aussi eu Shotaro Ishimori (1938-1998). Tous les trois, nous partagions ce rêve de création de manga « papier » ou d'images animées. Nous avons fait de notre mieux. On s'était auto-proclamé les *« trois maniaques de l'animation nippone »*.

VOUS AVEZ AUSSI ÉTÉ MARQUÉ PAR DES ŒUVRES JAPONAISES ?

Quand j'avais 5 ans, je vivais dans la ville d'Akashi, près d'une usine. Mon père était pilote de test et on habitait là-bas pour être à proximité de l'endroit où il travaillait. C'est là que j'ai vu un dessin animé qui s'appelait *L'Araignée et la Tulipe* de Kenzo Masaoka (1943), qui m'a aussi beaucoup

« MA GRAND-MÈRE M'A DIT : « QUAND L'ENNEMI SERA LÀ, JE LES POIGNARDERAI À MORT AVEC CECI, PUIS JE MOURRAI ENSUITE. TU ES AUSSI LE FILS D'UN SAMOURAÏ, TU DOIS DONC ÊTRE PRÊT POUR CELA. » JE PENSAIS DONC QUE NOUS FERIONS DU CHANBARA »

marqué. J'avais 5 ans et Osamu Tezuka avait 15 ans. On a vu ce film le même jour. Avec Osamu, nous étions très proches. Quand il a su ça, Osamu Tezuka est tombé à la renverse et il m'a dit : *« Waow, on a rêvé ensemble ! »*. Nous admirions l'animation.

ET AVEC SHOTARO ISHIMORI ?

Shotaro Ishimori et moi sommes nés le même jour, le même mois et la même année, le 25 janvier 1938. Avec Shotaro Ishimori et Osamu Tezuka, on s'est promis de poursuivre nos rêves. Et on a fait de nos rêves une réalité en même temps. Malheureusement, ils sont tous les deux au paradis. Tous les deux sont décédés à l'âge de 60 ans.

LA GUERRE SINO-JAPONAISE 1937-1945 A AUSSI BEAUCOUP INFLUENCÉ VOTRE ŒUVRE ?

Le 15 août 1945, je me souviens du jour où la guerre a pris fin. J'étais en train de nager dans une rivière, quand j'ai entendu un homme crier : *« La guerre est finie ! »*. J'ai donc couru jusqu'à chez ma grand-mère chez qui je vivais pendant la guerre. Toutes les portes étaient fermées. Je suis parvenu à entrer et je l'ai vue assise sur le sol de l'entrée. Nos ancêtres étaient des samuraïs. Il y a avait donc des sabres, des lances, des naginatas [arme japonaise à lame courbe — N.D.L.R.], des arcs, des katanas [sabre japonais — N.D.L.R.]… Ces armes étaient posées par terre et ma grand-mère les aiguisait. Je lui ai donc demandé ce qu'elle comptait faire avec.

QUE VOUS A-T-ELLE RÉPONDU ?

Elle m'a dit : *« Quand l'ennemi sera là, je les poignarderai à mort avec ceci, puis je mourrai ensuite. Tu es aussi le fils d'un samouraï, tu dois donc être prêt pour cela. »* Je pensais donc que nous ferions du chanbara [bataille de sabre — N.D.L.R.] face à nos ennemis. Mais je me trompais. Ma grand-mère voulait dire que tous les membres de notre famille devaient se poignarder, afin de mourir de façon honorable.

CELA A DÛ ÊTRE UN CHOC ?

Vous avez probablement vu ça dans les films de Bushi-Do. Du temps des samouraïs, si le château était pris, les familles qui vivaient dedans devaient se poignarder pour mourir ensemble. A l'époque, je n'ai pas vraiment saisi ce que me disait ma grand-mère, mais si ça avait le cas, j'aurais eu très peur. Je pense être la dernière génération qui a expérimenté cela en vrai. Et ce sentiment se retrouve dans l'ensemble de mon travail.

QUELS SONT LES THÈMES QUI REVIENNENT LE PLUS DANS VOS ŒUVRES ?

Ce que j'ai voulu exprimer avec tous les personnages que j'ai créé, c'est que une fois que l'on a fixé son "Kokorozashi" [ambition, objectif — N.D.L.R.], on prend ses responsabilités et on dédie sa vie entière à poursuivre ce rêve, comme un espoir. C'est de cette façon que les êtres humains devraient mener leur vie. J'aime dessiner une femme ou un homme qui possède cet espoir et qui l'érige en philosophie de vie. En même temps, il ne faut pas aller à l'encontre des rêves des autres. Au contraire, on peut s'entraider et ainsi, faire de notre mieux ensemble. C'est cet espoir que je veux exprimer lorsque je dessine. Comme je dis, le temps ne trahit pas les rêves. Les rêves ne trahissent pas le temps non plus.

MAIS PARFOIS, ON ÉCHOUE ?

Il ne faut pas avoir honte de pleurer si on échoue. Mais abandonner est la pire des choses qui soit. Alors j'essaie de faire du mieux que je peux pour dessiner tout cela. Dans la vie, il ne faut jamais perdre espoir. Il y a tellement de choses que je veux faire…

AVEC LE RECUL, QUELLE EST VOTRE ŒUVRE PRÉFÉRÉE ?

Difficile à dire. Je peux citer *Capitaine Albator* (1977), *Queen Millennia* (1980) et *Galaxy Express 999* (1977). Mais mon préféré de tous, c'est *Galaxy Express 999*. Je suis comme un jeune garçon qui fait un voyage en train sans fin. Je ne veux pas abandonner mon rêve, jamais. Mais, plus qu'une œuvre, ce sont mes personnages que j'aime. Car tous continuent à essayer de faire de leur mieux, sans jamais laisser leurs rêves de côté. Depuis mon enfance, j'ai compris une chose : on ne naît pas pour mourir, mais pour vivre.

IL Y A AUSSI *YAMATO, LE CUIRASSÉ DE L'ESPACE* (1974) ?

La façon dont j'ai créé Yamato est un souvenir spécial pour moi. Quand j'ai déménagé à Tokyo, je vivais dans un appartement pour étudiants. Un vieux monsieur vivait dans l'appartement d'à côté. Il s'appelait Saruwatari. C'était un capitaine de navire de guerre à la retraite. Il m'a demandé si j'aimais les bateaux et j'ai répondu oui. Il m'a donné un plan du Yamato [un légendaire cuirassé de la marine impériale japonaise qui a été coulé le 7 avril 1945, pendant la deuxième guerre mondiale — N.D.L.R.]. Ce plan aurait dû être détruit après la guerre, mais Saruwatari l'a conservé et il me l'a donné.



© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.

« PENDANT LA GUERRE SINO-JAPONAISE, ENTRE 1937 ET 1945, ALORS QUE J'ÉTAIS À L'ÉCOLE MATERNELLE, JE MARCHAIS EN RYTHME, EN DISANT *« HARLOCK, HARLOCK… »* À CHAQUE PAS. ET QUAND UN TRAIN OU UNE VOITURE PASSAIT, JE DISAIS *« HARLOCK, HARLOCK! »*, BIEN PLUS FORT ENCORE »

QU'AVEZ-VOUS FAIT AVEC CE DOCUMENT ?
Je me suis familiarisé avec toute la partie mécanique du Yamato, ainsi que sa structure. Au même moment, mon frère est devenu ingénieur dans l'aérospatiale, ce qui m'a également influencé. J'aurais aussi voulu marcher dans ses pas, mais je n'ai pas pu, car ma famille était très pauvre.

COMMENT AVEZ-VOUS IMAGINÉ LE PERSONNAGE D'*ALBATOR*, AUSSI APPELÉ HARLOCK SELON LES PAYS ?
Depuis très jeune, depuis l'école primaire, j'aime le drapeau avec la tête de mort. Pour moi, il symbolise une chose : même si on devient un squelette, on n'abandonne pas. On continue. Il y a aussi un symbole de liberté dans ce drapeau, avec l'idée de vivre libre. Je me disais : *« Je veux vibre comme un homme libre, sous ce drapeau à tête de mort »*. Pendant la guerre sino-japonaise, entre 1937 et 1945, alors que j'étais à l'école maternelle, je marchais en rythme, en disant *« Harlock, Harlock… »* à chaque pas. Et quand un train ou une voiture passait, je disais *« Harlock, Harlock! »*, bien plus fort encore.

POURQUOI CE NOM D'HARLOCK ?
Je ne sais pas. Il m'est venu comme ça, naturellement. Et il est resté.

COMMENT EXPLIQUER QUE LA FRANCE ET MONACO AIENT PU S'IDENTIFIER À *ALBATOR*, AU POINT DE GÉNÉRER UNE *« GÉNÉRATION ALBATOR »* ?
Le fait de croire en ses rêves et de ne pas abandonner, n'est pas lié à un pays en particulier. C'est universel. Voilà pourquoi les gens ont ressenti de la sympathie pour *Harlock* et cela m'a rendu très heureux. J'ai grandi en regardant des films, pas seulement français, mais aussi américains, italiens, allemands, anglais ou même russes. Et j'ai retrouvé cette même foi, ce même espoir dans chacun d'entre eux. Peut-être que l'on se combat aujourd'hui, mais demain, on peut tous s'entendre et se comprendre. Les gens ne naissent pas pour en tuer d'autres. C'est ce que j'ai en tête depuis que je suis tout petit.

LA GUERRE SINO-JAPONAISE 1937-1945 VOUS A BEAUCOUP MARQUÉ ?
Lorsque le Japon a perdu la dernière guerre, beaucoup de pères de famille ne sont pas revenus. Ces familles sont tombées dans l'extrême pauvreté. Des soldats sont rentrés de la guerre pour découvrir que toute leur famille avait été tuée dans les bombardements. Certains d'entre eux sont venus dans notre bidonville pour manger. On a donc réuni de la nourriture pour les nourrir. L'un d'entre eux nous a proposé sa ceinture en échange, car il n'avait pas d'argent. Nous avons refusé. Nous lui avons dis de revenir quand ça irait mieux.

QUE S'EST-IL PASSÉ ENSUITE ?
Mais le lendemain, quand je suis allé à l'école, j'ai vu trois d'entre eux qui s'étaient suicidés sur la voie ferrée. Il y avait trois corps, coupés en trois morceaux. Je l'ai vu.

J'ai donc été témoin de la cruauté de la guerre. Je l'ai vu de mes yeux. Ça a été une expérience émotionnelle très forte. Le frère de mon ami d'école n'est pas revenu des zones de combat. Il est mort là-bas. Alors, il m'a donné les disques de son frère. C'était les *9 symphonies* de Beethoven. Cela a été mon introduction à la musique classique et j'ai pu les écouter souvent. Tous ces événements m'ont fait grandir et m'ont fait comprendre ce qui est le plus important dans la vie.

CONTRAIREMENT À LA SÉRIE DE 1978, LE MANGA *ALBATOR* N'A PAS DE FIN : FEREZ-VOUS UNE SUITE ?
Yamato, le cuirassé de l'espace, Harlock, Queen Emeraldas, Galaxy Express 999, et *Otoko Oidon* (1971) que j'ai écrit avant, font partie d'une seule et même saga. Je voudrais les réunir, un jour. Mais j'ai le sentiment que je mourrai une fois que cela sera fait. Donc je ne veux pas terminer tout ça encore [il rit — N.D.L.R.]. Mais c'est aussi mon rêve que de tous les réunir, c'est le projet d'une vie.

LORSQUE L'UNE DE VOS ŒUVRES EST ADAPTÉE, VOUS-VOUS IMPLIQUEZ DE QUELLE FAÇON ?
Quand on fait un film, je vérifie le scénario, qui est le réalisateur, la musique, et tous les détails… Je prends les décisions. C'est mon rôle. Que je sois crédité ou non au générique, je fais tout ça.

LE FILM *ALBATOR, CORSAIRE DE L'ESPACE* SORTI EN 2013 ET RÉALISÉ PAR SHINJI ARAMAKI, NE MANQUE-T-IL PAS DE MÉLANCOLIE, AVEC DES PERSONNAGES EN 3D QUI MISENT SUR L'HYPERRÉALISME, À L'INVERSE DE VOTRE ŒUVRE ?
Non. Pour chacun de nous, la vie consiste à poursuivre ses rêves. Alors, s'ils ont fait de leur mieux, avec leur cœur, je ne veux pas déranger cela. Quel que soit le résultat final, il faut respecter les rêves des autres. *« Les autres suivent leurs chemins et nous suivons le nôtre, mais nous pouvons marcher ensemble. »* Cette phrase m'accompagne depuis que je suis enfant. Nous avons une longue route à faire. Alors, gambaro [faisons de notre mieux-N.D.L.R.] ensemble ! C'est mon souhait.

AVEC LE RECUL, *ALBATOR 84* A-T-IL ÉTÉ UN SEMI-ÉCHEC, AVEC SEULEMENT 22 ÉPISODES, CONTRE 42 ÉPISODES POUR *ALBATOR 78* ?
Au départ, il y a eu le film *Arcadia of my Mouth* [*Albator 84 : L'Atlantis de ma jeunesse* — N.D.L.R.] (1982) et 22 épisodes de la série Harlock, appelée *Arcadia of my Mouth SSX*. La série télé était donc la deuxième partie de cette saga. Ce n'est donc pas quelque chose de court. C'est une seule grande histoire combinée dans un film et dans une série télé. Le film est sorti au Japon pendant l'été 1982 et la série télé a été diffusée en septembre. En France et à Monaco, cette saga s'appelle *Albator 84* et on peut la voir comme un seul ensemble, avec le film et la série télé ensemble. Rien n'a été coupé, cela a été conçu comme ça.

« CE QUE J'AI VOULU EXPRIMER AVEC TOUS LES PERSONNAGES QUE J'AI CRÉÉ, C'EST QUE UNE FOIS QUE L'ON A FIXÉ SON "KOKOROZASHI" [AMBITION, OBJECTIF – N.D.L.R.], ON PREND SES RESPONSABILITÉS ET ON DÉDIE SA VIE ENTIÈRE À POURSUIVRE CE RÊVE, COMME UN ESPOIR »



« Depuis l'école primaire, j'aime le drapeau avec la tête de mort. Il y a aussi un symbole de liberté dans ce drapeau, avec l'idée de vivre libre. » Leiji Matsumoto. Créateur d'Albator.

© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.



© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.



© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.

VOUS ÊTES UN GRAND ADMIRATEUR DU CINÉMA FRANÇAIS : QUI SONT VOS RÉALISATEURS ET ACTEURS PRÉFÉRÉS ?
Julien Duvivier, le réalisateur de l'un de mes films français préféré, Marianne de ma jeunesse. Ce film a été réalisé en 1955, et je l'ai vu alors pour la première fois alors que j'étais au lycée. Mais c'est un film que j'ai tout de suite beaucoup aimé. J'ai eu l'impression qu'il parvenait à capturer le rêve que j'avais. C'était mon rêve sur grand écran. Du coup, je suis allé voir ce film au cinéma plein de fois. A l'époque, je rentrais à pied le soir, car il n'y avait plus de train. L'actrice principale, l'Allemande Marianne Hold (1929-1994) est malheureusement décédée, et je n'ai pas eu l'occasion d'aller sur sa tombe.

***MARIANNE DE MA JEUNESSE* EST VRAIMENT UN FILM TRÈS PARTICULIER POUR VOUS ?**
L'histoire de Marianne de ma jeunesse se déroule sur les bords d'un lac bavarois, au château d'Heiligenstadt. J'ai pu me rendre dans ce château. Et j'ai pris les mêmes escaliers que dans le film de Julien Duvivier. J'étais émerveillé. Encore aujourd'hui, ils sont comme ils étaient en 1959. C'était un peu comme si j'étais allé dans l'Arcadia, l'un des 7 vaisseaux spatiaux d'*Albator*. Pour moi, l'Arcadia existe dans le Heiligenstadt.

CE LIEU VOUS A DONC BEAUCOUP MARQUÉ ?
Près du château de Neuschwanstein et du château d'Hohenschwangau, se trouve le lieu où Ludwig van Beethoven (1770-1827) a composé la *symphonie n° 9*. J'ai aussi pu prendre un bateau sur un lac duquel j'ai pu avoir la même vue que dans *Marianne de ma jeunesse*. Tout cela signifie que *Arcadia of my Mouth* est une histoire réelle. J'ai pu visiter l'Arcadia, donc cet endroit reste dans mon cœur comme un lieu réel. C'était une magnifique expérience.

EN 2003 EST SORTI *INTERSTELLA 5555*, UN FILM D'ANIMATION QUE VOUS AVEZ RÉALISÉ, IMAGINÉ PAR DAFT PUNK, PARALLÈLEMENT À L'ÉCRITURE DE LEUR ALBUM, *DISCOVERY* (2001) : QUE RETENEZ-VOUS DE CETTE COLLABORATION ?
Daft Punk m'a contacté et j'ai tout simplement accepté cette collaboration, car ce projet m'intéressait. Il y avait une forme d'hommage dans ce film, avec un peu d'*Albator* et de *Galaxy Express 999* dedans.

AUJOURD'HUI, QUELS ARTISTES VOUS INTÉRESSENT LE PLUS ?
J'aime tant de choses… La semaine dernière [cette interview a été réalisée le 8 mars 2019 — N.D.L.R.], j'ai, par exemple, assisté à une version de *Galaxy Express 999* au théâtre.

« *YAMATO, LE CUIRASSÉ DE L'ESPACE, HARLOCK, QUEEN EMERALDAS, GALAXY EXPRESS 999*, ET *OTOKO OIDON* (1971) QUE J'AI ÉCRIT AVANT, FONT PARTIE D'UNE SEULE ET MÊME SAGA. JE VOUDRAIS LES RÉUNIR, UN JOUR. MAIS J'AI LE SENTIMENT QUE JE MOURRAI UNE FOIS QUE CELA SERA FAIT. DONC JE NE VEUX PAS TERMINER TOUT ÇA ENCORE »



© Photo Stéphane Baechel - Monaco Hebdo.

VOTRE VISION ARTISTIQUE EST ASSEZ SOMBRE : QUEL REGARD PORTEZ-VOUS SUR LE MONDE QUI NOUS ENTOURE, AUJOURD'HUI ?

Nous sommes face à un changement climatique, avec une hausse des températures. Tout ça par la faute des humains. Nous ne devrions pas faire ça. Ou sinon, nous devrons assumer les conséquence vis-à-vis de la nature, avec l'extinction de beaucoup d'espèces vivantes.

QUELS SONT VOS PROJETS ?

J'ai beaucoup de projets, notamment avec Harlock et Emeraldas. Il y a aussi des collaborations internationales pour des films. A Tokyo, ma maison est proche de la Tokyo Eiga Haikyu (Toei), une grande entreprise japonaise de production et de distribution de films, et de programmes pour la télévision. J'ai prévu de refaire quelques projets avec eux. Et puis, il y a aussi le théâtre. Je travaille sur une pièce de théâtre musicale. Je dessine des mangas, et je les transforme en films ou en pièces de théâtre. Tout ce qui se passe, c'est mon rêve qui devient réalité. C'est pour cela que je ne peux pas abandonner ou mourir encore. Je vais consacrer le reste de ma vie à ça.

« *ARCADIA OF MY MOUTH* EST UNE HISTOIRE RÉELLE. J'AI PU VISITER L'ARCADIA, DONC CET ENDROIT RESTE DANS MON CŒUR COMME UN LIEU RÉEL »

VOUS ÊTES EN PLEINE FORME !

Je n'ai pas l'impression d'avoir 81 ans. Lorsque je suis allé voir mon docteur pour obtenir les résultats de mon bilan de santé, il m'a dit : « *Vous n'êtes pas normal* ». Je lui ai donc demandé ce qui n'allait pas. Il m'a répondu : « *Ce n'est pas ça. Normalement, n'importe quel homme de votre âge a quelques problèmes de santé. Mais vous n'en avez aucun. Donc ce n'est pas normal!* ». Puis, mon médecin a éclaté de rire. Comme je suis en pleine forme, je vais continuer à faire beaucoup de choses.

brun.monacohebdo@groupecaroli.mc
@RaphBrun

http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18679850.html?fbclid=IwAR1W3OC-oqm5mVaUF6Px-fvP-8RALlaC-QUanBrCme82zCTUwuko6SPdMYs

Highlander : "J'ai tourné ce film pour le côté romantique de l'histoire et de l'immortalité" se souvient Christophe Lambert

Par Propos recueillis par Clément Cusseau à la convention MAGIC le 9 mars 2019 — 15 mars 2019 à 17:30

Invité d'honneur de la convention monégasque MAGIC, Christophe Lambert est revenu pour nous sur son film culte "Highlander", mais également sur ses choix de carrière éclectiques.





LE MEILLEUR D'ALLOCINÉ



AlloCiné : Comment expliquez-vous qu'après plus de 30 ans, Highlander reste aussi populaire, y compris auprès des générations qui le découvrent aujourd'hui ?

Christophe Lambert : C'est une très bonne question, car on me considère souvent comme un acteur de cinéma d'action, alors que je joue dans des films très variés. Si on regarde ma filmographie on constate que Greystoke, Subway, Paroles et Musique ne sont pas des films d'action, et quant à Highlander, il y a effectivement des scènes d'action, mais la raison pour laquelle j'ai tourné ce film, c'est pour le côté romantique de l'histoire et de l'immortalité. C'est ça la vraie raison pour laquelle j'ai fait ce film.

Je n'avais aucune notion du combat à l'épée, j'ai suivi un entraînement de quatre mois pour apprendre la chorégraphie des combats. Il y a quelque chose de magique dans cet univers, que l'on étudie les épées du Moyen Âge ou des sabres plus anciens comme les katanas. Tout est plus artistique dans les combats au katana.

Quel a été le plus gros défi : savoir manier l'épée ou maîtriser l'accent américain ?

Non, le plus difficile ça a été l'accent écossais ! Cela m'a également demandé quatre mois de travail : tous les matins je travaillais avec un coach pour l'accent écossais, d'autant que j'allais donner la réplique à un acteur écossais *(ndlr, Sean Connery)*, et l'après-midi je m'entraînais à l'épée. Quand le film est sorti, tous les Ecossais que j'ai pu rencontrer m'ont félicité pour mon accent.

A une ère dominée par les films de super-héros, quelle place donner selon vous à un héros romanesque comme celui d'Highlander ?

Le film a des fans de 12 ans, de 35 ans et même de 60 ans. Le film a conquis trois générations différentes de spectateurs, il a donc continué à gagner en popularité, car c'est un film unique. On avait jamais vu un film comme ça auparavant, et nous n'en avons vu aucun autre depuis. Aborder la question de l'immortalité, ce que c'est que de vivre plusieurs siècles, de voir mourir les gens qu'on aime, comment on peut porter ce fardeau et continuer à avancer sans poser le genou par terre, c'est ce qui m'a plu dans l'histoire.

J'ajouterais aussi que le film a été fait par l'un des plus grands, et je mesure mes mots, génie visuel que j'ai pu rencontrer, Russell Mulcahy avec qui j'ai également tourné Highlander 2 et Résurrection. C'est quelqu'un qui possède un sens du visuel qui lui est propre, il ne copie pas les choses, il n'y a qu'à voir le clip de *Wild Boys* qu'il a réalisé pour le groupe *Duran Duran*, c'est d'ailleurs après l'avoir vu que les producteurs d'Highlander l'ont engagé. On ne voit pas le quart de ça dans un film comme Pirates des Caraïbes, par exemple.


Christophe Lambert aux côtés de Sean Connery dans Highlander.

Est-ce qu'aujourd'hui les films n'ont justement plus tendance à ne plus suivre la vision d'un réalisateur mais au contraire à compartimenter l'aspect artistique, voire à le reléguer au second plan ?

Je suis tout à fait d'accord avec vous ! Alors ça ne veut pas dire que je n'aime pas des films comme Les Gardiens de la galaxie, Transformers, ça m'amuse beaucoup ! Mais en fin de compte, c'est chaque fois le même film, c'est à dire qu'on fait passer les effets spéciaux avant l'histoire que l'on veut raconter. Le cinéma ne peut pas se limiter aux effets spéciaux, de toute façon je n'invente rien, souvenez-vous de ce que disait Louis B. Mayer *(ndlr, légendaire producteur et fondateur des studios MGM)* : "le scénario, le scénario et encore le scénario".

Le script d'Highlander était complet, avec une histoire complète du début jusqu'à la fin. Je trouve que l'on a tendance à sacrifier l'histoire au détriment d'un seul personnage qui va sauver le monde, dès le début nous connaissons la fin… Dans les films d'action, je trouve que certains épisodes de *Mission: Impossible* sont extrêmement bien faits, car l'histoire tient la route, et on y trouve aussi de l'affectif. Je pense que le cinéma d'action a tendance à oublier le côté affectif, et c'est selon moi un élément indispensable si l'on veut faire un grand film.

> **"Le cinéma d'action a tendance à oublier le côté affectif"**

Comprenez-vous les craintes des fans qui redoutent justement que ce côté affectif soit justement absent du projet de remake d'Highlander ?

(rires) Ça fait huit ans qu'ils sont dessus, il y a eu beaucoup d'idées qui ont circulé, et ils ont dépensé des millions de dollars sur un script qui n'est au final pas abouti. Je ne sais même pas si le projet a été abandonné, je n'en ai aucune idée mais je pense que ce serait une erreur de le refaire. C'est comme si l'on essayait de refaire Il était une fois dans l'Ouest. C'est un film intouchable qu'on regarde aujourd'hui comme à l'époque, il n'a pas vieilli. On ne peut pas copier Sergio Leone, de la même manière qu'il me paraît impossible de copier Russell Mulcahy. J'ai entendu beaucoup de choses à propos du remake, notamment qu'ils souhaitaient changer le personnage de Ramirez en femme. Comment trouver aujourd'hui un acteur de la trempe de Sean Connery ? Moi personnellement, je n'en connais pas. Même question pour la musique de Queen. Personnellement, si j'étais producteur, ce ne serait pas le remake que je chercherais à faire.

Si le projet venait toutefois à voir le jour, accepteriez-vous d'apparaître dedans ?

Cela va dépendre du scénario. Participer, je ne sais pas, faire une apparition clin d'oeil, peut-être. Mais cela va vraiment dépendre de l'histoire. Par exemple j'ai refusé de faire Mortal Kombat 2 parce que le script était mauvais. C'est quelque chose que j'avais déjà vécu avec *Highlander 2*, je ne comprenais pas l'intérêt d'expliquer les origines des immortels, mais j'étais contractuellement obligé de faire le film. Si vous faites attention, vous verrez que le film ne s'appelle pas Highlander 2 mais Highlander, le retour. Le film a très bien marché, mais il a déçu les fans.

Donc, quand je faisais la promotion, je disais au public qu'il valait mieux ne pas aller voir le film s'ils attendaient la suite d'*Highlander*. Les producteurs étaient furieux, mais je ne voulais pas mentir en disant que c'était une suite. Il ne faut pas tricher sur ces choses-là.



Christophe Lambert en mafieux corse dans la saison 6 de Blacklist.

Vous êtes apparu dans des séries tout au long de votre carrière, donc récemment dans Dix pour cent ou encore dans Blacklist. Comment jugeriez-vous l'évolution des séries au cours des dernières évolutions ?

C'est une évolution colossale ! La plupart des séries sont exceptionnelles, très imaginatives. J'en regarde beaucoup, et je suis skotché parce qu'elles proposent. Les 3/4 des séries sont désormais meilleures que les 3/4 des films. La télévision est un format qui m'a toujours intéressé, car cela permet de "rentrer" chez les gens. Depuis 7 ou 8 avec l'émergence de Netflix, on rentre dans l'ère de la grande télévision. Avant ça, il y avait des séries très intéressantes, mais il y avait aussi beaucoup de ce qu'ils appellent les spin-offs, c'est à dire des séries qui connaissent plusieurs dérivés *(ndlr, comme Les Experts, NCIS etc.)*.

Aujourd'hui, il y a une vraie imagination chez les auteurs à la télévision. Le rythme de travail à la télévision est très différent du cinéma, ce sont des journées de quinze heures de tournage pendant dix mois dans l'année. Je ne sais sincèrement pas comment ils font, moi déjà quand je tourne quatre épisodes de Blacklist, je suis rincé à la fin de la journée. Mais eux font ça pendant dix mois ! Pour Blacklist, j'ai tourné au total quarante jours, soit quatre épisodes au total. A la fin, j'étais épuisé car on doit tourner 5 ou 6 pages de scénario par jour ! Au cinéma, on a davantage le temps, on ne tourne en général qu'une ou deux pages de script, encore que cela arrive de moins en moins car c'est très coûteux.

On voit de plus en plus de personnalités dites "de cinéma" apparaître dans des séries…

C'est justement ce que j'aime dans Dix pour cent, on fait venir des gros noms pour une ou deux journées de tournage, je trouve ça très intelligent. Il faut arrêter de penser que la télévision est un genre mineur. Peu importe que l'on tourne pour le cinéma ou la télévision. Et si des acteurs de la trempe d'Al Pacino ou de Meryl Streep se permettent tout à coup de tourner dans des séries, c'est parce que c'est qualitatif.

Ce que j'aimerais, c'est qu'on arrive à comprendre c'est qu'on ne perd pas son statut de star parce que l'on accepte un rôle secondaire. Si Jack Nicholson accepte de tourner trois scènes dans un film, alors tout le monde peut le faire. (…) On entend certains acteurs refuser des rôles moins importants sous prétexte que ce n'est pas le personnage principal, et deux ou trois ans plus tard, on ne les voit plus du tout ! C'est ridicule, il faut accepter un rôle parce qu'il est bon et pour rien d'autre. Je prends l'exemple du film White Material de Claire Denis, j'ai peu de scènes mais ce n'est pas ça qui m'a intéressé, c'est l'histoire, c'est de pouvoir travailler avec Claire Denis et c'est le rôle, même si ce n'est pas le rôle principal.

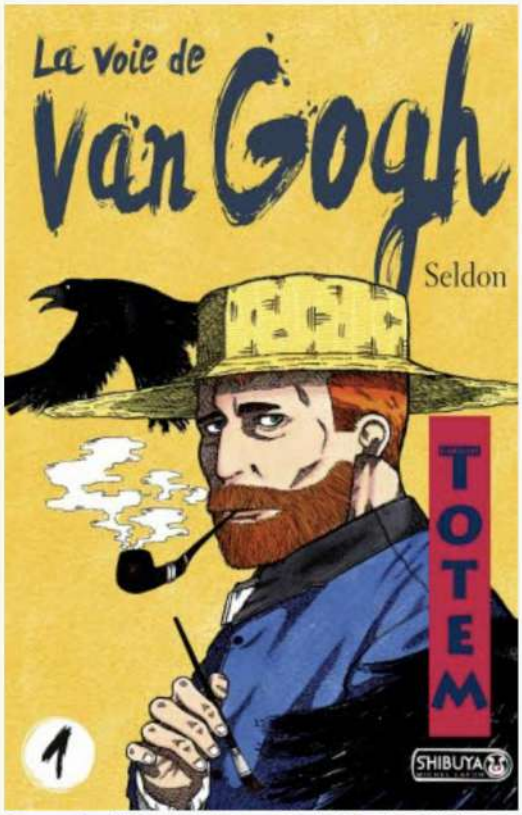
Quel type de rôle recherchez-vous désormais ?
(il sourit) Celui d'un gangster. Un gangster dans la veine des grands films de l'époque, comme Le Samouraï, Le Clan des Siciliens, Le Cercle Rouge. Cela illustre ce que je disais auparavant, du premier au dixième rôle, tous les acteurs de ces films sont géniaux. Et quand on les voit, on ne se dit pas que tel ou tel acteur était bon, mais que le film l'était, donc cela englobe tout le casting. Pour moi, il ne faut jamais refuser un rôle, il ne faut s'intéresser qu'à la qualité du scénario.

Dans les années 70, ce n'est pas le cinéma américain qui dominait tout, au contraire, ce sont les américains qui nous copiaient. Si l'on regarde Le Cercle Rouge et Bullitt, on ne sait lequel des deux films est américain tant ils se ressemblent. Et on s'en fiche d'ailleurs, car les histoires étaient très bien écrites, c'était ça l'essentiel. Il y a encore des auteurs qui travaillent plusieurs années sur un scénario pour qu'il soit abouti, mais on a quand même tendance à bâcler les histoires et à se reposer sur des formules produites à la chaîne où généralement la qualité se perd au fur et à mesure que sortent les suites.

Aujourd'hui je ne suis pas dans l'obligation de tourner, et ça c'est un luxe. Ce que m'intéresse, c'est d'avoir une belle histoire, un beau personnage, qui va me motiver à me lever tôt le matin pour tourner jusqu'à tard dans la nuit, il ne faut pas tourner pour tourner, mais juste parce qu'on est passionné. Je cherche donc des projets atypiques qui me donnent ce moteur.

Remerciements : Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) et Shibuya Productions.

Partager cet article



Source/crédits : editions Michel Lafon/Shibuya

Partager 0
Tweeter

DÉDICACE

Dédicace - Seldon - Les voies de Van Gogh - manga

QUAND, OÙ ?
le 27/04/2019 de 11h00 à 12h30
Librairie Totem
36 rue Principale
Schiltigheim
Voir le plan d'accès

ORGANISATEUR
Librairie Totem
03.88.81.09.27

TARIFS
Gratuit

Rencontre-dédicace avec le mangaka strasbourgeois Seldon à l'occasion de la sortie de son premier manga : Les voies de Van Gogh. Coup de cœur du jury du festival de manga MAGIC Monaco.
Interné à sa demande à l'asile de Saint-Rémy-de-Provence, Vincent Van Gogh apprend qu'un éminent critique d'art vient de consacrer dix-sept pages à son œuvre. Parviendra-t-il à en tirer profit avant que ses crises de folie ne reprennent le dessus ? De son côté, son frère Théo, l'un des meilleurs marchands d'art de son époque, doit affronter la défiance de ses supérieurs ; conservateurs, ils ne croient ni aux idées, ni à cette peinture moderne que défendent les deux frères. Mais quels plans ont-ils échafaudés ? Le coup de cœur du jury du festival de manga MAGIC Monaco décerné par Nobuhiro Watsuki (auteur de Kenshin le Vagabond).

http://www.gameblog.fr/interview_1197_cedric-biscay-shibuya-productions-nous-parle-du-magic-et-de-?fbclid=IwAR23x4YPSFqtc91b0m1_F6-GVtsy0ejM5_PkDzaG-K2EhNMoUDlEeuna7h

Cédric Biscay (Shibuya Productions) nous parle du MAGIC et de Shenmue 3 : "Faire plaisir aux fans"

Par Julien Hubert - publié le 15 Mars 2019 à 14h00



J'aime 50 Tweeter Follow

Nous avons profité de notre récente venue à Monaco pour avoir également un long entretien avec Cédric Biscay, organisateur du MAGIC, fondateur de la société Shibuya Productions, et donc co-producteur de Shenmue III. L'occasion d'aborder avec lui différents sujets liés à l'événement monégasque, mais aussi bien entendu au jeu de Yu Suzuki, que tous les fans attendent fébrilement pour le 27 août prochain.

Interview de Cédric Biscay au MAGIC 2019

À voir aussi : Shenmue 3 : Jeux d'arcade, visages, développement, Yu Suzuki nous en parle

GAMEBLOG : Encore une fois tu as réussi à faire venir nombre de noms prestigieux au MAGIC, c'est assez impressionnant quand on les voit tous alignés. Et il y en a pour tout le monde... Personnellement, je sors tout juste de la "drawing session" de Leiji Matsumoto, et je dois avouer que j'étais particulièrement touché...

CÉDRIC BISCAY : C'était fou oui ! Je n'ai pas pu la voir entièrement, mais avec la musique de dingue en même temps qu'il dessine... On a mis beaucoup d'efforts là-dessus tu sais, on a fait venir cet orchestre d'Italie pour l'occasion, et il jouait évidemment les musiques issues des oeuvres de Leiji Matsumoto. Je crois bien que tout le monde a kiffé, et c'est le but.

PUBLICITÉ



L'ACTU EN CONTINU



Julo
@Djoulo

Drawing Session de Leiji Matsumoto, en musique, au @MagicMonaco 2019. 😍

♡ 25 10:54 - 9 mars 2019

Voir les autres Tweets de Julo

Et là encore, on ne parle que de Monsieur Matsumoto, mais il y avait bien d'autres grands noms de l'animation, du manga, de la BD, des comics, du jeu vidéo et même au delà. On fête le cinquième anniversaire du MAGIC cette année, et on peut dire que tu as créé un rendez-vous vraiment spécial pour les fans de tous ces horizons.

Oui c'est vrai, et puis je te rappelle que c'est limité en plus. 3000 personnes, pas une de plus. Toujours gratuit. Et on a décidé de le concevoir comme ça pour que tout le monde ait son kiff. Pour que tout le monde ait la possibilité de voir de près, ou même de rencontrer, son artiste préféré. Parce qu'on pourrait le faire comme bien d'autres événements, où il y a beaucoup plus de monde, mais ça deviendrait totalement impersonnel et tu ne pourrais pas avoir ta dédicace, discuter... Là il faut se rendre compte qu'on a par exemple **Wesley Snipes** qui se balade dans le salon !

Oui, c'est vrai qu'il y a une proximité assez frappante avec tous ces artistes.

Ça n'existe pas ailleurs ! C'est ça que je veux. C'est vrai que je fais du business, que j'ai une boîte de prod', etc., mais je suis un fan. Et en tant que fan justement, quand je visitais des salons, je me disais toujours "*mais ça sert à quoi ?*". On t'appâte avec des grands noms mais tu ne les vois jamais ! Alors qu'ici, chez nous, tu peux vraiment les voir, discuter et presque taper sur l'épaule de Wesley Snipes ou Christophe Lambert. Je pense qu'on est vraiment tout à fait particulier là-dessus.

Tu parlais de business, de taille réduite, etc., mais du coup, à quel point le MAGIC est pour toi une aventure fiable financièrement parlant ? Et est-ce c'est ça le but, d'ailleurs ?

Alors le but du MAGIC, ce n'est pas de gagner de l'argent, déjà. En revanche on ne doit pas en perdre non plus. Le MAGIC doit subvenir à ses propres besoins. On a donc des partenaires qui sont là, des sponsors qui participent financièrement à l'organisation, on a aussi des partenaires qui nous font payer moins cher des prestations normalement inaccessibles, et c'est comme ça qu'on s'y retrouve. On n'a absolument pas pour but de gagner de l'argent avec le MAGIC, il faut juste ne pas en perdre. Ça a toujours été une règle. On a perdu de l'argent sur les deux premières éditions, mais depuis on est à l'équilibre.

Très bien, mais alors quel est le but du coup ?

La première chose, qui n'est pas forcément la plus importante dans le scope général, **c'est qu'on veut faire plaisir aux fans. Pour de vrai.** Je me mets à la place des fans et je me dis qu'amener les meilleurs artistes internationaux, c'est top. Surtout qu'ils peuvent vraiment les rencontrer. Après, la deuxième chose, c'est qu'on a quand même une société de production. Donc au lieu de prendre des pages de publicité ou je ne sais quoi pour faire la promotion de notre activité, eh bien là on le fait comme ça et c'est une promotion géante. **À l'occasion du MAGIC, on fait toujours un "Shibuya Productions Crazy Time", dans lequel on annonce nos nouveautés et où on met la lumière sur l'entreprise.** Les invités qu'on a ici, on collabore souvent avec eux. **C'est un networking géant le MAGIC pour nous.** On invite des stars avec lesquelles on arrive à travailler ensuite.



Donc en plus de faire la communication de ton entreprise et de ses produits, le MAGIC est aussi un moyen de conclure les futures collaborations également.

Oui bien sûr, parce qu'ils sont très bien reçus. Ils sont toujours ravis parce que c'est carré, c'est *clean*, parce que tout est fait pour qu'ils se sentent bien. Évidemment c'est la moindre des choses de bien les recevoir, mais aussi, si les artistes se sentent bien, ensuite ils sont à fond sur l'événement, ils sont contents, ils ont la banane, ils font leurs dédicaces... **Et je te rappelle d'ailleurs que les dédicaces sont gratuites ici**.

C'est vrai que souvent les stars font payer les dédicaces dans ce genre de grands rassemblements.

Oui bien sûr, et d'ailleurs c'était pareil avec Dolph Lundgren l'année dernière, que tu dois payer normalement. **Ici c'est particulier, ce n'est pas une convention, pas un Comic Con, on est un festival VIP mais pour tout le monde**. À partir du moment où tu es dans les 3000, que tu sois VIP ou non, tu es dans l'événement VIP.

Yu Suzuki est un invité particulier, qui revient souvent ici pour les raisons qu'on connaît. Est-ce qu'il est le moteur principal pour faire venir la presse au MAGIC ?

C'est un moteur oui, mais ce n'est pas le seul. Les autres invités sont comme lui très prestigieux et ils contribuent tout autant à faire venir la presse. **Leiji Matsumoto** fait venir énormément de journalistes, **Kazuki Takahashi** ne sort pas du Japon habituellement, je te passe **Wesley Snipes** et **Christophe Lambert**, qui ramènent énormément de monde aussi... Donc Yu Suzuki c'est une chose oui, principalement pour la presse gaming, mais l'ensemble des invités attire également la presse généraliste et mondiale. On a toujours beaucoup de demandes d'accréditation presse, mais cette année ça a été énorme, on est très bien lotis pour un événement qui se déroule à Monaco. Vraiment, de ce côté aussi on est ravis. **On a eu Famitsu d'ailleurs il y a deux ans, et là on a IGN Worldwide via IGN Japan.**



Tu nous avais déjà expliqué qu'en tant que Producteur de *Shenmue III*, ton rôle était avant tout de trouver le financement initial, et pas vraiment d'intervenir dans le développement... Tu es vraiment arrivé à ne pas t'en mêler d'une manière ou d'une autre ?

Moi j'interagis principalement avec Yu Suzuki directement. Quand je vais au Japon - et j'y vais très souvent - on joue ensemble au jeu, il me montre des choses, et c'est à ce moment-là que je fais mes retours. **J'ai de mon côté évidemment une équipe qui est au Japon, qui est régulièrement en contact avec YS Net**, et je leur dit toujours : "***on a un génie à bord, on a le créateur de Shenmue, on ne va pas lui apprendre à faire Shenmue III***". À partir du moment où j'ai eu la validation que Yu Suzuki serait dans le projet, je n'avais strictement aucune raison d'aller l'embêter. En revanche, lui, parfois, il me demande mon avis. Parce que je suis le co-producteur, bien sûr, mais aussi parce que j'ai le regard du fan, ainsi que le regard du joueur lambda. L'avis que j'ai avec cette triple vision peut l'intéresser, car de son côté il a le nez dedans en permanence. Il arrive évidemment à prendre de la hauteur, mais quand tu as à côté de toi quelqu'un qui peut aussi te donner un avis plus extérieur, quelqu'un en qui tu as confiance, eh bien ça peut aider. Voilà la nature de nos échanges.

Donc tu as quand même eu l'impression de peser un peu sur le développement du jeu ?

Je suis très humble, pour de vrai, donc certes d'une certaine manière on peut dire que j'ai pesé, mais je n'aime pas trop le dire comme ça. **Je suis là, j'aide à ma façon, mais le créateur c'est Yu, pas moi, et je ne veux pas dire autre chose**. Je fais partie de l'aventure et c'est vrai que sans nous ça ne se serait pas fait, ça je peux le dire, mais depuis que c'est fait, je laisse le boss travailler !

Est-ce que vous vous êtes autorisé un petit *easter egg* dans le jeu, par exemple un personnage à ton image ou quelque chose dans le genre ?

Honnêtement, j'ai strictement rien demandé. Après, peut-être que quelqu'un a pensé à quelque chose, ou pas... mais vraiment, je ne sais rien et j'ai rien demandé !

Maintenant qu'on est à quelques mois de la sortie du jeu, qu'est-ce que tu retiens de ces dernières années de développement de *Shenmue 3*, de son annonce jusqu'à aujourd'hui ?

Tu sais, j'en ai souvent parlé, parce que c'est ce qui me vient à chaque fois à l'esprit, mais le moment où Yu est monté sur scène et qu'il y a eu l'annonce, les gens pleuraient... Tu t'en souviens toi aussi, il y avait des tonnes de journalistes et c'était du jamais vu : les gens pleuraient ! ***Shenmue 3* annoncé officiellement après tant d'années, ça a vraiment été un premier choc**. De mon côté, sachant tout ce qu'il allait y avoir, ce qui allait être annoncé su scène, j'étais en feu, je savais qu'il y aurait un grand engouement, mais quand tu y es, c'est fantastique. Moi j'étais un grand lecteur des Joypad, Consoles+, Mega Force, je lisais chaque numéro des dizaines de fois de suite, et on a tous entendu parler de l'E3, du TGS, ça faisait rêver, on voulait tous y aller. Là, je me retrouvais à l'E3, mais en plus pour annoncer l'un des jeux du salon, juste après le remake de Final Fantasy VII ! Ensuite, il y a le site de Kickstarter qui a crashé, je ne sais pas si tu te souviens de cette anecdote, mais le site de Kickstarter est tombé quand on a annoncé la campagne !



Il y avait ce petit message d'erreur quand tu essayais d'accéder à Kickstarter... J'ai toujours voulu en faire un t-shirt d'ailleurs, avec ce message d'erreur et un petit "*désolé on a tout cassé*" ! Après ça, une fois que c'est revenu en ligne, mes amis m'envoyaient des screenshots avec la somme qui augmentait à un rythme fou. C'était exceptionnel. Ensuite, au fur et à mesure, on a commencé à montrer les premières choses...

Très peu de choses d'ailleurs, la communication s'est faite vraiment par petites touches jusqu'à aujourd'hui...

Oui c'est vrai.

On aurait tous aimé être à ta place d'ailleurs, pouvoir voir réellement le jeu évoluer à chaque fois que tu te déplaçais à Tokyo. En tant que fan, tu as dû avoir envie de verser une petite larme à chaque fois, non ?

Oui, c'est vrai que j'y joue depuis longtemps. En réalité ça fait maintenant longtemps qu'on peut jouer à des parties du jeu. Des morceaux pas encore finis, etc. Alors la première fois que j'ai eu le pad en mains, oui, ça aussi ça a été un grand moment. **J'étais dans le bureau, il y avait Yu Suzuki à côté de moi, il lance le jeu... et là il me passe la manette. Je joue à Shenmue 3**. C'est légendaire. Je savais tout ça à l'avance, je savais que j'allais jouer au jeu, mais quand ça arrive vraiment, tu es là mais tu n'y crois pas. Ensuite le développement a suivi son cours, et la qualité a progressivement augmenté, tu commence à voir les petits clins d'oeil ici et là...

Tu as un souvenir de quelque chose en particulier à propos de ces clins d'oeil ?

Non, je ne veux pas spoiler ! Mais il y a de superbes références, voilà.

Finalement, ce que les fans attendent le plus de Shenmue III, c'est justement qu'il respecte l'ADN des deux premiers épisodes. C'est sur ce point particulier que le fan doit être rassuré. Tu l'as été rapidement, toi ? Tu peux dire que l'esprit est toujours là, qu'il est sauf ?

Oui, je pense que l'esprit est sauf, et d'ailleurs j'ai été rassuré très rapidement. J'ai d'abord été rassuré par l'histoire, car Yu Suzuki me l'a dévoilée très rapidement - j'ai été spoilé puissance 1000 !

Ouch ! Tu ne regrettes pas cela d'ailleurs, de déjà tout savoir sur l'histoire ?

Je ne regrette pas non, parce que c'est mon travail. En tant que fan oui, peut-être en effet, mais bon à un moment donné il a bien fallu faire quelque chose pour que ***Shenmue 3*** existe, et ce quelque chose, ça a été nous. Aujourd'hui on a notre part dans ce projet et je ne peux pas rester qu'un fan.



Revenons un instant sur la Gamescom d'il y a deux ans, lorsqu'un trailer a été dévoilé et qu'il y a eu beaucoup de mauvaises réactions à son sujet, voire des moqueries et du bad buzz autour des expressions faciales des personnages. Comment avez-vous tous vécu ce moment-là ?

C'est une question vraiment difficile. Évidemment, j'ai pas trop envie de rentrer dans les détails, mais ce que je peux te dire, c'est qu'il n'y a pas le logo Shibuya Productions sur ce trailer...

C'est-à-dire ? Tu veux parler d'une certaine dualité, maintenant qu'il y a un éditeur embarqué dans le projet avec vous ?

Non, il n'y a pas de dualité. C'est juste que moi, j'aime bien qu'on montre des choses qui sont conformes à la réalité du développement. **Pour moi, l'esprit de Shenmue est là, graphiquement il est tout à fait au niveau de ce qui se fait actuellement, c'est un très bon jeu, mais il faut montrer des choses quand on est prêt à les montrer**, tout simplement. Donc voilà, je pense qu'on aurait pu attendre un peu et montrer quelque chose de mieux.

Yu Suzuki aurait aimé attendre un peu lui aussi, de ce que tu en sais ?

Je ne veux jamais parler pour lui, mais je pense qu'on voulait tous attendre un petit peu. Après, on a conscience que c'est long, on a annoncé le jeu en 2015 et qu'on a utilisé le financement participatif... Je suis quelqu'un d'assez pragmatique, j'ai envie que le travail que l'on fait, qui est un bon travail, soit montré quand c'est prêt.

Oui, et c'est difficile de savoir quoi montrer et à quel moment. Vous avez des regrets à ce sujet ? D'avoir montré des images trop tôt par exemple, ce genre de choses ?

Non, on ne peut pas dire qu'on regrette, parce qu'il faut bien montrer des choses aussi. On est attendus, on ne peut pas verrouiller la communication jusqu'à la sortie. On est dans une industrie qui est ainsi faite : il faut montrer des choses. C'est comme au cinéma, avec ces trailers qui te spoilent à peu près tout le film... Moi, philosophiquement, je préfère qu'on garde certaines surprises. Qu'on montre de belles choses, mais qu'on reste dans le teasing. Ça fait des années que ça dure maintenant, et toi tu es aux premières loges pour le constater, mais quand tu as des séquences de gameplay qui durent 4 heures sur un jeu, plusieurs mois avant sa sortie, je n'aime pas ça, ça me saoule. Je préfère vraiment les trailers.

Pour en revenir aux visages des personnages de Shenmue 3, on a vu une énorme évolution entre les premiers essais, puis ce qui a changé petit à petit pour en arriver aux versions actuelles, beaucoup plus conformes à ce que l'on souhaitait initialement, à ce qu'étaient les personnages originellement. J'imagine que tu as suivi ça de près toi aussi, et que tu en es ravi comme les fans ?

Oui, bien sûr ! On a tous travaillé dur pour en arriver là. Ce sont des personnages emblématiques. On a envie que les fans de Shenmue soient fiers de dire "on attend Shenmue 3", de se dire que le jeu est à la hauteur de ce que doit proposer l'industrie aujourd'hui.



Shenmue Forever
@ShenmueForever

#Shenmue3

♡ 109 13:00 - 14 mars 2019

39 personnes parlent à ce sujet

Tu trouves que les observateurs sont un peu trop durs et trop pressés concernant *Shenmue 3* ? Tu leur en a voulu ?

Non pas du tout, parce que moi je sais ce que vaut le jeu. Je vois des choses qui n'ont pas encore été montrées, je ne peux pas leur en vouloir. Mais on est dans un monde où l'on veut les produits et où on les veut tout de suite. Il faut toujours alimenter tout ça. Du coup je comprends que lorsqu'on voit quelque chose qui ne correspond pas à ses attentes, on soit déçu. Mais c'est vrai qu'avec les réseaux sociaux, etc., on a tendance à vouloir exprimer son opinion de manière un peu hâtive, à faire des commentaires. OK, mais ça ne sera pas le résultat final. Soyons jugés sur le résultat final. C'est vrai qu'on montre peu de choses, mais je trouve que c'est à chaque fois un peu plus encourageant, à l'image du trailer qu'on dévoile aujourd'hui au MAGIC.

Alors justement, on est à quelques mois de la sortie maintenant, et on sait comment fonctionne le développement d'un jeu : à ce stade, c'est quasiment final et il s'agit principalement des derniers réglages. Du coup, tu as joué récemment à le dernière version du jeu ?

Ah oui, j'ai joué récemment. J'y joue 6 fois par an environ !

Qu'est-ce que tu peux nous en dire alors ? Sans rentrer dans les grands détails évidemment...

Je vais simplement te dire ce que je dis depuis longtemps maintenant : c'est conforme à ce qu'on attend.

Conforme quand on est fan de *Shenmue*, ou quand on est fan de jeux vidéo en 2019 ?

Eh bien les deux ! Les deux... De toute façon, le seul éventuel souci de *Shenmue 3* - je dis bien "éventuel" - c'est que c'est le troisième épisode d'une saga. On a eu cette chance que la réédition des deux premiers ait finalement vu le jour récemment, mais ça veut dire que pour pleinement apprécier ***Shenmue 3***, c'est quand même mieux d'avoir joué aux deux premiers. Mais à part ça, en tant que jeu vidéo, Shenmue 3 est au top.

Il y aura quand même des séquences "flashback" dans Shenmue 3, comme nous expliquait Yu Suzuki il y a quelques temps.

Oui bien sûr, il a fait ce qu'il fallait tout de même.

Tu as vu certaines de ces séquences d'ailleurs, j'imagine...

Oui oui, j'en ai vu.

Alors dis-nous, qu'est-ce que ça t'a fait de voir des séquences d'avant dans le nouveau moteur ?

C'est génial. C'est génial parce que tu as cette nostalgie qui revient forcément. Je me vois rejouer sur Dreamcast à l'époque, à la fac...

Mais ça doit avoir un rendu bien différent du coup aujourd'hui, non ?

No comment !



Je me mets à ta place et je me dis que ça m'aurait quand même bien embêté de déjà tout connaître de la structure du jeu avant d'y jouer dans sa version finale.

Eh oui, mais tu ne peux pas être le co-producteur d'un jeu et en même temps te préserver des spoils en tant que fan. J'ai fait une croix là-dessus. En revanche, quand le jeu sortira je n'aurai évidemment pas le même ressenti que tout le monde, mais ce sentiment de découverte, je l'ai quand même eu au stade la preview, à chaque fois qu'une nouvelle map était ajoutée, etc.
Et puis quand le jeu sortira j'imagine que tu ne pourras pas t'empêcher de faire comme tout le monde et d'y rejouer entièrement, de toute façon.

C'est clair. On attend tous ça. Et tu sais aussi, **peu importe mon statut et mon implication, que quand le jeu va sortir, je veux aller dans une boutique et l'acheter**. Je suis sérieux.

D'ailleurs, ça me fait penser que tu m'avais dit il y a deux ans que tu rêvais de sortir une vraie version Dreamcast de *Shenmue III* !

Mais oui ! J'aimerais tellement ! Ils me prennent pour un fou tu sais, j'ai tout le temps ce genre d'idées. Mais tu sais quoi ? J'en ai parlé à l'équipe, j'en ai parlé à Yu Suzuki, j'en ai parlé à tout le monde ! C'est un délire évidemment, c'est compliqué, mais bon Shenmue c'est le jeu de la Dreamcast, tout le monde adorerait qu'on le sorte sur Dreamcast. L'aligner aux deux autres sur l'étagère, là, ce serait un deuxième énorme "*achievement*" après celui d'avoir rendu possible Shenmue 3 sur PS4 et PC.

Bon et plus sérieusement, une version Xbox One ou Nintendo Switch, vous en parlez au moins ?

Eh bien je n'en parle pas, ils n'en parlent pas non plus, bref personne n'en parle ! (rires)

Allez on termine avec la question la plus importante, celle à laquelle tu es obligé de répondre. C'est celle-là qui m'importe le plus.

Ah zut, si ça se trouve je vais te dire que je ne peux pas y répondre !

On sait depuis le début que *Shenmue III* ne va pas conclure la saga, mais il y a quelque chose de forcément inquiétant là-dedans, pour les fans qui attendent la fin de l'histoire depuis 18 ans... Alors voilà : la faisabilité d'un *Shenmue IV* est-elle d'ores et déjà assurée à 100%, ou est-ce que cela dépend totalement du succès de *Shenmue III* ?

Non, pas forcément, mais évidemment si le troisième épisode de ta saga ne se vend pas bien, ce n'est pas une grande motivation pour faire le quatrième...

Donc tu me confirmes qu'il est possible que le 4 ne se fasse pas ?

Non, je ne te confirme pas ça. Je ne veux pas confirmer ça ni confirmer le contraire. Tout peut arriver, vraiment. **S'il y a un éventuel échec commercial, ça ne veut pas dire qu'il n'y aura automatiquement pas de Shenmue IV**, ça c'est sûr.

Il faut j'imagine tenir compte du fait que, dans le cas particulier de *Shenmue*, tout un tas de choses qui ont déjà été faites pour le 3 (assets, moteur, scénario, etc.) serviront à nouveau pour le 4, et que le développement d'un nouvel épisode serait donc automatiquement plus court et moins coûteux...

Oui, exactement.

On va dire que c'est sûr à quoi ? 70% alors ?

Tu aimes bien les pourcentages toi !

Là, oui ! J'aimerais beaucoup avoir une réponse en tout cas.

Je vais te répondre quelque chose qui ne te plaira pas alors, je vais te dire 50%. Une chance sur deux.

Merci !

Game of Thrones: les secrets de la série racontés par le dessinateur William Simpson

18/03/2019 à 10h29



Commenter 0
Tweeter
Partager
Imprimer

Le dessinateur William Simpson, chargé des storyboard de *Game of Thrones*, raconte les coulisses de la série à succès.

Il a conçu les armes de la série, le design des Marcheurs blancs et s'est chargé du storyboard d'une grande majorité des saisons. Le dessinateur William Simpson est un rouage essentiel de ***Game of Thrones***. Il a réalisé l'intégralité du storyboard des cinq premières saisons, avant de partager la tâche avec une poignée d'autres dessinateurs lorsque les saisons suivantes ont pris plus d'ampleur. Nous l'avons rencontré, à l'occasion du 5e salon MAGIC à Monaco, organisé par la société Shibuya Productions. A quelques semaines du lancement de l'ultime saison, il revient sur les coulisses de la série à succès de HBO.



Fabbio Galatioto - William Simpson

Vous avez dit qu'il vous était impossible d'imaginer l'arme sans l'acteur qui va incarner le personnage. Pourquoi?

> La meilleure méthode pour imaginer les armes est de comprendre qui va les utiliser. Lorsque j'ai dessiné pour la première fois Glace *[l'épée ancestrale en acier valyrien de la Maison Stark, NDLR]*, j'ai esquissé le portrait d'un personnage à la Sean Bean portant cette épée pour en déterminer la taille et le look. Les armes de Jamie Lannister, par exemple, devaient être très ornées. Je pouvais les dessiner, mais il me fallait le personnage qui allait les utiliser. Une fois le look Limier trouvé, j'ai su à quel point son arme devait avoir l'air intimidante et brutale pour accompagner ce personnage. Voilà, c'est ainsi que je fonctionne. Je pense que c'est lié à la bande dessinée: pendant des années, j'ai pensé les personnages dans leur intégralité.

A lire aussi

- *Game of Thrones*: première band annonce haletante pour l'ultime saison
- *Game of Thrones*: George R.R. Marti ignore comment se termine la série
- *Game of Thrones*: comment regarde en France la dernière saison
- *Game of Thrones*: HBO dévoile l longueur exacte des deux premier épisodes de la saison 8

D'où viennent les armes des Dothrakis?

Ça remonte à l'époque du pilote. J'ai passé beaucoup de temps à regarder des armes d'origine égyptienne et indienne. Avec l'accessoiriste, on a parcouru des livres entiers d'armes pour trouver quelque chose qui correspondrait à la personnalité des Dothrakis *[un peuple de cavaliers nomades, NDLR]*. Comme les Dothrakis sont des soldats qui vivent sur leurs chevaux, on les a imaginés comme un croisement entre les Mongols et les Indiens d'Amérique. On s'est dit qu'ils devaient voler aussi leurs armes dans les endroits qu'ils avaient envahis et qu'elles devaient donc être très variées. On s'est aussi inspiré du film *La Momie*, où il y avait beaucoup d'épées aux bords arqués. Et on a pris des armes d'Inde, du Pakistan, mais aussi d'Egypte.



HBO - Les Dothrakis

Et pour les Lannister et les Stark?

Les armes des Lannister devaient très ornées. Nous savions que tout ce que nous faisions pour eux devait être incrusté de bijoux et de pierres précieuses. A l'image du monde médiéval espagnol. Leurs armes sont fonctionnelles, évidemment, mais aussi très belles. Pour les Stark, au contraire, tout devait être en état de marche, efficace et rien d'autre. C'est une manière très écossaise d'envisager les armes. La majorité des armes des Stark sont d'ailleurs inspirées par l'Écosse du Moyen-Âge.

Glace est inspiré des armes anti-cavalerie, le genre d'arme qu'on utilisait pour abattre des chevaux. Si vous l'utilisez lors d'une bataille pour couper les jambes du cheval, vous tuez aussi le cavalier. C'est ce genre d'armes dont les Stark avaient besoin. C'est pour cette raison qu'elles ne sont pas pratiques pour se battre [au corps-à-corps], mais parfaites pour des décapitations officielles. On l'utilise de temps en temps, comme au début et à la fin de la saison 1 (rires). Ce sont des détails que l'on remarque à peine à l'écran, mais ils apportent de la chair à la série.



HBO - Sean Bean dans Game of Thrones

Comment avez-vous créé les marcheurs blancs?

> C'était un paragraphe. Un seul paragraphe dans le premier livre de **George R.R. Martin**. Je me rappelle l'avoir lu et cette chose est apparue dans ma tête. Puis je l'ai peinte. C'est un personnage qui doit vous donner les chocottes dès qu'il apparaît. C'est ce que je voulais transmettre comme émotion en le peignant. On doit être gêné par ce personnage. On ne doit pas avoir envie de le rencontrer. Une fois que l'on réussit à représenter cette idée sur le papier, on est sur la bonne voie. Évidemment, après, d'un concept art au produit fini à l'écran, c'est une tout autre affaire. On a longtemps hésité entre faire une créature animée en numérique et utiliser un acteur déguisé. Ils ont eu la bonne idée de préférer la deuxième solution. C'est beaucoup plus réel ainsi. Cela aurait été horrible d'en faire un personnage en 3D.

Vous peignez?

> Au début de GOT, je m'occupais aussi des concept arts *[dessins préparatoires, NDLR]* pour les épées, le carrosse de Daenerys, le corbeau aux trois yeux… Tout cela était peint, à l'exception des épées. L'année dernière, j'ai travaillé sur un film qui malheureusement ne s'est pas fait: Disney devait produire une nouvelle version en prises de vue réelles de *Merlin l'enchanteur* et j'ai dessiné Excalibur. Et personne ne pourra jamais la voir. Ce projet était excitant: j'ai pu travailler avec le décorateur du *Labyrinthe de Pan* - un type incroyable.


HBO - Game Of Thrones

Vous êtes-vous occupé du storyboard de la fameuse séquence des Noces Pourpres?

> Non. Cette scène est très intéressante, car c'est le réalisateur David Nutter qui a tout fait lui-même. J'ai storyboardé les scènes qui conduisent à ce moment, avec Arya et le Limier qui se rendent au château. Je me suis aussi chargé des scènes qui suivent les Noces Pourpres, lorsque Arya découvre le carnage et la mort du loup. C'est David Nutter, ce génie, qui a entièrement imaginé les Noces Pourpres.

Est-ce pour garder le secret que le réalisateur s'occupe intégralement de cette scène?

> Non. Il y a plusieurs scènes dans *GOT* où on peut avoir l'impression qu'il y a eu du storyboard, et ce n'était pas le cas, car les réalisateurs savaient exactement ce qu'ils devaient faire.

Dans l'épisode 9 de la saison 4, il y a un impressionnant plan séquence lors de la bataille de Castle Back. L'avez-vous storyboardé?

> Non. C'est Neil Marshall *[le réalisateur de l'épisode, NDLR]* qui a fait ce plan. Il savait ce qu'il voulait avec ce plan. Ce n'était pas storyboardé et le résultat est très impressionnant. J'ai dessiné quelques scènes pour lui, notamment la bataille de Blackwater Bay. Pour l'épisode de la Bataille des Bâtards, c'est aussi [le réalisateur] Miguel Sapochnik qui s'est chargé de tout. Je me suis occupé des scènes avant et après. Miguel était storyboardeur, avant. Il a dû dessiner des plans de son côté. C'est lui qui a réalisé les deux derniers épisodes de la série.



Vous êtes-vous occupés des dragons?

> J'ai fait des dessins préparatoires, il y a très longtemps, pour démarrer la conversation afin que les producteurs puissent décider ce qu'ils voulaient. On s'est un peu inspiré du travail que j'avais fait sur *Le Règne du feu [en 2002, avec Christian Bale, NDLR]*, mais les dragons ont été surtout conçus par l'équipe des effets spéciaux. Ils ont fait un travail magnifique, je ne peux pas m'approprier des félicitations pour leur travail.

Qu'avez-vous fait sur la saison 8?

> La dernière saison est très intéressante. On m'a donné à dessiner les deux tiers de la saison. Le reste, la grande bataille, a été entièrement conçu par Miguel. Je n'ai encore rien vu, je n'ai vu que mes dessins, mais ce sera monumental!

Jérôme Lachasse

X-Men Dark Phoenix: les secrets de la BD culte racontés par le scénariste Chris Claremont

19/03/2019 à 08h31



Commenter 0
Tweeter
Partager
Imprimer

Le scénariste Chris Claremont retrace l'histoire de la plus célèbre histoire de *X-Men*, celle de la saga du Phénix Noir, adaptée cette année au cinéma.

La saga du Phénix Noir est l'un des plus célèbres arcs narratifs de **l'histoire de Marvel et des X-Men**. Ecrit par Chris Claremont, artisan de la renaissance de cette série dans les années 1970, elle raconte la transformation de Jean Grey en Phénix, un être quasi divin aux pouvoirs infinis. Mêlant critique du passé esclavagiste des Etats-Unis, dénonciation des génocides et exploration du cosmos, la saga du Phénix Noir avait rencontré un grand retentissement lors de sa première publication.

Commencée par Dave Cockrum (*Uncanny X-Men* #101-108), elle s'achève avec John Byrne en 1980 dans neuf numéros d'anthologie (*Uncanny X-Men* #129-138) et une scène aussi inoubliable que scandaleuse pour les lecteurs de l'époque: la mort de Jean Grey. Mainte fois copiée, jamais égalée, elle reste une des plus célèbres pages publiées par Marvel. Alors qu'**un film inspiré de cet arc narratif sort au mois de juin**, Chris Claremont, que nous avons rencontré à l'occasion du 5e salon MAGIC à Monaco le 9 mars, commente cinq scènes clefs de ce monument de la BD américaine.



A lire aussi

- Comic Con Paris 2018: Batman, Superman et Daredevil décryptés par Frank Miller
- Neal Adams: "Batman est la somme de toutes les histoires racontées depuis 80 ans"
- Tim Sale: "Au cinéma, Batman a toujours l'air idiot"
- Rencontre avec Paul Dini, co-créateur de la série animée *Batman* et de Harley Quinn
- *Batman* a 80 ans: Frank Miller commente *The Dark Knight Returns*



Marvel 2019 - Wolverine

Wolverine

"Wolverine était le personnage préféré de John Byrne, celui dont il était le plus proche, auquel il s'identifiait le plus. Il voulait que l'on s'intéresse davantage à lui.

La dernière fois que l'on a vu Wolverine dans la BD, il tombait dans les égouts, il était perdu et vraisemblablement mort. À ce moment-là, les X-Men ont été battus à plates coutures. Jean semble avoir été corrompue par le Mal. Et Wolverine revient à la charge. En écrivant cette page, j'avais comme la musique d'un thriller dans la tête, quelque chose d'excitant qui indique qu'il va y avoir beaucoup d'actions dans le numéro suivant. Et c'est ce qui se passe.

Si c'est une BD qui est considérée tout public, l'idée qui est suggérée dans cette page est que Wolverine va tuer tout le monde. Dans un épisode précédent, on montrait les réactions d'Ororo et de Kurt face à la violence de Wolverine. On laissait libre l'imagination du lecteur. Ici, c'est différent. Il n'y a aucune retenue. Wolverine applique les règles du camp adverse. Dans cette scène, Wolverine fait son Inspecteur Harry."



Marvel 2019 - X-Men

Esclavagisme

"Cette scène est racontée depuis le point de vue du Club des damnés. Tout est vu de la manière la plus cruelle, la plus abusive. Ororo ressemble à une esclave du continent africain. Jean Grey s'imagine comme sa maîtresse. C'est ce que nous voulions dénoncer. L'ironie étant qu'Ororo est à l'opposé de cette vision.

L'idée du Club des damnés est qu'ils exploitent la société, car ils se sentent supérieurs: ils incarnent la richesse, le pouvoir. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Les gens ordinaires ne s'habillent pas de cette manière. Ils s'habillent de cette sorte pour montrer qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent, qu'ils sont au-dessus des lois et que les autres sont des êtres inférieurs.

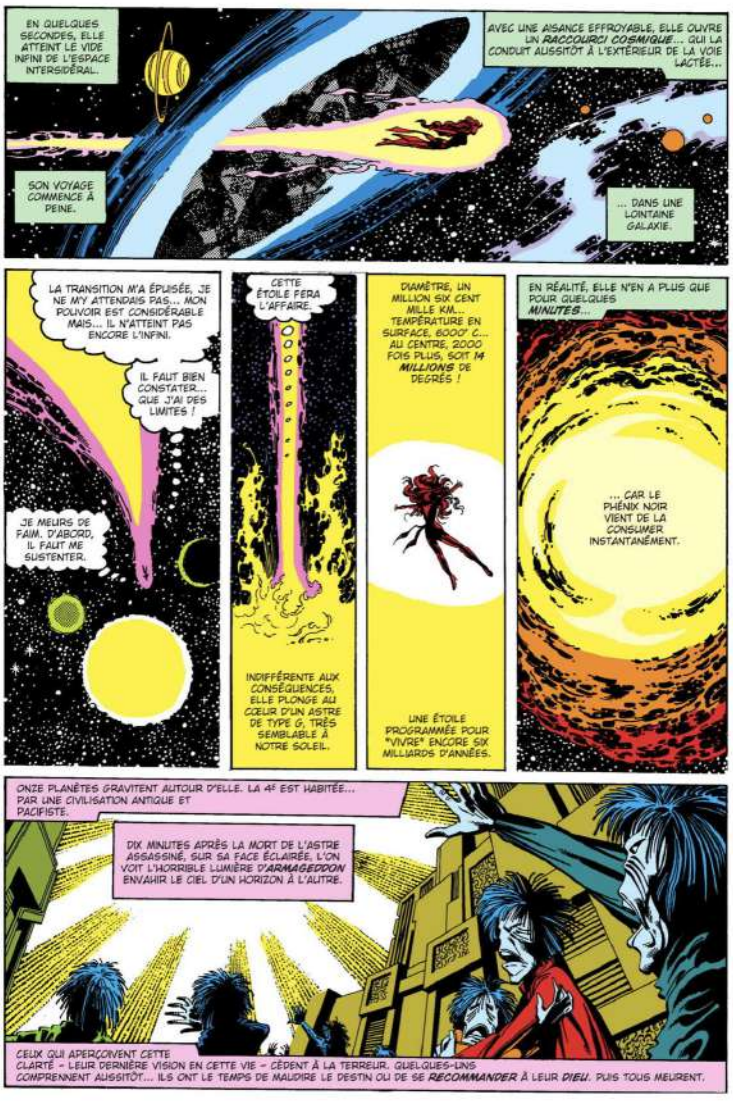
X-Men était à l'époque la BD la plus vendue aux Etats-Unis. Certains ont dit qu'on était allé trop loin, d'autres que c'était en plein dans le mille. Certains pensaient que c'était angoissant et d'autres que c'était réjouissant."



Phénix

"Pour moi, Phénix est juste en dessous de Dieu. À la fin des temps, Phénix incarne le pouvoir de la création qui permet de faire redémarrer l'univers. Elle est l'exemple vivant le plus proche de ce qu'est le pouvoir absolu. Jean est son avatar humain. Le problème est qu'elle a atteint cette étape peut-être un million d'années trop tôt. En tant que Jean Grey, elle n'est pas prête, d'un point de vue émotionnel, pour contenir ce pouvoir.

Chez chaque humain il y a un côté clair et un côté obscur. Le côté clair lui permet de sauver l'univers dans *Uncanny X-Men #108*, mais le côté obscur, qui est toujours plus tentant, ne cesse de la séduire. Jusqu'au Club des damnés, elle parvient à le contenir, puis ce lieu, par l'intermédiaire de Sebastian Shaw, la fait basculer du côté obscur. C'est ce que raconte cette scène, qui est un écho à une page de X-Men #106. À partir de ce moment, Jean décide de faire ce qu'elle veut."



Destruction

"Jean, devenue Phénix, traverse la galaxie, a un petit creux, et dévore une étoile où habitent des millions de personnes. L'idée de cette séquence était de faire quelque chose de choquant, d'inhabituel dans les comics. Nous voulions repousser les limites aussi loin que nous le pouvions. Les héros n'agissent pas de la sorte. Jean était une héroïne.

Jim Shooter *[éditeur de Marvel à cette époque, NDLR]* nous a fait remarquer que l'on ne pouvait pas faire quelque chose d'aussi radical et espérer une fin heureuse. Ce n'est pas parce que c'est une héroïne qu'elle ne va pas affronter les conséquences de ses actes. Il y a des cas où l'on n'a pas le choix. On ne peut pas commettre un génocide et s'en tirer. C'est une leçon que beaucoup de gens devraient avoir en tête de nos jours."



La mort de Jean

> "J'ai écrit cette scène le temps d'un week-end. On avait cinq jours et cinq pages pour résoudre toute l'histoire. Dans cette séquence, elle explique tout à Scott et elle le distrait pendant qu'elle pointe l'arme en sa direction. Elle sait qu'elle va mourir, mais lui se rend compte de la situation que bien trop tard. J'aurais adoré avoir une autre page avec le moment où elle se tire dessus puis une autre avec la réaction de Scott et une dernière, enfin, avec Le Gardien. Mais nous n'avions plus de place.
>
> Comme on a fait tout ça à la dernière minute, personne ne l'a vu venir. Il n'y avait pas de réseaux sociaux, pas d'Internet… Personne ne pouvait raconter ce qu'il y avait dans la BD. Tout le monde pensait que les X-Men seraient victorieux et sauveraient le monde. Et que tout reviendrait à la normale. Les lecteurs ont été complètement surpris. J'ai reçu des menaces de mort, que nous avons dû transmettre à la police et au FBI. Beaucoup ont aimé, beaucoup ont détesté. On s'en fichait. Beaucoup, surtout, pensaient que l'on trouverait une issue de secours à l'épisode suivant et que Jean reviendrait. C'est pour ça que le numéro qui suit met en scène son enterrement.
>
> Comme personne n'y croyait, il a fallu leur faire comprendre que c'était réel. Tuer des personnages secondaires étaient faciles. Tuer un personnage principal, au contraire, c'était du jamais vu. Aucun autre éditeur de comics ne l'avait fait à cette époque. Et il faut se souvenir que Scott et Jean étaient le deuxième plus vieux couple de Marvel, après Red et Sue *[des Quatre fantastiques, NDLR]*. Et, bien sûr, quelques mois plus tard, on eu l'idée de l'arc de *Days of Future Past*, qui a ébahi encore plus les lecteurs. On était au point où nous voulions arriver: faire une BD où tout pouvait se produire, où tous les héros avaient une épée de Damoclès au-dessus de leur tête."

Jérôme Lachasse

https://animeland.fr/2019/03/19/personnalite-de-la-semaine-leiji-matsumoto/



Personnalité de la semaine : Leiji Matsumoto

0

PAR MATTHIEU PINON LE 19 MARS 2019 — DOSSIERS, PERSONNALITÉ DE LA SEMAINE

Légende du manga depuis plus de soixante ans, Leiji Matsumoto a conçu un univers qui a fait rêver des générations… et va continuer sous les pinceaux d'artistes contemporains.

Akira Matsumoto a tout juste **15 ans** en 1953, année de création de son premier manga, *Mitsubachi no bôken* (*Les aventures d'une abeille*). Il est alors repéré par son idole, **Osamu Tezuka**, qui en fait son assistant. Quatre ans plus tard, au sortir du lycée, le jeune homme quitte **son île natale de Kyushu** pour s'installer à Tokyo, où il gagne sa vie **en dessinant des *shôjo* mangas** – il en gardera un goût prononcé pour des héroïnes longilignes à la chevelure en cascade. C'est au début des années 60 qu'il expérimente de nouveaux genres, comme **le western ou le récit de guerre**, soutenu par son épouse également dessinatrice.



Pour bien marquer ce virage dans sa carrière, il choisit **le pseudonyme Leiji Matsumoto** (*leiji* signifiant « guerrier zéro ») sous lequel il signe son premier succès, ***Sexaroïd***. En persévérant dans la science-fiction, il devient une star avec ***Galaxy Express 999*** (éd. **Kana**), épopée spatiale à bord d'une locomotive à vapeur inspirée du *Train de la voie lactée* du romancier **Kenji Miyazawa**. Rapidement, le *mangaka* tisse des liens avec ses œuvres suivantes, notamment ***Albator*** (éd. **Kana**), maquisard de l'espace luttant à bord de son vaisseau pour le bien de l'humanité malgré l'autorité d'un gouvernement tombé sous la coupe de l'envahisseur. **Le Leijiverse était né**.

Pendant les années 80, cette diégèse conquiert le monde à travers **de nombreuses adaptations animées** (notamment les deux séries *Albator*) que l'auteur supervise, laissant de côté sa table à dessin. Il y revient en 1992 pour un hommage à Wagner avec ***L'anneau du Niebelung*** qu'il publie sur Internet, **en pionnier de 64 ans** ! Le 21e siècle sera l'occasion pour la France de remercier **Matsumoto** pour son œuvre, que ce soit à travers le film ***Interstella 5555***, gigantesque clip qu'il réalise pour l'album ***Discovery*** **de Daft Punk** en 2002, ou la remise de l'ordre de **Chevalier des Arts et des Lettres** dix ans plus tard. Cette relation privilégiée avec notre pays se prolonge aujourd'hui : durant le **festival MAGIC**, à Monaco, le *mangaka* octogénaire a annoncé qu'**Albator poursuivrait ses aventure** sous sa supervision… et sous les pinceaux de **Didier Tarquin**, émérite dessinateur de *Lanfeust de Troy* !



Share this:

PARLEZ-EN À VOS AMIS !

A PROPOS DE L'AUTEUR

MATTHIEU PINON

Nom d'utilisateur ou adresse e-mail

Mot de passe

Se souvenir de moi

OK

Créer un compte

Mot de passe oublié ?

OÙ TROUVER NOS MAGAZINES

Pour savoir où trouver nos magazines, cliquez sur la carte !

Si votre ville n'est pas dans la liste, contactez-nous !



CONTENU SPONSORISÉ

RÉSEAUX SOCIAUX

AnimeLand Page Officielle
J'aime cette Page 16 K personnes aiment ça.
Soyez le premier de vos amis à aimer ça.

Tweets de @Animeland_mag

L'enregistrement du nouveau fi…
Le Twitter officiel de l'anime Evangelion a révélé mercredi que
animeland.fr

9 min

AnimeLand
@Animeland_mag

Intégrer Voir sur Twitter

COMICSBLOG SYFANTASY ARTS

9ART.fr

Inscription Connexion

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA BANDE DESSINÉE EST SUR 9EMEART.FR !

Franco-Belge Comics Mangas

KAPOW!

ACCUEIL NEWS CRITIQUES PREVIEWS PODCAST DOSSIERS INTERVIEWS 9EME-ART-TV EVENEMENTS LES BLOGS



Leiji Matsumoto sera présent à Japan Expo 2019

Manga LE 19 MARS 0

par LISEF

J'aime 177 Tweet



Hier on vous annoncait que **Didier** et **Lyse Tarquin** travaillaient actuellement sur une BD en collaboration avec **Leiji Matsumoto**, pour une bande dessinée franco-belge se déroulant dans l'univers du mangaka. Et décidément, ce dernier se sent bien en France ! Après avoir été présent au festival **MAGIC Monaco** au début du mois, il sera également à **Japan Expo** 2019, comme on l'apprend sur le compte **Leiji News**, dédié à l'univers de l'artiste.

Pour rappel, le projet de BD franco-belge avec **Didier** et **Lyse Tarquin** a été annoncé justement lors du **MAGIC**. Celui-ci sera édité chez **Shibuya Michel Lafon**, et est prévu pour 2020 si tout se passe bien. Si l'oeuvre sera scénarisée et dessinée par **Didier Tarquin**, elle sera soumise à validation de **Matsumoto**. Peut-être que ce sera l'occasion pour ce dernier d'avancer sur ce projet ?

On ne sait pas encore quel sera son programme. L'édition 2019 de **Japan Expo** aura lieu du 4 au 7 juillet prochain.

AUTEURS & MOTS CLÉS

Japan Expo, Leiji Matsumoto, Japan Expo 2019,

LES DERNIÈRES NEWS


EVENEMENT IL Y A 1 HEURE
Le dernier Atlas : une uchronie bourrée de mystères et d'aventures démarre chez Dupuis


NEWS IL Y A 2 HEURES
Apprenti Criminel, le spin-off de Détective Conan arrive en avril chez Kana


NEWS IL Y A 5 HEURES
La seconde saison de She-Ra arrive en avril sur Netflix


NEWS IL Y A 6 HEURES
Des tee-shirts Gundam bientôt chez Uniqlo



NEWS IL Y A 7 HEURES
La Scam dévoile les nommés pour le prix du récit dessiné 2019


NEWS IL Y A 7 HEURES
Tsukasa Hojo (City Hunter, Cat's Eye) se lance dans la réalisation d'un film en live-action



https://www.passionageek.com/2019/03/20/convention-magic2019/

Conventions

[CONVENTION] UN CINQUIÈME ANNIVERSAIRE POUR LE MAGIC

par Seilin | 20 mars 2019



Après la conférence de presse de ce cinquième anniversaire du **Monaco Anime Game International Conference**, j'étais vraiment pressée d'y assister. Et comme ils ne font pas les choses à moitié, **2 autres invités** prestigieux ont été annoncés au

Une fois de plus, le programme s'annonçait **très chargé**, et je n'ai rien fait de mieux que d'en rajouter. Je n'ai malheureusement pas eu l'interview de **Kazuki Takahashi**, mais j'avais vraiment très envie de le rencontrer donc j'avais prévu d'assister à sa séance de dédicace. Ce fut le **gros couac** de la journée… Mais commençons par le début si vous voulez bien. Aujourd'hui je vais vous raconter cette journée **selon mon programme**, donc je ne pourrai pas parler de tout.

Une ouverture sacrée

Cette année, **le soleil** était au rendez-vous. Était-ce ça ou la liste des invités qui a attiré **autant de monde** ? Je ne sais pas, même si j'ai ma petite idée, mais en tout cas **la file d'attente** pour l'ouverture était déjà très grande. Ce fut au passage l'occasion de rencontrer des confrères blogueurs, Ma Vie de Geek et Inforumatik.

Après s'être présentés à l'accueil pour récupérer nos **badges et sacs** (et brassard pour la presse), tous les visiteurs ont pu se diriger petit à petit vers le hall d'accueil, en passant devant un stand de **shooting photo**.



RESTEZ À JOUR

Vous souhaitez être les premiers à lire les prochains articles ? Inscrivez-vous par e-mail et recevez-les dès leur publication, c'est gratuit !

Votre e-mail

JE M'ABONNE !

PROCHAINS ÉVÈNEMENTS

Liste non exhaustive, proches PACA, Paris ou auxquels j'assiste

9 mars
MAGIC – Monaco
30-31 mars
MAGS – Montpellier (34)
6-7 avril
Hero Festival – Grenoble (42)
13-14 avril
PopCon – Toulouse (31)
26-28 avril
Festival Fantasy Vallauris (06)
25-26 mai
PopCon – Narbonne (11)
4-7 juillet
Japan Expo – Paris (75)
7-8 septembre
Mangame – Fréjus (83)
5-6 octobre
Savoie Retro Games – Chambéry (73)

Plus d'évènements…
= présente (en théorie)

RÉSEAUX SOCIAUX

FACEBOOK TWITTER
INSTAGRAM PINTEREST
YOUTUBE TWITCH

Tweets de @PassionaGeek
n°2] Nos amis les animaux wp.me/p8edbj-Nu?utm_… #geekcontest
[Geek Contest n°2] Nos amis les animaux …
Article participatif sur le thème des animaux. …
passionageek.com
7 h
PassionaGeek

Dans un premier temps, il n'était **pas possible** d'accéder au hall principal où se situaient les stands, uniquement dans la **salle de conférence**. Cela permettait de s'installer tranquillement, le temps que tous les visiteurs entrent, mais aussi d'admirer la **superbe fresque** réalisée par The Art of Anime, représentant une des versions du **vaisseau Arcadia**. Elle prenait tout un pan de mur, magnifique !



Pendant ce temps, la salle se remplissait **petit à petit**, et en attendant que tout le monde soit là, nous avons eu droit à un show de sabre laser par les **Gardiens de la Force**. Très honnêtement, je ne suis pas une grande fan de Star Wars, et j'ai beaucoup de mal avec les démonstrations de sabre laser. Mais là, c'était un **vrai spectacle** de quelques minutes. Fluide, parfaitement chorégraphié, des enchaînements de combats, d'entraînements et de narration. Ça m'a **beaucoup plu**, la qualité était là !



Une fois que la salle s'est bien remplie, la **présentation tant attendue** de tous les invités a pu commencer. Cette année, l'animateur a changé. C'est **Jacky**, célèbre pour le Club Dorothée et qui était présent comme invité l'an passé, qui est **parfaitement entré** dans son rôle (alors que j'avais été moyennement convaincue l'année dernière.)

La liste des invités était une nouvelle fois **très longue et impressionnante** de qualité, peu importe votre **thème de prédilection**. Ci-après la liste avec un exemple connu pour le décrire si jamais vous ne reconnaîtriez pas la personnalité.

- **Leiji Matsumoto** (Albator)
- Jean-François Clervoy (spationaute)
- **Kazuki Takahashi** (Yu-Gi-Oh!)
- Yū Suzuki (Shenmue)
- Christophe Lambert (Highlander)
- **Wesley Snipes** (Blade)
- Chris Claremont (X-Men)
- Jimmy Palmiotti (Harley Quinn)
- Amanda Conner (Harley Quinn)
- William Simpson (Game of Thrones)
- **Didier et Lyse Tarquin** (Lanfeust)
- Karen Green (documentaliste)
- Yoshihisa Heishi (membre du jury du concours de Manga, rédacteur en chef chez Shueisha)
- Naoki Kawashima (membre du jury du concours de Manga, rédacteur en chef chez Shueisha)
- **IAM**



Une matinée en musique

Le programme me **plaisait beaucoup**, et même si j'avais envie de **profiter des stands** tant qu'il n'y avait pas encore trop de monde, j'ai décidé de **rester dans la salle**, pour la première conférence de la journée. **Leiji Matsumoto** était accompagné de **Jean François Clervoy**, pour un jeu de questions réponses sur le **thème de l'espace**. Ainsi le point de vue du créateur d'Albator a été confronté aux **expériences orbitales** du spationaute. Écouter ces 2 passionnés était vraiment intéressant, beaucoup plus que je n'aurai pensé !



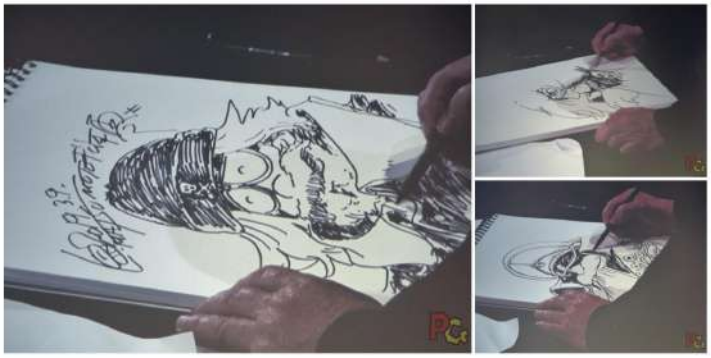
Il faut dire aussi que j'avais prévu de rester surtout pour faire un compte rendu à monsieur, **grand passionné d'astronomie**. Et finalement j'ai aussi écouté pour moi. C'était **abordable et dynamique**, avec les participation alternée des 2 invités.

Puis Leiji Matsumoto nous a offert un **extraordinaire moment**, avec une session de **live drawing** assez hors du commun. Ce genre d'activité est **monnaie courante** au MAGIC, chaque année nous en avons au moins un. Mais cette fois, **un orchestre** était présent pour accompagner le coup de crayon.



Ainsi, pendant que Leiji Matsumoto **dessinait en direct** des personnages d'Albator ou Galaxy Express 999, l'orchestre jouait sur place des **musiques de ses œuvres**, rendant l'ensemble particulièrement **théâtral**.

Nous avons eu droit à **4 esquisses différentes**, la dernière n'étant rien de moins qu'un **autoportrait**. Un très bon moment avec un personnage emblématique et **ultra talentueux**.



Découverte du hall

La conférence de **Yu Suzuki et la table ronde spéciale comics** ne m'intéressant pas particulièrement, j'ai passé le reste de la matinée à découvrir les **stands du hall**. Enfin à essayer de découvrir plutôt. Il y avait **beaucoup de monde**, et ce n'était pas très agréable de devoir **se faufiler dans les allées** pour voir ce qu'il s'y passait. Du coup j'ai surtout passé du temps à discuter à droite à gauche, ratant de peu une petite **séance photo sauvage** avec Jean François Clervoy.




Parmi les stands présents, il y avait les grands classiques avec notamment **Alfa BD** pour l'achat de goodies et supports de dédicace. Mais cette année, ils avaient également **2 auteurs** venus présenter leurs mangas **tout juste publiés** par la nouvelle maison d'édition **Shibuya – Michel Lafon**. Je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'aller voir leur travail et de discuter avec eux, il y avait toujours du monde, ce qui est **très positif** pour eux !

On pouvait aussi retrouver un **stand de café**, que je n'ai pas goûté cette année, un **photographe professionnel** qui proposait de superbes photoshoot de cosplayeurs, une application de sport, **Radio Monaco**, un petit stand de vente de goodies du MAGIC, dont des **t-shirts exclusifs Shenmue 3**, et une exposition de costumes avec **League of Replica.** Des tenues, masques et costumes toujours aussi beaux et bien construits.






Pour les nouveautés, il y avait la **chaîne Manga**, même si je n'ai pas vraiment vu ce qu'ils proposaient en dehors de **sessions de dessins** pour les enfants principalement. Un peu plus loin, l'association **The Nice Geek** proposait des sessions de jeux, donnant une ambiance un peu plus **"convention classique"**, avec du Smash Bros ou Dragon Ball par exemple. Mais leur présence était avant tout **justifiée pour les démonstrations** de SwapTales: Léon! et Epic Loon, 2 des vainqueurs des précédents **concours de jeux vidéo** (absent cette année).

Juste derrière, pour la première fois, une session de **live-drawing** en dehors de la salle de conférence, juste pour **William Simpson**, dans un stand exposant également quelques esquisses.









J'ai également pu passer une tête dans la salle de présentation des **mangas finalistes** en lice pour le concours. Je n'ai pas pu rester autant que je voulais, mais j'ai pu au moins voir **quelques images** de l'une des présentations. Il faut dire que quand on s'y intéresse de près, il faudrait passer une grande partie de son temps dans cette salle, ce qui n'est pas évident vu le programme…



Ensuite ce fut l'heure pour moi de rejoindre la salle de conférence pour aller écouter **Wesley Snipes**, un acteur que j'aime beaucoup. Ce fut un réel plaisir de le voir, **très souriant et sympathique**. Nous avons eu droit à une grosse heure de questions réponses sur **sa carrière**, avec quelques extraits de ses rôles dans **Blade** ou d'autres films. Puis cela s'est ponctuée par un mini cours de **simulation de scène de combat**. Une très bonne ambiance et un bon moment passé.





Couacs à la pause repas

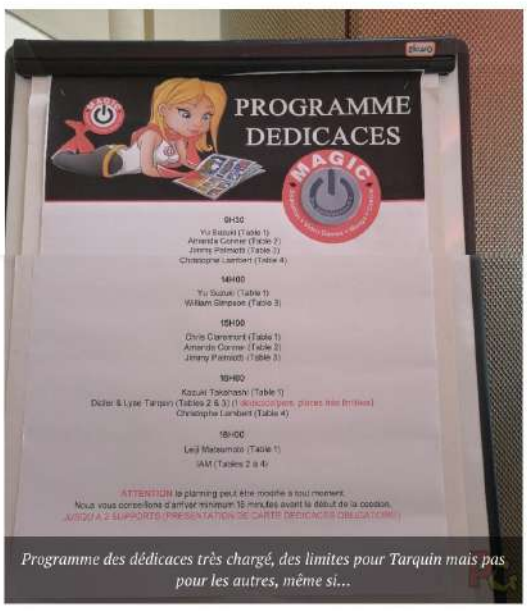
En sortie de conférence, nous nous préparions pour aller manger. Mais comme j'étais intéressée par la séance de **dédicace de Kazuki Takahashi** à 16, je commençais à me renseigner sur la **file d'attente** et le monde qu'il allait y avoir. Je vois ainsi a file qui **commence déjà à se remplir**, et je décide de m'y mettre, avant même de vraiment décider quoi faire. Il me restait **3h à attendre**, je n'avais pas mangé, et il y avait le **concours de cosplay** en même temps. Est-ce que j'avais envie de **perdre autant de temps** pour une simple dédicace ? Il faut dire que **j'adore le manga et l'animé de Yu-Gi-Oh!**, et le support de dédicace exclusif était **juste magnifique**. Donc oui, je me suis dit que j'allais attendre, pendant que monsieur irait chercher à manger.

Mais finalement, je n'ai pas eu beaucoup à attendre. Au bout de quelques minutes, j'entends des bruits comme quoi il n'y aurait **que 35 supports**. Puis la distribution commence, j'entends avec joie qu'il y en aura d'autres, et puis en fait non… La boîte est **très vite écoulée**, il restait encore une petite dizaine de personne entre le staff et moi. Tous **les supports épuisés**, mais surtout, il ne signe **rien d'autre**. Donc je me suis retrouvée par hasard dans la file 3h avant, pour qu'on distribue une **quantité ultra limitée** de supports, sans avoir **prévenu personne**, et sans possibilité d'une autre ? Autant vous dire que **j'étais verte**.



Il s'agit là d'une **contrainte imposée** par l'invité, et non par les organisateurs, mais à aucun moment je n'ai **vu l'information** d'une quantité si limitée ni d'un **horaire de distribution**. Sinon je me serai arrangée autrement… Au moins, je n'avais plus à perdre mon temps dans la file d'attente, et j'ai pu aller manger tranquillement !

A mon retour, j'essaie **d'oublier cette déception** et je continue mon programme. Dans l'après-midi, il y avait un **mini espace game** qui s'installait dans l'une des salles, avec un thème en **hommage à Stan Lee**. J'avais très envie de le faire, mais je sais que les places de ce genre d'activités sont **souvent très prisées**, surtout quand c'est gratuit ! Et bingo, je suis **arrivée trop tard**, les seules places restantes étant pendant la conférence de Kazuki Takahashi. J'avais raté la dédicace, je voulais au moins **assister à sa conférence** et son live drawing ! Encore une **petite déception** donc, mais qui était uniquement due à mon retard et au **succès de l'activité**. Pour le coup, je n'ai plus qu'à espérer qu'ils **recommencent l'expérience** l'année prochaine.



Programme des dédicaces très chargé, des limites pour Tarquin mais pas pour les autres, même si…

Tant qu'on y est, même si cela s'est déroulé un peu plus tard, je vais aborder ma **dernière déception** de la journée. L'arrivée de Wesley Snipes a été annoncée au dernier moment, tout juste **2 jours avant** l'événement. Je savais qu'il y avait sa conférence à midi, mais il était noté ensuite qu'il ferait des **séances photos "à la cool"**. Donc je pensais dans les allées. Je ne l'ai malheureusement **pas croisé**. Puis nous avons eu l'information comme quoi **ce serait à 18h**. Mais où, comment…

Impossible de savoir. Jusqu'à avoir des **informations très vagues**, au niveau du photoshoot à l'entrée. Mais les informations étant **assez floues** (volontairement je pense, en cas d'imprévu), nous avons préférés **rester sur notre programme**, à savoir la conférence de Kazuki Takahashi (oui, encore elle !). Du coup, encore une petite déception, surtout quand j'ai **vu les photos** après coup, ça avait l'air très chouette ! Mais il faut reconnaître qu'au MAGIC, il faut **faire des choix**, et quand on hésite entre 2, on se rend souvent compte que **ce qu'on a raté** avait l'air vraiment bien. Mais on reconnait très volontiers que **ce qu'on a fait** était également vraiment bien !



Du coup, je remets une photo de sa conférence 🙂

Après-midi cosplay

Avoir **raté la dédicace** me permettait au moins d'assister **tranquillement au cosplay**, et ça c'était une très bonne nouvelle. Juste avant, c'était la conférence de **Christophe Lambert**, avec là encore un retour sur sa carrière. Et la salle était **pleine à craquer** ! Était-ce vraiment pour lui, ou pour le **concours qui suivait** ? J'ai un petit doute, surtout en voyant ensuite le peu de monde quitter la salle. Mais on ne peut pas leur jeter la pierre… C'est surtout la salle qui est **bien trop petite**, avec 400 places pour 3000 visiteurs !

Même si je connais **Highlander** (mais j'ai surtout vu la série) et **Greystoke**, je connaissais très peu la carrière de l'acteur. Par contre, c'est quand même plus agréable (pour moi en tout cas), d'avoir un **acteur francophone**, pour mieux comprendre tout ce qu'il dit. J'ai encore quelques lacunes de ce côté… Ce fut ici aussi un **bon moment**, dans une ambiance bon enfant, avec **quelques anecdotes** bien sympathiques.



Le concours de **Cosplay du MAGIC** est toujours un événement extraordinaire. Il réunit des cosplayeurs de toute part, parmi les **meilleurs au monde**. Donc le niveau est toujours **aussi haut**. Cette fois j'étais un peu loin, donc les photos ne sont pas de très bonne qualité, mais j'en ai tout de même bien profité ! Des **costumes magnifiques**, superbement travaillés, sur des thèmes toujours aussi variés. A chaque **nouvelle prestation** je pensais avoir trouvé "mon" vainqueur, mais le suivant me faisait encore hésiter. Parmi mes préférés, il y a eu **Regina de Once Upon a Time**, avec la chanson de l'épisode musical et une superbe robe, un personnage de **Final Fantasy** (si j'ai bien compris, ne connaissant pas la série j'ai eu un doute), avec ici aussi une magnifique robe blanche et noire, un **cosplay de Fortnite** (si, si), avec une prestation très enjouée et qui rendait finalement vraiment bien, un **Groot géant** très marrant, et j'en passe…



Le temps des délibérations, nous sommes **retournés dans le hall**, mais le monde était tel que nous avons **profité de rien**. Par contre j'en ai profité pour aller voir **Kazuki Takahashi en dédicace**, histoire de me faire un peu de mal… Surtout quand j'ai appris après coup qu'il aurait fait **quelques dédicaces hors support**, donc j'aurais pu avoir mes chances… Décidément, je crois que je n'étais **pas faite pour le rencontrer** ! Dans la file d'attente, j'ai surtout eu l'occasion de croiser un **groupe de fans** cosplayés en personnage du manga, et rien que pour ça je ne regrette pas mon petit détour !



Avec ce petit tour, j'ai évité (volontairement) un **karaoké géant** organisé en collaboration avec la chaîne Manga, je ne peux donc pas vous en parler. Je suis retournée dans la salle à la fin du **live-drawing annuel** avec Amanda Conner, Jimmy Palmiotti et Lyse et Didier Tarquin, **chacun sur sa planche** à nous présenter une de leurs œuvres. Je n'ai donc pas vu tout le déroulé de la session mais le résultat était une fois de plus très beau. Je connais mal leurs œuvres, j'ai surtout reconnu une **Harley Quinn adorable** !



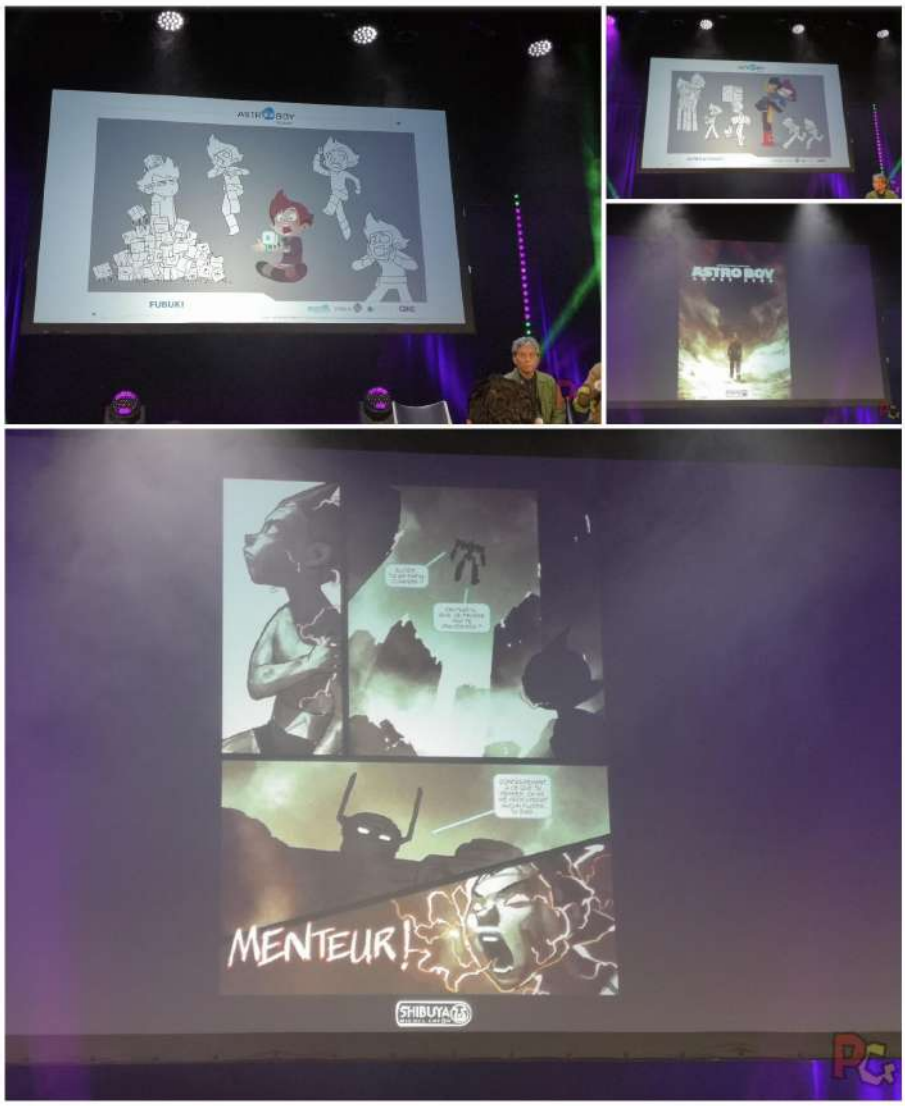
La encore, il y avait **du monde**, et je les soupçonne d'être restés pour voir les **vainqueurs du concours de Cosplay**. L'attente ne fut pas très longue. Ce ne fut **pas mes préférés** qui ont gagné, mais le niveau était tel qu'il était difficile de faire un **bon pronostic**. C'est donc un **cosplay de Dragon Ball** (je ne dirai pas lequel par peur de me tromper…) qui a gagné, avec un costume très détaillé et une **prestation d'un combat** très bien monté. La seconde place et troisième places sont allées à **Doctor Strange** et un autre personnage en armure que j'avais trouvé très beau, mais que je n'arrive pas à reconnaître.



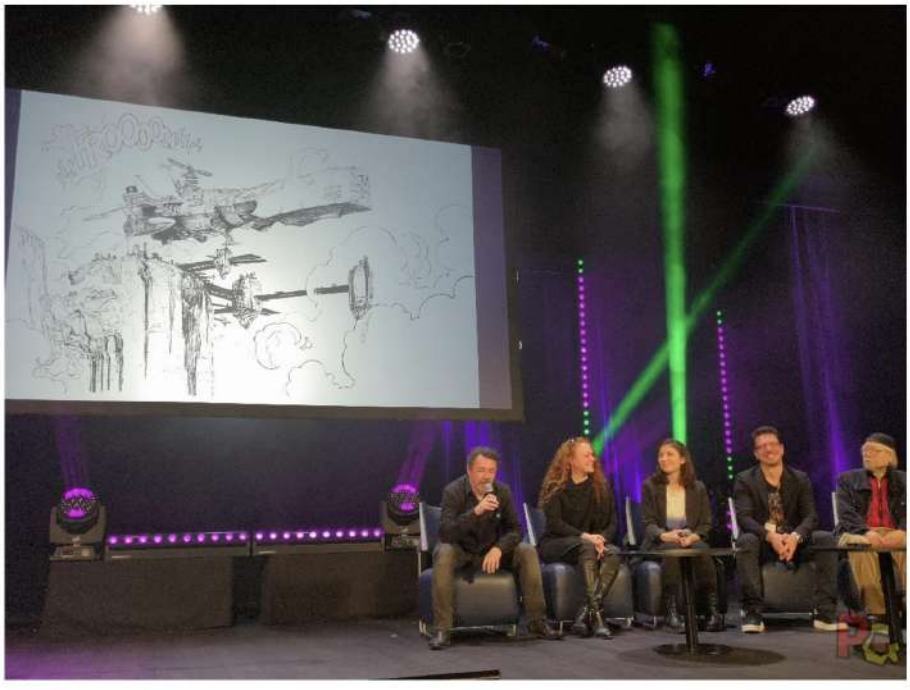
Une clôture discrète

La fin du concours de cosplay est souvent **synonyme de calme**, les visiteurs commençant à partir petit à petit. C'est aussi le moment où Cédric Biscay vient faire la **promotion** des projets de Shibuya Productions avec le **"Crazy Time"**. Généralement assez court, avec des nouvelles infos sur **Shenmue 3** et quelques-uns de leurs **projets en cours**, il a cette année dépassé toutes les espérances.

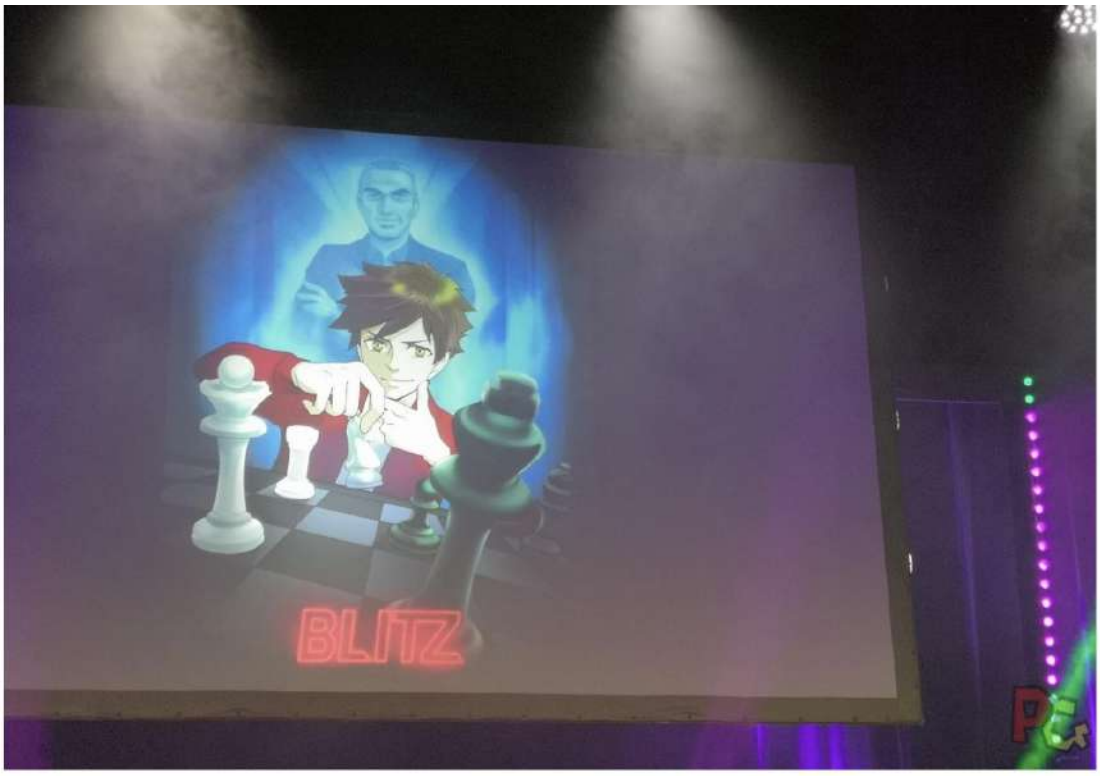
Je sais que beaucoup attendaient des infos, la session a commencé avec le **reboot d'Astroboy**, qui était resté longtemps dans le silence. Le projet avance, et nous avons eu droit en exclusivité à **quelques images et esquisses**. Puis ce fut au tour des **nouveaux titres** à paraître chez l'éditeur tout récemment créé **Shibuya – Michel Lafon**, dont des mangas issus des précédents concours, et pas uniquement Nako et La Voie de Van Gogh, qui étaient en dédicace toute la journée, et un **nouvel Astroboy, Année Zero**, très différent du Astro Boy qu'on connait.



Ensuite, **Lyse et Didier Tarquin** sont arrivés sur scène pour une nouvelle annonce, accompagnés de **Leiji Mastumoto**. A la surprise générale, les dessinateurs vont faire **revivre l'univers d'Albator** en bande dessinée, avec la collaboration de Leiji Mastumoto. De grands noms qui n'ont pas été choisis au hasard, pour un beau projet qui **va ravir les fans**. Le projet semble par ailleurs déjà bien avancé, et nous avons eu droit à **une belle esquisse**.



Comme chaque année, il y a eu **l'instant Shenmue 3** avec un nouveau trailer en avant première. Je passerai rapidement, ne m'intéressant pas au jeu. Et quand on pensait que s'en était terminé des annonces, Cédric nous apprend qu'il est **au cœur d'un nouveau projet**. Un nouveau manga va voir le jour, **Blitz, imaginé par Cédric** lui-même, sur le thème des **échecs**. L'image présentée et la description font beaucoup pensé à **Ikaru no Go**, titre que Cédric a mentionné également. Le dessin ne sera pas de lui, je ne crois pas qu'un nom ait été abordé, mais en tout cas il y a une **collaboration avec Garry Kasparov**, célèbre champion d'échecs. A voir ce que ça donne, mais le projet est beau, et on sent que Cédric **s'est fait plaisir**.



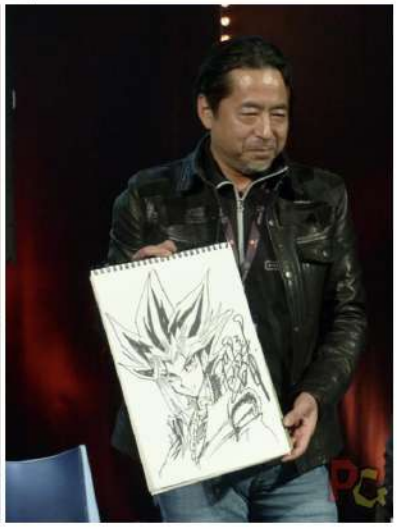
La **dernière conférence** de la journée, c'était celle que j'attendais le plus, celle de **Kazuki Takahashi** ! Le programme avait pris un peu de retard donc il y a eu **quelques raccourcis**, mais nous avons eu droit au jeu des **questions-réponses** avec un modérateur, des informations sur sa carrière, **ses passions** et la mise en place de ce titre si réputé qu'est **Yu-Gi-Oh!**, et sa carte préférée, le **Dragon Blanc aux Yeux Bleus**. Puis il y a tout de même eu une courte session de **live-drawing** avec un superbe dessin de **Yami Yugi**. Ce fut court mais très intéressant. Dois-je dire que j'avais les **larmes aux yeux** de le voir si près alors que je n'avais pas pu avoir de dédicace ou quoi que ce soit d'autre ? Quand je pense que nous n'étions **même pas 20 dans la salle**, je me demande quel genre de public a finalement eu ces supports… Bref.











La clôture s'est déroulée **très rapidement**. Tout d'abord avec l'annonce du vainqueur du **concours de manga** en quelques secondes, puis un **au revoir très bref**, en l'absence de Cédric Biscay qui était très occupé. Un petit côté expéditif, mais la journée avait été bien chargé et j'avais moi-même bien envie de **rentrer à la maison**. Une fois encore, je n'ai pas assisté à la soirée organisée plus tard, et je suis simplement repartie avec un gros récapitulatif à faire !





Les **meilleurs moments** restent clairement les activités dans la **salle de conférences**, le cœur même du MAGIC. Pour le reste, je trouve que l'événement a **perdu de son charme** et surtout son **côté intimiste**. Entre le monde dans le hall (même s'il n'a a priori pas augmenté par rapport à l'année dernière) et l'organisation pour **les dédicaces** qui m'a semble trop approximative, j'ai vécu pour la première fois une journée **pas que positive**.

J'espère de tout cœur que l'année prochaine **sera meilleure**, et que je pourrai approcher plus facilement les invités qui m'intéressent. Je ne suis pas la seule à m'en plaindre, alors que je me rappelle encore de **la toute première année** où nous étions 1000, il n'y avait aucun stand et les invités étaient **beaucoup plus abordables**.

Il n'empêche que le MAGIC reste un **événement unique**, qui nous permet d'approcher **des grands noms** des univers du jeu, du manga, de l'animation, des comics, ou même du cinéma. Le tout de façon **entièrement gratuite**, avec entrée, dédicaces et supports, c'est du jamais vu. L'événement prend de **plus en plus d'ampleur**, et les nouveaux projets de Shibuya Productions ne semblent **pas avoir de limites** !

Difficile de faire le choix pour les photos de l'article, vous pouvez toutes les retrouver sur l'album de la page Facebook (visible sans inscription).

Partager :

WordPress:

★ J'aime

Un blogueur aime ceci.

CONVENTION | COSPLAY | JEUX VIDÉO | MAGIC | MANGA | PRESSE

http://www.lefigaro.fr/bd/nako-le-premier-manga-reussi-du-rappeur-francais-tiers-monde-20190322

Nako : le premier manga réussi du rappeur français Tiers Monde

Par Valentin Paquot, Alice Develey | Mis à jour le 25/03/2019 à 11:01 / Publié le 22/03/2019 à 16:00



LE FIGARO PREMIUM
1€ le premier mois
Commentez

INTERVIEW - En France, le marché du livre japonais a le vent en poupe. Le label créé par Michel Lafon et Shibuya Production publie *Nako*, l'ouvrage du rappeur Tiers Monde et de Maxime Masgrau.

La génération Club Dorothée a grandi et pour certains, la passion pour les mangas n'a pas faibli. C'est même le contraire. En France, le marché du livre japonais a franchi un nouveau cap selon le dernier rapport du centre national du livre et Ipsos. Il est en nette progression depuis 2017 et fait partie des trois genres les plus lus dans l'Hexagone. Au regard de ce succès, nombre d'éditeurs se sont lancés dans la course. *Nako*, par exemple, publié chez Michel Lafon, dans la collection Shibuya, est le dernier né d'une production française qui ne cesse de gagner en qualité. Le manga, scénarisé par le rappeur havrais Tiers Monde et illustré par Maxime Masgrau, promet de séduire le public francophone.

Ci-dessous le clip *Toby or not toby* de Tiers Monde



» LIRE AUSSI - La grande scène de Philippe Lacheau

Nako est un jeune habitant du village champêtre de Kaluline. Son destin semble tout tracé. Il attend avec impatience de passer le rituel de la forêt qui fera de lui un adulte afin de rejoindre la garde du village. Celle que l'on nomme «Le clan des Convaincus». Cependant, la paix qui règne depuis plusieurs siècles n'a jamais été aussi fragile, et il se pourrait que Nako grandisse plus vite que prévu... *Le Figaro* est allé à la rencontre de Tiers Monde et Maxime Masgrau.

LE FIGARO. - C'est votre premier manga. Pourquoi avoir choisi de vous diriger vers ce genre?

TIERS MONDE. - J'ai eu l'occasion de visiter l'atelier de Naoki Urasawa, l'auteur de *Pluto*. Ça a été le déclic. Je me suis dit qu'il fallait absolument que je réalise un manga. J'ai alors appelé Maxime Masgrau, avec qui j'avais travaillé pour la couverture de mon album *No Future,* et lui ai proposé de faire un manga avec moi. L'idée était un peu folle et impromptue, il faut l'avouer, mais il a tout de suite accepté! On a eu un coup de foudre artistique. Comme c'est mon premier scénario, j'ai dû me former. J'ai ainsi lu *L'anatomie du scénario* de John Truby qui explique toutes les techniques d'écriture. Puis, je me suis plongé dans un documentaire américain intitulé *Star Wars l'empire des rêves*, qui revient sur toutes les grandes sagas, comme *Seigneurs des Anneaux* ou *Harry Potter* , inspirées de la mythologie grecque. C'est ce que j'ai essayé de transposer dans l'univers de Nako, en lui ajoutant une pincée de *Game of Thrones* .



Est-ce particulier d'être un mangaka français, sachant que le genre est dominé par les Japonais?

TIERS MONDE. - Il faut que je commence par un *mea culpa*. Il y a peu encore, j'étais réfractaire au manga français de manière un peu idiote. Je me disais: «Ça n'est pas japonais ça n'est pas du manga.» Quand *Radiant*, un manga du français Tony Valente, a été adapté en dessin animé au Japon, je n'ai pas pu résister à l'envie de lui donner sa chance. J'ai dévoré la série, puis je me suis jeté sur *LastMan* et j'ai compris qu'on pouvait faire du manga français de qualité. J'espère d'ailleurs que les auteurs français vont se serrer les coudes et lancer une *french touch* dans le manga! Ce, comme ça s'est déjà produit avec la musique avec l'électro.

Comment s'est passée votre collaboration?

MAXIME. - Quand on s'est lancé, on avait pour objectif de réaliser une campagne participative. Une fois qu'on a eu fini les quarante premières pages, nous nous sommes inscrits au concours du Festival Magic de Monaco, dédié, entre autres, au Manga.

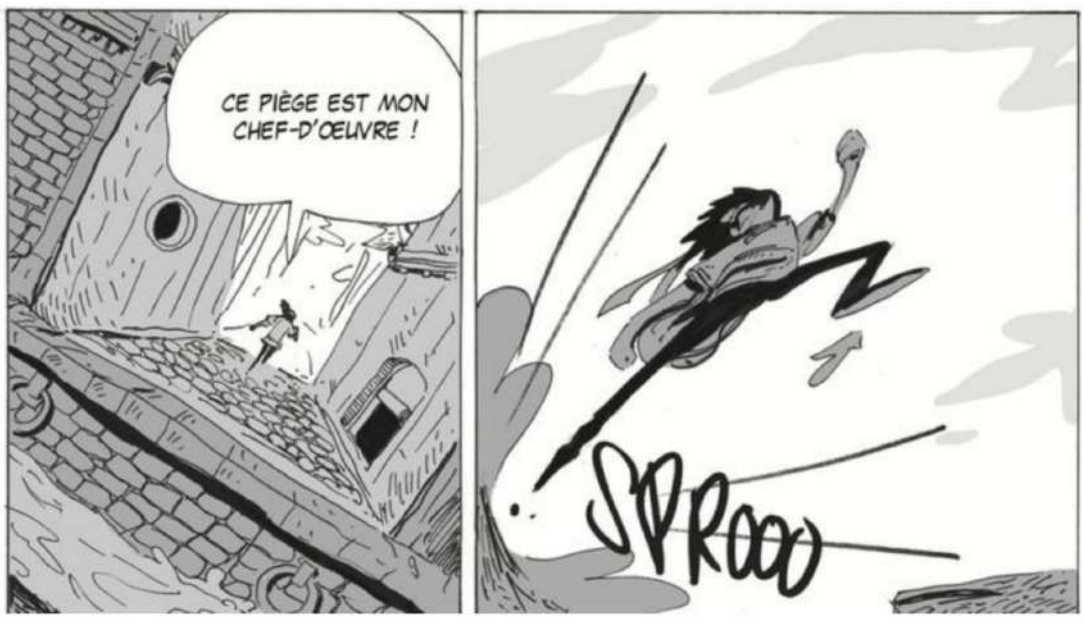
TIERS MONDE. - Nous y avons avant tout participé pour jauger notre travail. Si nous n'avons pas remporté le concours, le jury a toutefois créé pour nous un «prix coup de cœur». C'est Tite Kubo, le créateur du manga *Bleach* et président du jury, qui en a été l'initiative. Il a même déclaré: «Il faut absolument que les lecteurs japonais découvrent cette œuvre.»

Lire aussi: Urasawa le monstre sacré du polar japonais

Était-ce un accomplissement?

T-M. - Une immense fierté. On parle tout de même d'un des plus grands mangakas! C'est aussi ce qui a sûrement le plus poussé les éditions Michel Lafon et Shibuya à nous proposer de rejoindre leur label.

M. - On a gagné au moins deux ans de travail grâce à ce label. Sans compter les portes que ça ouvre... Nous les remercions infiniment.



Nako est à la croisée de la BD et du Manga, comme *LastMan*. Quels sont les styles graphiques qui l'ont inspiré?

M. - Joann Sfar, Christophe Blain, Vives, Balak et Sanlaville sont pour moi de très grandes inspirations. Concernant la mise en couleur, Bertrand Gatignol est mon maître absolu. Il m'a ouvert les yeux sur le pouvoir des nuances de gris avec son travail sur les *Ogres dieux*.

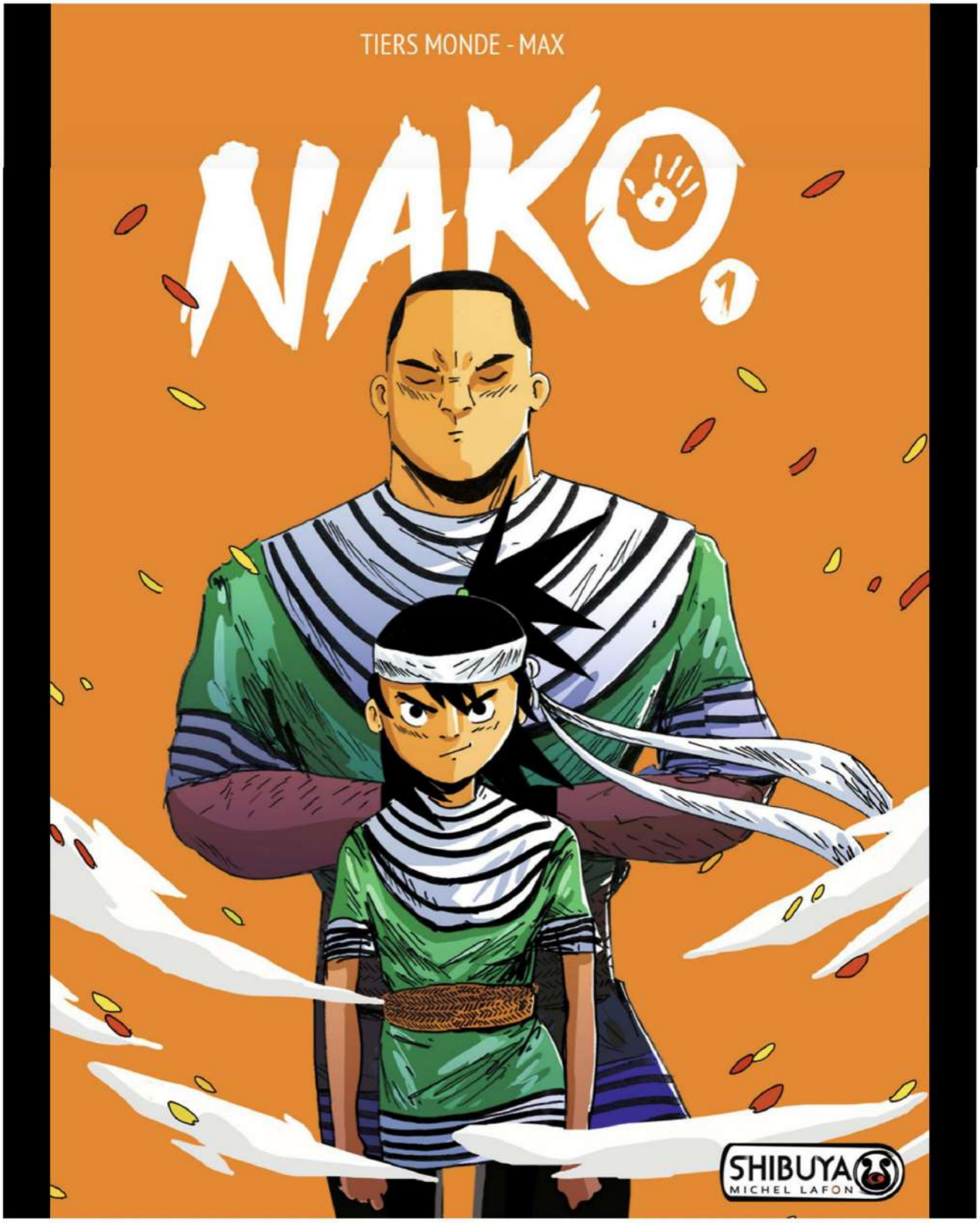


Comment se déroule la réalisation d'un chapitre?

T-M. - Je travaille par cercles concentriques. Je commence par définir les grandes trames de l'histoire, puis je zoome au niveau des volumes, puis au niveau des chapitres pour répondre à chacune de ces trames et contraintes. Le dernier zoom advient au niveau des pages pour définir les dialogues et les détails des scènes. C'est à ce moment-là que j'envoie le script à Maxime.

M. - Mon travail consiste à découper le scénario de Tiers Monde à la manière d'un story-board. J'imagine l'histoire animée dans ma tête et j'en extrais les scènes, à main levée. On fonctionne un peu comme une pièce de théâtre en fait. On crée des actes puis des scènes et des descriptions comme dans les didascalies.

Nako, éditions Michel Lafon - Shibuya, 7,95€



SERVICE: Découvrez Nako en ligne avec izneo

La rédaction vous conseille

- Y a-t-il un avenir japonais pour les auteurs de manga français?
- Boucle d'or alerte les enfants sur les dangers des réseaux sociaux
- Le petit lexique indispensable du manga

Valentin Paquot Alice Develey

https://www.selectgame.com.br/cosplayer-carol-langley-e-vice-campea-de-concurso-internacional-de-cosplays-com-a-tyrande-de-heroes-of-the-storm-hearthstone-e-warcraft/?fbclid=IwAR1EPRpYRGfBBJRfREWg-ViSbd_xvRlmwg-dEESIhXX8tAn8u1DcmgrvZY

select game

GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA
VESTIBULAR 13/04.
UVA
MEMBRO DA REDE ILUMNO
INSCREVA-SE



Cosplay | Cosplayers do Brasil | Notícias

Cosplayer Carol Langley é vice-campeã de concurso internacional de cosplays com a Tyrande, de Heroes of The Storm, Hearthstone e Warcraft

Por **Rodrigo Flausino** - 12 de março de 2019



JustFashionNow Ad
livraison gratuite €85
Voir plus

Nesta semana a cosplayer brasileira **Carol Langley** (que também é conhecida como Adami Langley nas redes sociais) participou de uma competição internacional de cosplays em Mônaco, onde ela ficou em segundo lugar com um cosplay incrível da Tyrande! A competição é a **Magic International Cosplay Masters**, onde ela esteve concorrendo com muitos cosplayers talentosos de diversos países!



Eu ganhei o segundo lugar do Magic International Cosplay Masters!! Eu ainda não consigo acreditar!! Minha primeira apresentação internacional. Vocês nem imaginam o quanto isso é importante pra mim! Eu trabalhei duro nesses últimos 9 meses.. dedicada a esse cosplay e essa apresentação conciliando meu trabalho. Aprendi muitas coisas fazendo essa armadura e foram muitos dias difíceis. Isso é resultado de um trabalho duro e estou muito feliz por tudo.
Estar ao lado de cosplayers … Afficher la suite

244 99 20

Publicidade



PSN Cards

amazon
$20 PlayStation Store Gift Card...
$20.00
Shop now

amazon
$50 PlayStation Store Gift Card...
$50.00
Shop now

Foram 9 meses trabalhando no cosplay e ela agradeceu todo o apoio dos fãs e do marido Júlio Albuquerque, que a apoiou em todos os momentos e não deixou ela desistir. A premiação é uma viagem de volta ao Mônaco representar o Brasil na próxima edição do concurso!

Veja mais fotos:

Cosplay Mag
il y a environ 2 semaines

Last Saturday, the Cosplay Mag team had the honor to go to the Monaco Anime Game International Conferences, for the 1st time, to hightlight the Magic International Cosplay Masters thanks to our partner Shibuya Productions

What an incredible show and talented artists we met there ! The jury IAM, Pugoffka, Alisyuon Cosplayer, our two wonderful hosts LadyLemonCosplay, Pichu Cosplay and 16 Cosplayers, from 15 countries represented, set the stage of the The Grimaldi Forum Monaco o… Afficher la suite





92 7 71

Album **Monaco @ MAGIC MONACO**

Julia Laurant
il y a environ 2 semaines

Congratulations to Rian (CYD Cosplay), Carol (Adami Langley) & Luis (Banana Cospboys) for clinching Top 3 @ MAGIC International Cosplay Masters !!! ❤️ #MAGICMONACO #MICM2019

I'm absolutely in love with Luis' costume - the attention to detail in his Dr.Strange was just jaw-dropping I fangirled for a good hour (omfg all those textures, omfg the makeup!!) ❤️ & Carol 's Tyrande Whisperwind armour is absolute perfection - clean, neat, finished, pure elegance! #forthealliance





61 4 65

adamila...
133.5 k abonnés

Voir le profil



Afficher le profil sur Instagram

2,929 mentions J'aime

adamilangley

I got the second place of the @magic_monaco ! I still can't believe it!! My first international performance. You can't even imagine how important this is to me! I worked hard in these last 9 months .. dedicated to this cosplay and this performance conciliate it with my work. I learned many things making this armor and it was many difficult days. This is a result of hard work and I'm very happy for everything.
Being with international and so talented cosplayers was a dream.
I need so much thanks my husband @itsjdrake who was by my side and supported me all times. He didn't let me give up and made me believe this was possible. Without you I wouldn't have gotten here. Love you ❤️
Thank you to everyone support and believe in me. ❤️
I already have a new challenge this year because the prize was a trip back to Magic to represent Brazil. It is my greatest pride. ❤️
My Tyrande based on amazing @zachfischerart

afficher les 106 commentaires

Ajouter un commentaire...

mundocos...
2,470 abonnés

Voir le profil



Afficher le profil sur Instagram

160 mentions J'aime

mundocosplayer

A cosplayer brasileira @adamilangley foi até Mônaco e vai trazer para o Brasil o troféu de vice-campeã do Magic International Cosplay Masters, um dos campeonatos cosplay mais disputados do mundo.

Veja mais em: https://mundocosplayer.com.br/2019/03/brasileira-e-vice-campea-de-campeonato-internacional-de-cosplay-em-monaco/

#insta #cosplay #cosplayer #mc #mundocosplayer #CosplayersBrasileiros #mundo #worldcosplay #fans #blogs #monaco #magicmonaco #micm #novotel #shibuyaproductions #goku #doutorestranho #bananacospboys #riancyd #adamilangley #wow #games #jogos #concursocosplay

afficher les 6 commentaires

Ajouter un commentaire...

nimnul
Grimaldi Forum

Voir le profil



Afficher le profil sur Instagram

90 mentions J'aime

nimnul

#magic2019 #cosplay ;)

afficher tous les commentaires

Ajouter un commentaire...

Na apresentação ela escolheu um trecho de **World of Warcraft: Battle for Azeroth**, quando a Tyrande se torna uma Guerreira da Noite para continuar o seu plano de vingança contra a Sylvanas, já que durante a guerra atual entre as facções, a rainha banshee queimou a árvore de Teldrassil e destruiu a capital Darnassus.



No concurso, o vencedor foi o **Rian Cyd**, com o **Goku Super Sayajin 4**, e em terceiro lugar ficou o **Banana Cospboys** , com o Doutor Estranho, personagem da Marvel e que está entre os super-heróis de destaque no universo cinematográfico da editora.

Mais Cosplays de Games

- Festa na Piscina nestes cosplays incríveis de League of Legends, com participação das Guardiãs Estelares!
- Cosplays: D.VA, Tracer e Pharah comemorando o Verão, de Overwatch!
- Veja um cosplay incrível do Garen, de League of Legends
- Veja uma bela caracterização da Ahri Star Guardian, de LoL
- Veja este belo cosplay da Jinx Guardiã Estelar, de League of Legends
- Ryu enfrenta Ken nestes cosplays incríveis de Street Fighter
- Cosplayer faz um belo cosplay da Mary Jane Watson da versão do Spider-Man para PS4
- Veja um cosplay incrível da Gwynevere, de Dark Souls

Lembrando que você pode ver mais cosplays da Carol em seu **Instagram** e no **Facebook**, de diversos personagens de games e cultura pop!

Observação: Este post foi feito por ter achado o cosplay e a caracterização incríveis, e também para fins de divulgação e ajudar o cosplayer com divulgação. Caso você queira que o artigo (e/ou as fotos) sejam deletados do site, entre em contato através **deste link**.

J'aime 5



Rodrigo Flausino

https://www.selectgame.com.br

Analista de sistemas e jornalista, já trabalhou para o DomínioMMO, portal de notícias de games online do UOL Boa Compra e atualmente trabalha como jornalista e redator no GameHall, provendo conteúdo para o UOL Jogos no setor de hardnews. Também é redator do Card na Manga, fansite de Hearthstone.

http://www.clique.tv/tiers-monde-rappeur-aguerri-et-jeune-mangaka-est-linvite-de-clique-claque/



28 mars 2019

Tiers Monde, rappeur aguerri et jeune mangaka, est l'invité de Clique Claque

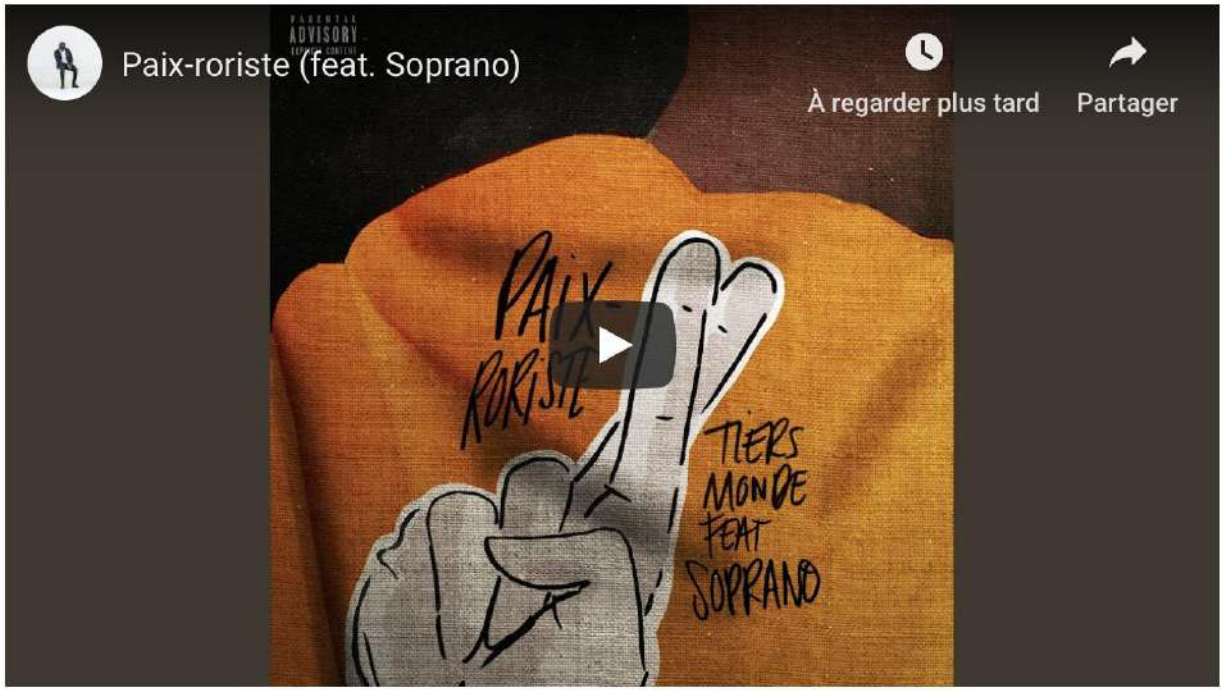
Clique Claque, c'est l'émission quotidienne présentée par Sébastien-Abdelhamid et

l'humoriste John Sulo sur la nouvelle chaîne de télévision Clique TV. En toute décontraction, le duo reçoit des invités pour parler de culture, de société et d'engagement. Cette semaine, le rappeur Tiers Monde (Din Records) est venu parler de la sortie du premier tome du manga NAKO qu'il a co-écrit avec Maxime Masgrau.



Tiers Monde évoque, entres autres, le long processus de création à distance du manga avec Maxim Masgrau sur Whatsapp, comment tout a basculé pour eux grâce à un concours de manga organisé à la convention MAGIC, et la prépublication des premières pages de Nako au Japon dans le légendaire Shonen Jump, magazine de mangas le plus réputé au monde. Pour autant, ce nouveau défi de taille n'empêche pas Tiers Monde de continuer à faire de la (bonne) musique : son nouveau single « Paix-roriste » en featuring Soprano vient

de sortir. Le design de la cover fait subtilement écho aux traits des personnages du manga Nako.



La chaîne Clique TV est disponible dans les offres Canal+ (chaîne 170), sur Orange (chaîne 149), Free (chaîne 82) et sur l'application myCANAL.

Clique Claque | Clique Claque | Din Records

D'Astro Boy à Albator, des icones du manga bientôt reprises par des auteurs de BD français

MANGA Jean-David Morvan a écrit un « reboot » d'Astro, le petit robot d'Osamu Tezuka, et Didier Tarquin et sa femme vont s'emparer de l'univers de Leiji Matsumoto

Olivier Mimran | Publié le 27/03/19 à 16h16 — Mis à jour le 27/03/19 à 16h16

1 COMMENTAIRE 579 PARTAGES



L'Astro Boy et l'Albator made in France — *ASTRO BOY © Tezuka Productions, Jean-David Morvan, Gerald Parel, Guillaume Martinez / ALBATOR © Leiji Matsumoto / Didier Tarquin / Lyse Tarquin / Editions Michel Lafon / Shibuya Productions*

- Les éditions Michel Lafon et Shibuya Productions lancent une série de reprises de mangas cultes par des auteurs de bande dessinée français.
- Leiji Matsumoto, le créateur d'Albator, vient d'autoriser le dessinateur de Lanfeust à s'approprier son univers.
- Un premier album reprenant les aventures d'Astro Boy, le célèbre personnage d'Osamu Tezuka, a d'ores et déjà été écrit par Jean-David Morvan.

Il l'a annoncé au festival Magic 2019 qui vient de se tenir à Monaco: le légendaire mangaka Leiji Matsumoto, créateur – entre autres – du corsaire de l'espace *Albator* (Harlock en VO), a officiellement « confié les clefs » de son univers à Didier Tarquin, le dessinateur français de *Lanfeust*, et à son épouse Lyse. Le couple s'apprête donc à créer une œuvre « qui mettra en scène le génie Toshirô Ôyama ainsi que de nombreux personnages du mangaka, dont le célèbre Albator »


FROOOO

Astro Boy a déjà pris son envol

L'album sera co-publié par les éditions Michel Lafon et Shibuya Productions, une société monégasque transmédia, toutes deux à l'origine du projet un peu dingue de faire reprendre des personnages de manga légendaires par des auteurs européens… Un projet d'ailleurs discrètement lancé, il y a plusieurs mois, avec une autre « reprise » d'envergure : celle d'*Astro Boy*, le héros de feu le « Dieu du manga » Osamu Tezuka, par le scénariste rémois Jean-David Morvan (*Sillage, Nävis, Spirou,* etc.) et les dessinateurs Gérald Parel et Guillaume Martinez !



Astro Boy - Année Zéro ©Tezuka Productions, Jean-David Morvan, Gerald Parel, Guillaume Martinez 2019

« Respect mais audace »

Interrogé par *20 Minutes*, Jean-David Morvan confirme que l'album *Astro Boy, année zéro* devrait bientôt sortir et, si les ayants droit l'acceptent, être suivi d'autres volumes. Justement, les héritiers de Tezuka ont-ils imposé des contraintes graphiques ou narratives à cette reprise ? « Bien sûr. Ils attendent évidemment le respect de l'œuvre de Tezuka et en même temps, ils encouragent une certaine audace. Ne pas refaire ce qui a déjà été fait, c'est le plus important pour eux ! » Dont acte : les premiers visuels de l'équipe française dévoilent un Astro plus sombre, plus violent…





S'il est trop tôt pour commenter les orientations que prendra le couple Tarquin dans son hommage à Matsumoto, on sait déjà que l'Astro Boy de Morvan racontera la « résurrection » du petit robot, tué au terme d'une guerre entre humains et androïdes. Grâce aux professeurs Tenma et Ochanomizu, ses créateurs originels, Astro, dont l'esprit a été préservé, se réveillera dans le corps d'un jeune adolescent, Tobio, désormais amnésique et n'ayant même pas conscience d'être un robot…

Les artistes d'aujourd'hui sont les jeunes lecteurs d'hier

À ceux que ce rapprochement entre manga et BD franco-belge étonnerait, Jean-David Morvan, grand amoureux du Japon qui y fait de nombreux et fréquents séjours, répond qu'il le trouve au contraire très logique : « Il y a 40 ans, on découvrait les dessins animés japonais. Il y a 30 ans, Marvel publiait *Akira* en comics et Eclipse, je crois, *Appleseed*. La France a suivi avant de devenir, aujourd'hui, le second pays en termes de vente de mangas ! La génération qui a découvert ça il y a 25 ans est désormais mature, c'est normal qu'elle s'y réfère et que ces convergences surviennent. »



On attend donc le premier volume d'*Astro Boy* par Morvan, Parel et Martinez d'ici quelques semaines ; puis la « reprise » de l'univers de Leiji Matsumoto par Didier et Lyse Tarquin dans quelques mois… avant, si l'on se fie à quelques indiscrétions, de nous régaler de celle d'un autre héros de manga célèbre… dont certaines sources suggèrent qu'il pourrait s'agir du *Cobra* de Buichi Terasawa, sans toutefois préciser s'il reviendra en BD ou en anime.

CULTURE
Naoki Urasawa à Angoulême: «Le manga peut-il changer le monde? Tezuka a changé le mien»

catawiki Le site incontournable pour vendre et acheter !

Actualité

Albator, Astro Boy, Mickey, Batman : les frontières abolies

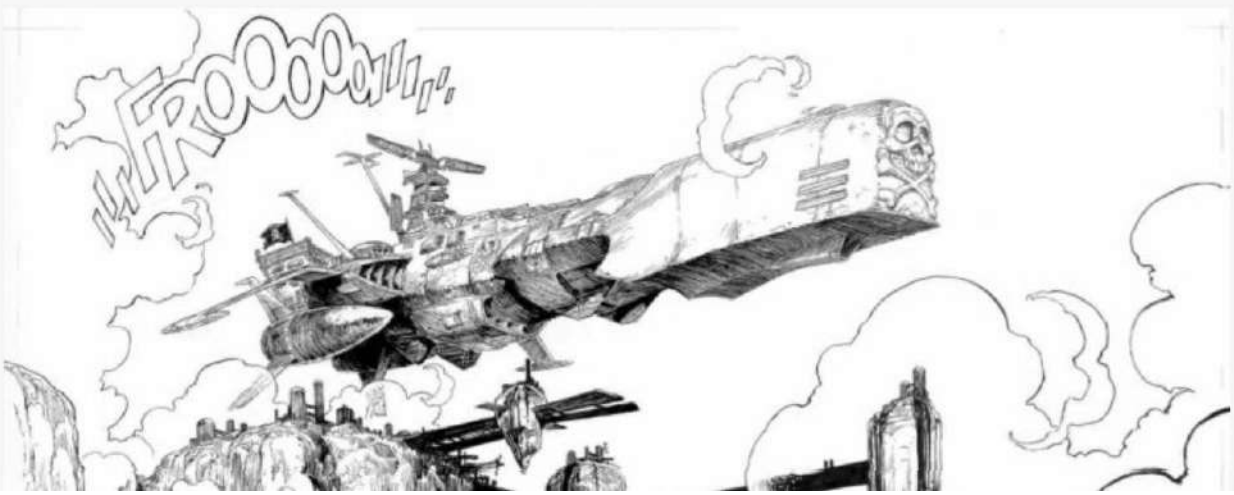
29 mars 2019 11 commentaires



La nouvelle est tombée récemment, pendant le festival Magic de Monaco : Didier et Lyse Tarquin vont travailler sur l'univers créé par Leiji Matsumoto où évolue le célèbre corsaire Albator, tandis que Jean-David Morvan revisitera totalement Astro Boy dans une toute nouvelle histoire. Auparavant, Disney avait confié son univers aux auteurs de Glénat... Les grandes écoles de la BD ont-elles encore des frontières?

Dans la bande dessinée américaine, depuis le procès qui opposa **Rudolh Dirks** et son éditeur **William Randolph Hearst** à propos des *Katzenjammer Kids*, les personnages appartiennent à leurs éditeurs. En France, jusqu'il y a quelques années, c'est l'auteur qui était le propriétaire de ses personnages. Alors que *Tintin* appartient à **Hergé** et ses ayants droits, *Batman, Captain America* ou *Daredevil* appartiennent à leurs éditeurs qui en confient la réalisation à divers artistes qui se passent le relais de leurs aventures, chacun livrant sa vision des personnages.

Même s'ils ont pu être dessinés par d'autres talents, *Astérix* reste attaché à **Uderzo** et **Goscinny**, comme *Sambre* le sera toujours à **Yslaire** ou *Titeuf* à **Zep**. Tandis que l'on ne peut résumer *Daredevil* à un auteur : on parlera du personnage selon **Frank Miller, Brian Michael Bendis, John Romita Jr. Stan Lee, Ann Nocenti** et bien d'autres.





Une première planche de Tarquin.
© Michel Lafon / Shibuya Productions

Cependant, avec le temps, cette dichotomie apparaît aujourd'hui comme dépassée. Il existe en effet outre-Atlantique une culture du *Creator-Owned* où les séries et les personnages appartiennent aux auteurs, l'éditeur *Image Comics* en est l'un de ses représentants emblématiques. *A contrario,* en Europe, cela fait maintenant bien des années que les auteurs se succèdent sur *Blake & Mortimer* où s'approprient des personnages comme *Spirou* et le *Marsupilami*, devenus les marques-propriétaires d'un grand groupe d'édition.

Jean van Hamme passe lui aussi le relais sur la plupart de ses grandes créations et a même supervisé des *spin-off* à *XIII* et *Thorgal*, une pratique que les éditeurs américains connaissent très bien. L'année dernière **Grzegorz Rosinski** a laissé les crayons de *Thorgal* à **Fred Vignaux**, et cela fait des années que la destinée d'*Astérix* n'est plus entre les mains de ses créateurs d'origine .Ce n'est d'ailleurs probablement qu'une question de temps avant que *Tintin* ne vive de nouvelles aventures...

Des personnages comme *Batman, Mickey* ou *Lucky Luke* sont devenus des icônes, des symboles que la popculture s'est appropriés. Ils ont brisé les frontières du 9e Art pour devenir des films, des séries animées, des jeux vidéo, des timbres, des statuettes... Le marché de la bande dessinée tend à se structurer autour d'univers de parcs d'attraction.



© Michel Lafon / Shibuya Productions

Ce qui se comprend. Un personnage vend, un auteur vend : réunir la puissance de ces deux marques (Mickey ou Disney) garantit forcément une attraction commerciale et le roulement des auteurs en assure une longévité avec à la clé des recettes-records !

Voilà maintenant 80 ans que *Batman* vit des aventures tous les mois sous de multiples signatures, c'est la fameuse *Continuity* US ! On imagine que convaincre un artiste de travailler avec un tel personnage ne constitue pas un problème, tant il reste admiré.

Le fait que cette pratique se généralise entre le Japon et l'Europe consacre en quelque sorte la victoire du modèle américain, et ce n'est pas les dernières métamorphoses d'*Alix* qui viendront nous contredire.

Les signes avant-coureurs n'avaient pas manqué : on se souvient de la collaboration entre Stan Lee et **Moebius** sur *Silver Surfer : Parabole*, de l'intervention d'**Enrico Marini** sur l'univers de *Batman* ou la collaboration entre Glénat et Disney sur *Mickey*.



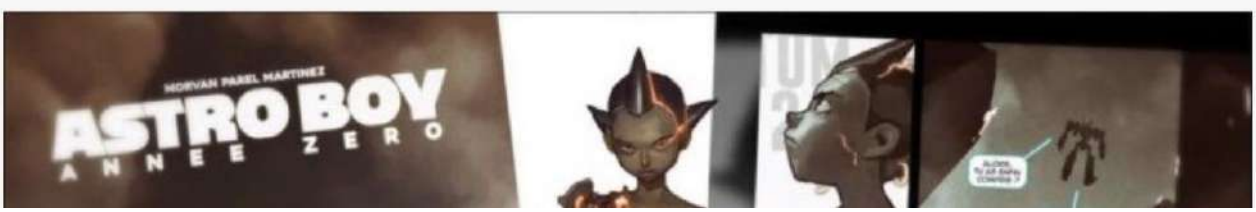
Les collaborations internationales ne datent pas d'hier, mais gardaient un caractère exceptionnel.
© Marvel Comics / © Dargaud / © DC Comics / © Glénat / © Disney

Aujourd'hui, c'est au tour de **Didier & Lyse Tarquin** d'investir l'univers d'*Albator* tandis que **Jean-David Morvan** envisage de rebooter l'univers d'*Astro Boy*, d'éminentes icônes japonaises. Vivons nous "l'ère Meiji du manga" ?

Alors que le phénomène des *Global Manga* commence à s'installer en France (cf. le succès de *Radiant*) du fait d'une nouvelle génération d'auteurs et d'éditeurs exposés intensément aux manganimes, suivie par une autre sevrée aux comics hollywoodiens, les frontières s'effacent de plus en plus entre les grandes nations de la bande mondiale. Le mur de Trump n'y pourra rien !

Bientôt les *Fantastic Four* commenteront le Talmud sous le crayon de **Joann Sfar**, *Astérix* embarquera dans une fusée Nagma en direction de la Tôkyô de **Rumiko Takahashi**, et Superdupont sera confié à Frank Miller...

Vous souriez ? Qui aujourd'hui peut affirmer que c'est impossible ?





Le Astro Boy de Morvan, Parel et Martinez !
© Michel Lafon / Shibuya Productions

Ce n'est pas encore au programme, et intéressons-nous pour l'instant à ce qui nous attend prochainement. Prévu au format Franco-Belge classique, l'album de Didier et Lyse Tarquin avec Albator devrait arriver dans quelques mois, grâce à une collaboration de Michel Lafon et des de Shibuya Productions, une société monégasque produisant des films d'animation et des jeux vidéo.

En ce qui concerne *Astro Boy : Année Zéro*, l'ouvrage devrait arriver tout prochainement et pourrait donner lieu à des suites. Jean-David Morvan sera accompagné des dessinateurs **Gérald Parel** - qui avait déjà dessiné *Iron Man : Season One* - et **Guillaume Martinez**. On y suivrait la résurrection du jeune robot dans le corps d'un adolescent qui ignorerait sa condition.

Des rumeurs parlent aussi d'une reprise de *Cobra*, nous restons aux aguets...





© Leiji Matsumoto / Didier Tarquin / Lyse Tarquin / Editions Michel Lafon / Shibuya Productions

© Michel Lafon / Shibuya Productions

(par Vincent SAVI)

Cet article reste la propriété de son auteur et ne peut être reproduit sans son autorisation.

https://montecarloin.net/2019/04/ho-visto-tarzan-piangere/

Ho visto Tarzan piangere

4 Aprile 2019 Cristina Veronese RACCONTI DA MONACO

"Le cose irreali, quelle dell'immaginazione mi hanno salvato". Così esordisce l'attore franco-americano sul palco del Magic 2019. "*Amo tutti i personaggi che ho interpretato, ma guardo i film una volta e poi non li guardo più, perché quello sullo schermo è un altro, non sono io*". Più di 90 film all'attivo, tre solo l'anno scorso e due ruoli che lo hanno reso "*immortale*" nella storia del cinema. **Christopher Lambert**, 62 anni, fisico atletico, nonostante i capelli bianchi ha mantenuto il fascino del bel ragazzone e ha accettato con entusiasmo di essere presente all'evento monegasco dedicato ai manga e alla pop-cultura svoltosi al Grimaldi Forum. È appassionato di fumetti e confessa di leggerli tutt'ora, perché ama tuffarsi in avventure e situazioni non ordinarie. Si commuove ricordando le riprese del film che lo ha fatto conoscere: ***Greystoke – La leggenda di Tarzan**, il signore delle scimmie* film del 1984 diretto da Hugh Hudson. In quella giungla ha trascorso sei mesi con i primati, attraverso sguardi e senza parole ha scoperto ed imparato il mestiere d'attore e racconta dell'attività sportiva intensa per preparare il proprio corpo e delle scene più pericolose, aggrappato da una liana all'altra, girate solo l'ultimo giorno, per la paura da parte del regista che il protagonista si facesse male durante le riprese e ride pensando al finale del film: chi mai preferirebbe tornare dalle scimmie e abbandonare una donna come **Andie MacDowell** la *Jane* del film? Afferma però, che non poteva essere altrimenti, Tarzan in fondo aveva ragione. E dal 1984 si passa al 1985 con un film cult in Francia diretto da **Luc Besson,** *Subway* girato completamente di notte nella metro parigina e per il quale è stato premiato con un César come migliore attore; e poi... la consacrazione nel 1986. Parte la sigla del trailer di **Highlander** – L'ultimo immortale, la mitica *Who Wants to Live Forever* dei Queen. Racconta Lambert: quando **Freddie Mercury** uscì dalla sala dove era stato proiettato in anteprima il trailer del film, carico di adrenalina, si rinchiuse in sala di registrazione con il suo gruppo per 4 settimane; ne venne fuori niente meno che l'album *A Kind Of Magic*. Sarà questa musica epica degli anni '80 per i quali ho tanta nostalgia e le immagini iconiche del film, per i fotogrammi con Christopher e **Sean Connery** ma io sento i brividi attraversare ogni fila della platea. Un applauso fiume chiude la proiezione e l'attore svela un lato sentimentale inedito: a lui interessava della storia del film il lato romantico. Come si può continuare ad amare sapendo che perderai le persone che ami e tu sarai obbligato a continuare a vivere?



L'attore racconta poi un aneddoto. Durante le riprese del film in un paesino della Scozia aveva sentito gli abitanti del posto commentare che in paese c'erano Tarzan e James Bond che lavoravano assieme.

Lambert ricorda infine *Nirvana* uno dei migliori film di fantascienza mai realizzati, secondo solo a *Blade Runner* specifica, e domanda in sala chi lo abbia visto, a quel punto mi sono sbracciata, il film è stato prodotto e diretto nel 1997 da **Gabriele Salvatores** e ho improvvisamente un sentimento di orgoglio patriottico.

Gli viene chiesto se ci sarà mai un Highlander 2 e l'attore risponde con una domanda: come si potrebbe mai fare un remake o il seguito di un film così, ancora attuale dopo oltre 30 anni, a parte gli effetti speciali sottolinea, chi potrebbe mai sostituire Sean Connery o la musica dei Queen?

Il pubblico è rapito e la standing ovation fa piangere di felicità e penso anche di tanta malinconia l'attore. Ho visto Tarzan piangere e non m'importa di non essere riuscita a chiedergli se si fosse mai innamorato sul set di uno dei suoi film. Chi non lo conosceva ora lo ammira e chi pensava di conoscerlo ora lo stima sicuramente di più.



Informazioni su Cristina Veronese › 7 Articoli

Cristina Veronese, a volte scrittrice, a volte blogger. Attenta osservatrice di social media, donne e relazioni amorose che diventano argomenti per le sue storie su blog e settimanali femminili. Con uno dei suoi racconti ha vinto anche un concorso letterario nazionale. Dal 2016 collabora con MonteCarloin, per il quale con brio scrive racconti, attualità culturali e interviste. Il 14 febbraio 2018 è uscito il suo primo romanzo intitolato È infinita, lo sento.



« PRECEDENTE
Conseil National: sessione di primavera

SUCCESSIVO »
Beyond Plastic Med, contro la plastica nel Mediterraneo, trova il sostegno di Chanel



https://fr.ign.com/comics-mangas/45933/news/nako-pur-shonen-100-francais-chez-shibuya-michel-lafon-decou



Anime : guide de survie du Printemps 2019

Les infos Borderlands 3

GoT saison 8 en approche !

Avengers Endgame

6 Courts métrages Alien

Sekiro : test - infos - vidéos

Comics & Mangas / 8 avril 2019

NAKO, PUR SHONEN 100% FRANÇAIS CHEZ SHIBUYA MICHEL LAFON - DÉCOUVERTE MANGA

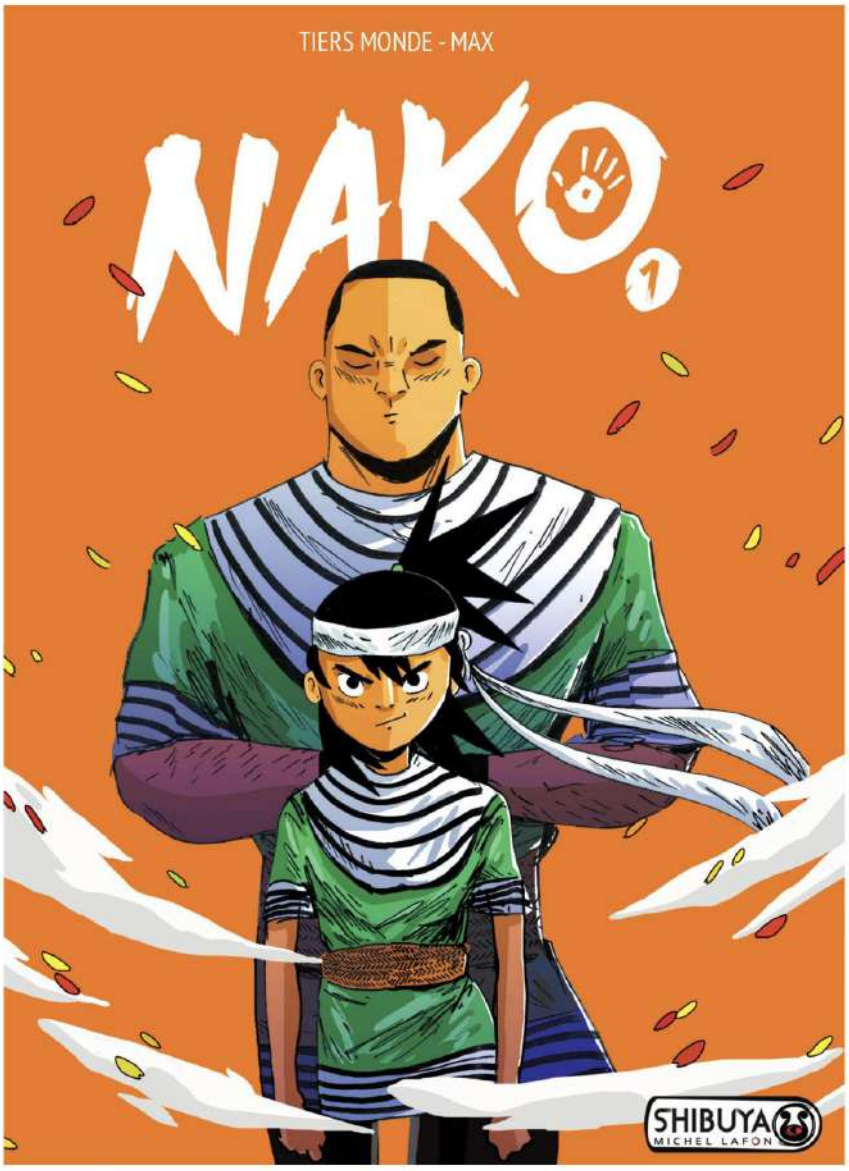
Quand on débute, on fait du Shonen.



PAR ERWAN LAFLEURIEL → Shibuya Productions, l'entité monégasque déjà connue pour bosser sur le retour en anime d'Astro Boy et Cobra, et pour avoir créer la convention Magic de Monaco, s'est récemment lancé dans l'édition de manga français avec Michel Lafon. Les deux premiers titres témoignent des ambitions du jeune label : un seinen biographique sur Van Gogh (La voie de Van Gogh par Seldon), et l'autre plus grand public et plus facilement vendu probablement : **Nako**, de Tiers Monde & Max. C'est de ce dernier dont on va parler tout de suite.

Nako est un shonen dans la plus pur tradition des shonen : *« Depuis des siècles, le village de Kaluline vit dans la paix, en parfaite harmonie avec la nature qui l'entoure. Aujourd'hui, le jeune Nako se prépare pour son rituel de passage à l'âge adulte qui lui permettra de devenir membre de la garde du clan des Convaincus. Mais des forces qui le dépassent se mettent en marche pour changer à jamais sa destinée. »*

Un jeune au pouvoir potentiel hors du commun, mais seulement deviné pour le moment, qui va devoir faire un long chemin pour le développer après un tragédie qui le force à prendre la route, pour finalement se venger des méchants avec ses alliés rencontrés en chemin... Rien de bien original là-dedans, et le premier tome de Nako ne nous laisse pas imaginer que le scénario global pourrait s'éloigner de cette trame. Mais si on connait déjà tous les mécanismes utilisés dans ce manga français, on peut dire qu'au moins ils sont maîtrisés, bien utilisés, bien rythmés. C'est comme si un éditeur japonais chevronné avait chapeauté la production de l'histoire. On n'a donc rien de spécifique à mettre en avant pour vous dire de l'acheter par rapport à un autre shonen, mais on a rien de mal à en dire non plus.



>>> **Nako Tome 1 sur Amazon.fr**

Côté direction artistique cependant, c'est plus étonnant. La lecture droite-gauche, le découpage, le format, tout est bien là, mais le dessin n'est en rien japonisant. Histoire de faire des rapprochements un peu faciles, disons que le dessin est bien plus Bastien-Vivesque que Masashi-Kishimotien. Et ce n'est pas désagréable du tout. Après tout, vous ne pourrez pas mettre LastMan entre toutes les mains, alors que Nako est carré, propre, et définitivement orienté jeunesse.

Nako, tome 1 chez Shibuya Michel Lafon, c'est donc oui, sans problème, s'il vous tente. Reste à voir si le scénario arrive à nous surprendre par la suite.

Erwan Lafleuriel est rédacteur chez IGN France. Esclave du jeu vidéo depuis 40 ans, il ne s'en échappe que ponctuellement pour pleurer ses défaites sur Twitter.

J'aime 8 personnes aiment ça.
Inscription pour voir ce que

COMICSBLOG
CONNEXION INSCRIPTION
HOME BRÈVES NEWS REVIEWS PREVIEWS DOSSIERS INTERVIEWS PODCASTS WEBTV CHRONIQUES
IMMORTAL HULK TOME 1 : CHRONIQUE HORRIFIQUE D'UNE ... REVIEW
COSMIC GHOST RIDER : RECIT FOU D'UN PERE ... REVIEW
SPIDER-MAN : LIFE STORY #1 : WAR, WHAT IS IT GOOD ... REVIEW
RENCONTRE AVEC TYLER KIRKHAM, UN AMOUREUX DES ... INTERVIEW
SUPER-HEROS FESTIVAL INTERNATIONAL DES COMICS FESTIVAL-SUPERHEROS.FR
13 & 14 AVR. 2019 • DIAGORA TOULOUSE LABÈGE
+ DE 60 ARTISTES EN DÉDICACE DONT BRUCE TIMM (BATMAN & CHRIS CLAREMONT (X-MEN)
EXPOSITIONS · CONFÉRENCES · DÉDICACES · FÊTE FORAINE · FEU D'ARTIFICE



09 AVRIL 2019 - 17:47 6

DE L'IMPORTANCE DES X-MEN AUJOURD'HUI : UNE ENTREVUE AVEC CHRIS CLAREMONT

INTERVIEW MARVEL PAR ARNO KIKOO

Tweeter

C'est au courant du mois de mars passé que se tenait la cinquième édition du festival MAGIC Monaco, organisée par **Shibuya Productions**, qui s'est tenu au Forum Grimaldi. L'organisation avait quelques invités comics prestigieux, dont l'immense scénariste **Chris Claremont**, à qui l'on doit aujourd'hui ce que sont les **X-Men**, après un *run* emblématique de 17 ans - et des travaux par la suite, encore actuels. L'occasion pour nous d'aller parler de l'importance de ces personnages et des comics dans notre société moderne. A lire ci-dessous !

Crédit photo : Fabbio Galatioto

Bonjour Chris Claremont. De façon générale, quel est votre ressenti sur votre travail sur les X-Men, que vous poursuivez toujours aujourd'hui de temps en temps ?

Hé bien, ça a été et c'est toujours très amusant. Je n'en ai pas encore fini. Qu'y a-t-il de plus à dire, vraiment ? Je l'ai fait la première fois pendant dix-sept ans. Ça a été extraordinaire, j'ai travaillé avec des artistes et des éditeurs très talentueux. Quand je m'y suis remis de temps à autre, j'ai eu cette chance également, et c'est toujours le cas aujourd'hui. J'aime à penser que je fais de

bonnes histoires, mais ce n'est plus le centre de mon existence comme ça l'a été il y a 25 ans. J'aime à penser que j'agrandis mon répertoire, que j'ai d'autres concepts, et que j'élargis mes façons de faire du *storytelling* : du roman, pour le cinéma, des scénarios, avec l'idée que ce sera encore plus apprécié par la suite.

Vous en avez peut-être marre qu'on vienne toujours vous parler des mutants ?

Non, pourquoi ça ? Pourquoi serais-je fatigué d'entendre des gens me dire qu'ils ont été très touchés par mon travail ? La chose extraordinaire avec les conventions est de rencontrer ces personnes qui me disent "mon grand-père avait adoré vos travaux" - suis-je si vieux ? Mais c'est ce qu'on fait aussi. Mon père a aimé des comics, je les aime, et en tant qu'auteur, c'est de l'or pur. Je me dis que j'ai fait quelque chose de spécial, qui a du sens, qui va rester. Tu ne peux pas te plaindre de quelque chose comme ça, tu en profites tous les jours.



Vous avez créé énormément de personnages au cours de votre run, notamment des personnages féminins. A l'époque ça vous semblait particulièrement important de mettre l'emphase sur ces personnages ?

C'était tout à fait naturel pour moi. Je me rappelle comment j'ai traité ces personnages. La façon dont ils sont repris par d'autres auteurs a parfois été bonne, parfois non. C'est pour ça que je lis rarement des comics d'autres personnes sur des personnages que j'ai créé, car je me sens très possessif vis-à-vis d'eux. Ce ne sont pas des personnages, dans ma tête, ce sont des personnes réelles, des gens. Et je n'aime pas les voir maltraités, au bas mot. En même temps, on ne me demande pas mon avis. Ce ne sont pas mes personnages, ils appartiennent à **Marvel**, hélas. Je me concentre sur les réalités que je peux définir et construire, le travail qui m'appartient, et m'amuse avec.

Que ce soit les X-Men ou d'autres travaux, quelle est la chose la plus importante à laquelle vous pensez quand il s'agit de créer quelqu'un ?

Il ne s'agit pas de penser, mais de ressentir. Si le personnage et le moment te semblent bon, vas-y. Sinon, retiens toi. **John Byrne** a fait quelques histoires sur son site, en expliquant que ce seraient ses **X-Men** si **Jim Shooter** ne l'avait pas remplacé par moi sur le titre. D'un côté c'est sympa. Mais de l'autre je me dis que virtuellement, tous ces personnages que j'ai définis par mon *run*

sur les **X-Men**, ont été créés après que **John** soit parti. Que se serait-il passé si **Jim** ne m'avait pas remplacé, et qu'on n'aurait ni **Rogue**, ni **Gambit**, ni le **Hellfire Club**, etc... Toutes ces choses qui ont défini les **X-Men** durant plus d'une douzaine d'années, comment serait-ce si elles n'avaient pas existé ? Est-ce que ça aurait été meilleur ? Sûrement différent ? C'est une vision intrigante. Il faut croire le jugement des créateurs à l'oeuvre à un moment donné. Ca marche, ou ça ne marche pas.

Vous vouliez également parler de problèmes réels avec ces personnages.

Quel est l'intérêt d'écrire une histoire si tu ne parles pas de personnes avec de vrais problèmes, ou plutôt de vrais challenges ? Tout le monde peut faire un combat de super-héros, c'est facile. Ce qui m'intéresse le plus, c'est ce qui a affecté les personnages qui sont impliqués dans ce combat. Il y a deux histoires qui illustrent très bien cela. L'une se passe après le **Mutant Massacre**. **Colossus** et **Nightcrawler** sont blessés, **Kitty** est mourante, et **Ororo** se demande comment elle a pu laisser les choses mener à ça, et s'enfuit car elle ne se sent plus capable. **Calysta** lui court après et la confronte et lui dit qu'elle ne peut pas fuir ainsi. C'est son taff, même si c'est difficile. **Ororo** doit affronter les responsabilités de sa position, et j'aime à penser que c'est une confrontation mature à la réalité.



La seconde est une histoire de **New Mutants** qui s'appelle "**We Were Only Fooling**". Un garçon arrive dans une nouvelle ville, dans une école, et il croise la route des **New Mutants**. Ils s'entendent bien, jusqu'au moment où ce *new kid* fait un commentaire raciste sur les mutants, et d'un coup ça devient un mauvais garçon. Mais le problème c'est qu'il vient d'arriver dans cette ville, tout le monde répète ces choses sur les mutants, il souhaite juste faire partie d'un groupe, se fondre dans la masse. Il ne peut pas se douter qu'il parle à des mutants, et à chaque fois qu'il essaie d'arranger les choses, ça devient pire.

A la fin le lecteur découvre que ce jeune homme *est* un mutant, c'est pour ça qu'il tente autant de s'intégrer. Et il est tellement oppressé par cette réalité qu'il ne voit pas de sortie, et se suicide. Et c'est **Kitty** qui doit faire son discours posthume. Les **New Mutants** s'en veulent de ne pas l'avoir secouru, et doivent faire avec cette erreur. Ce n'est pas une histoire de super-héros, il n'y a pas de vilains. Ca parle de gamins qui doivent affronter la vie à leur âge, et ce qui arrive avec leurs comportements. C'est ça qui est plus important comme leçon dans la série. Tu ne parles pas que de gamins qui enfilent des costumes et se battent.

Ce sont des choses qui sont toujours aussi pertinentes, voire plus, aujourd'hui, malheureusement. C'est de ça que parlent les **X-Men**, pas de simples bagarres. Mais se confronter aux monstres dans nos coeurs, à nos peurs, et comment aller de l'avant dans nos vies et apprendre de nos erreurs.

Il y a pourtant des personnes très vocales qui affirment que les comicsbooks ne doivent être que du divertissement ?

Hé bien, si ce n'est pas divertissant, personne ne le lit, et si personne ne lit, quel est l'intérêt d'émettre une opinion ? L'équilibre nécessaire est de rendre l'histoire pertinente, de faire en sorte que le lecteur ait de l'intérêt pour les personnages pour qu'il tourne la page, et à la résolution, il aura une forme de réflexion. Et même s'il n'est pas d'accord avec le discours, il aura envie de poursuivre sa lecture. C'est aussi l'argument qu'on avait derrière les **X-Men** et les **New Mutants** ; on veut que vous reveniez pour lire - et acheter - le prochain numéro. Et que vous en parliez à vos copains pour qu'ils achètent aussi les numéros, et qu'on puisse continuer autant que l'on peut. Tu n'arrives pas à ça en étant ennuyeux, et en faisant des histoires minimalistes et clichés. J'imagine qu'il y en a qui peuvent le faire, mais je suis sûr que ça m'ennuierait de lire ça. A la limite pour un numéro, mais sur une ongoing ? Je pense que j'ai des choses plus importantes à faire.



Comment percevez-vous le changement de l'industrie ? Ça a évolué pour le meilleur ou le pire ?

Un peu des deux. Au début on pensait que l'industrie allait mourir. Qu'on aurait plus de travail au bout de cinq ans, donc on était parti pour s'amuser. Puis on s'est aperçu du succès, et ça nous a donné envie de continuer. A présent c'est une industrie qui a plus de moyens, plus de succès, mais ça sous-entend que les managers et les employés sont soumis à des stress, des exigences qui sont assez uniques au regard de ce chapitre dans l'histoire de l'édition. Il faut savoir comment adapter son travail à ces problématiques, et si tu n'y arrives pas il faut le faire avec les moyens qui te permettent de répondre à tes envies, comme tu souhaites le faire.

Les comicbooks sont-ils toujours pertinents pour notre société de divertissement ?

J'aime à le penser. Je pense qu'ils offrent une forme de *storytelling* unique par elle même et bien plus satisfaisante qu'une autre. Oui, tu peux faire une série TV ou un film, mais tu dois avoir les moyens déjà de présenter ce produit - un écran, de l'électricité. Avec un comicbook, tu as juste besoin de lumière pour le lire. Il y a des avantages et des inconvénients pour tout, évidemment.

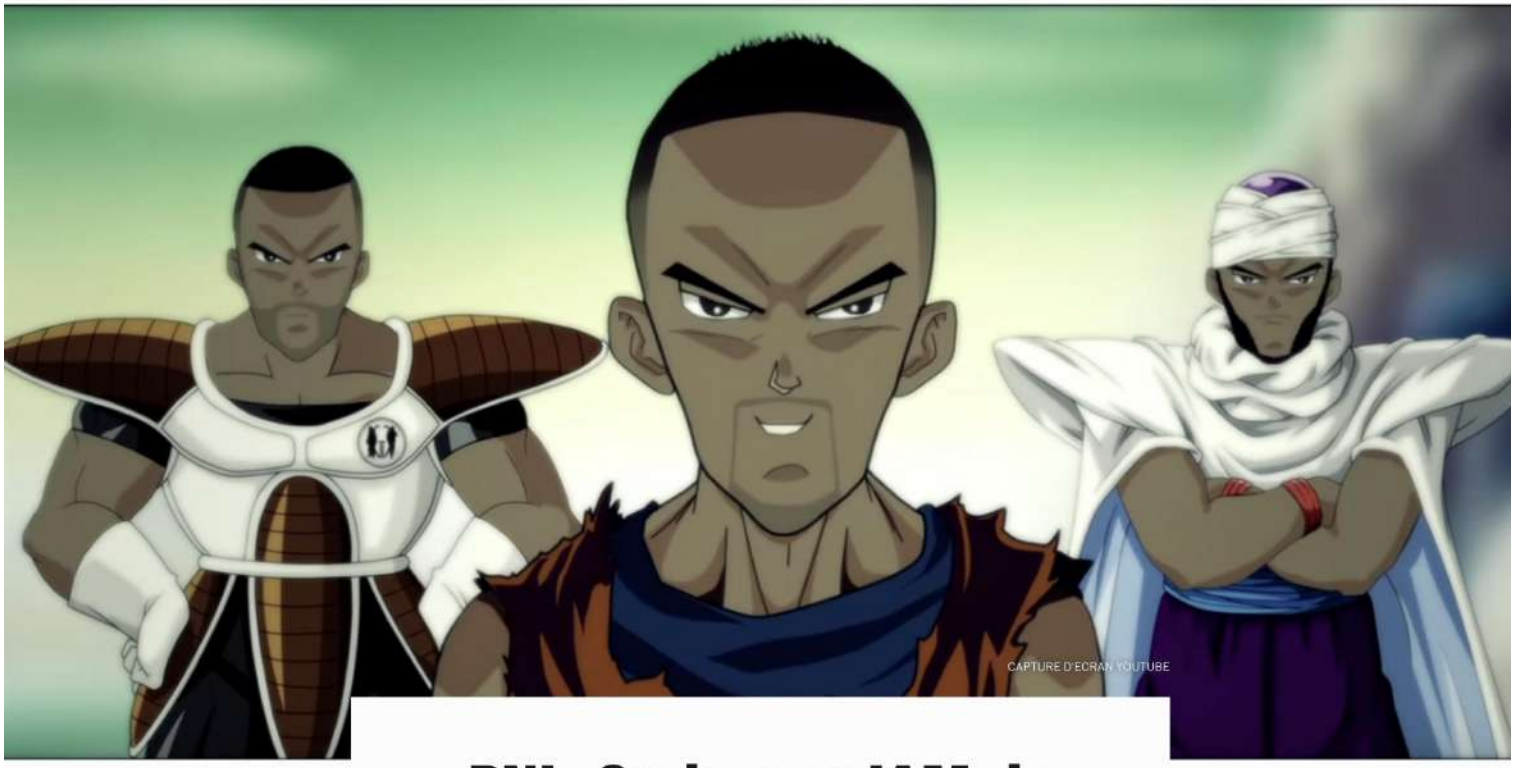
Pour un de mes premiers numéros, je m'étais imaginé que le héros rêvait de vaisseaux spatiaux en train de s'affronter, avec des corps flottants partout et des explosions. J'ai écrit une page que j'ai envoyée à **Dave Cockrum** et je l'avais une semaine après. Ca a du coûté 600$ à **Marvel** avec les standards d'aujourd'hui. Pour faire ça sur écran, il aurait fallu appeler **George Lucas**, pour qu'il invente ILM, fasse tous les concepts, ça aurait coûté des millions. Peut-être que ce n'est rien quand le duo de films **Avengers** coûte un milliard à faire, mais il y a donc différentes façons d'obtenir satisfaction. Il n'y en a pas une qui soit moins valide que l'autre, mais il s'avère que je préfère les comics.

Merci beaucoup !!



ARNO KIKOO EST SUR TWITTER

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/11/de-iam-a-pnl-le-manga-source-d-inspiration-du-rap_5448666_4408996.html



PNL, Orelsan ou IAM : le manga source d'inspiration du rap

Par Pauline Croquet

MÉGA-PIXELS

Publié aujourd'hui à 06h21, mis à jour à 10h25

Plus que tout autre style de musique, le rap français s'inspire des bandes dessinées et animes japonais. Et ce n'est pas qu'une affaire de génération.

A la Monaco Anime Game International Conference (Magic), des juges quelque peu étonnants sont venus délibérer sur la qualité des costumes et prestations des cosplayeurs, en ce début mars. Face à des compétiteurs venus du monde entier pour montrer leur version des personnages de pop culture japonaise et de jeux vidéo, Akhenaton, Kephren et Kheops, trois membres du groupe IAM, se disent *« impressionnés par le niveau et la ferveur des participants »*.

Il n'est pas si incongru d'apercevoir les rappeurs marseillais déambuler au milieu de fans de culture japonaise. Depuis leur enfance, ces Phocéens adorent les superhéros de Marvel et des dessins animés venus du Japon qui passaient à la télévision dans les années 1970. Une partie des symboles utilisés par IAM sont aussi inspirés de l'histoire du Japon et des grands samouraïs, comme Musachi Miyamoto. Il suffit de jeter un œil à la pochette de leur célèbre album *L'Ecole du micro d'argent* pour s'en convaincre.



Le groupe IAM pendant la compétition de cosplay à la Monaco Anime Game International Conference (Magic), le 9 mars 2019. CAMY VERRIER POUR « LE MONDE »

« On a été influencés par les premiers mangas comme La Bataille des planètes, Albator, Cobra, *etc. »*, énumère Kephren. *« Nous avons des morceaux comme* Division ruine *qui abordent les Golgoths envoyés pour détruire la Terre »*, ajoute le chanteur Akhenaton, faisant référence à *Goldorak*. Ces goûts, ils les ont mis au premier plan dans leur création, et ils les ont instillés dans leurs rimes et dans leur univers visuel.



« Cela fait partie du rap »

Ils ne sont pas les seuls. Dans leur sillage, énormément de rappeurs français, quels que soient leur style et leur génération, font référence à des œuvres de manga dans leurs clips, leurs chansons, ou même leur nom d'artiste. En 2016, dans le clip de *Fausse Note*, une chanson de son groupe S-Crew, Nekfeu revêt le masque de Ken Kaneki, le héros de *Tokyo Ghoul*.

La même année, le duo PNL, qui multiplie les références à la BD nippone dans ses compositions, titre une de ses chansons *Onizuka*, le nom du héros de *GTO*, un professeur ex-voyou aux méthodes peu orthodoxes. Grand lecteur de mangas, Orelsan a aussi rendu hommage à ses héros préférés dans des chansons comme *Ils sont cools*, interprétée en 2011 avec son ami Gringe. Depuis deux saisons, le rappeur prête aussi sa voix à Saitama, le personnage central de l'anime *One Punch Man*, dans la version française. Et il a rappé pour le nouveau générique dévoilé le 9 avril.

« Orelsan et moi faisons beaucoup de références, mais en vérité ils en font tous, notamment à Dragon Ball, *à Vegeta, à Broly. Chaque rappeur a des références, cite un perso. Ça fait vraiment partie du rap »*, explique Gims, dont l'un des surnoms, Meugiwara, est à rapprocher de celui du héros de *One Piece*, son manga favori. Ce dernier a d'ailleurs publié un manga en octobre 2018, *Devil's Relics*.



Des références dans lesquelles ont baigné les artistes, comme de nombreux Français, grâce aux anciens programmes jeunesse « Récré A2 », le « Club Dorothée » puis, bien plus tard, aux programmations d'animes sur la télévision numérique terrestre (TNT) ou les chaînes câblées. *« Dans notre famille on aime beaucoup ce qui est spectacles d'arts martiaux, de combats »*, raconte Darcy, frère cadet de Gims et coauteur de *Devil's Relics*.

« On a été éduqués aux films de Bruce Lee, Jackie Chan, Jet Li… La mythologie asiatique, les créatures qu'ils inventent, ça nous fascinait. C'est ce qui explique aussi qu'on aime autant les mangas. »

Pourtant, tous les musiciens trentenaires et quadragénaires qui ont grandi avec Jacky, Ariane, Corbier et Dorothée ne font pas référence au manga. Si les rappeurs francophones y sont plus enclins, c'est que, d'après Akhenaton, *« le rap est une culture qui absorbe les autres cultures, c'est la culture du sampling, de l'inspiration, de la réinterprétation »*. Tiers Monde, rappeur havrais et auteur du manga *Nako*, abonde :

« Le rap est une musique très actuelle, dynamique, qui n'a pas de tabou et n'a pas peur de se faire cataloguer de musique populaire. J'ai grandi en lisant des mangas et dans mes textes je témoigne de ma vie, donc je parle de manga. »

Lire aussi

« Devil's Relics », l'intrigante incursion de Maître Gims dans le manga



Le rappeur et scénariste de manga Tiers Monde avec le dessinateur Max, à la conférence Magic, le 9 mars 2019. CAMY VERRIER POUR « LE MONDE »

Un style confidentiel au Japon

Certains ont été tellement frappés par une œuvre qu'ils l'ont mise au centre de leur album. Ainsi, en 2015, le rappeur sétois Demi Portion a consacré *Dragon Rash* à la saga la plus connue d'Akira Toriyama, *Dragon Ball*. Sorti en septembre 2018, le dernier opus de Disiz, *Disizilla*, se base sur les Kaijus, les légendaires monstres géants comme Godzilla, et les symboles du film post-apocalyptique *Akira*, de Katsuhiro Otomo.

« Ce film proposait une esthétique que je n'avais jamais vue, et qui m'avait complètement fasciné. Quand tu es petit, tu ne réfléchis pas trop au scénario et à ce que disent les gens, mais c'est l'image qui te frappe, et l'esthétisme japonais est fabuleux. Je me suis pris de fétichisme et d'adoration pour ce film. »

L'artiste a pu puiser dans cet imaginaire pour questionner la monstruosité, la mutation, l'adaptation sociale.

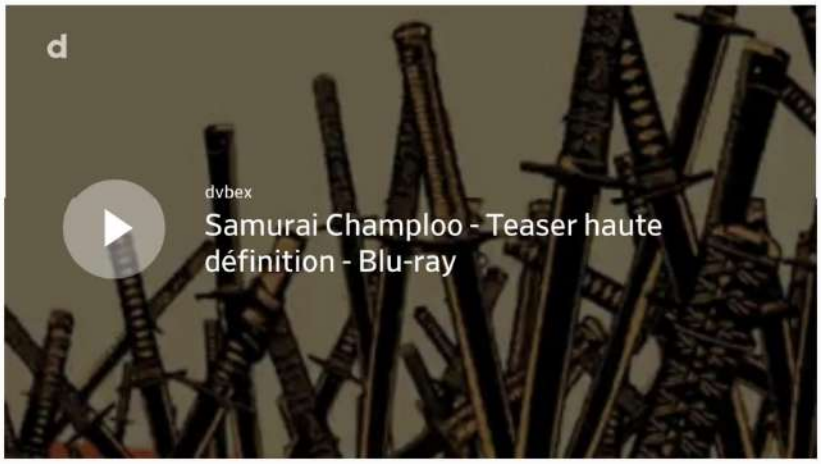


A l'inverse, peu de mangas et animes baignent dans une ambiance hip-hop. L'œuvre la plus emblématique reste sans nul doute la série animée de Shinichiro Watanabe, *Samourai Champloo*, qui revisite de façon anachronique la fin des samouraïs d'Edo sous le prisme de la culture hip-hop, diffusée au milieu des années 2000 en France. A la même époque, Chiba, l'un des personnages du manga *Beck*, s'essayait parfois au rap.

Moins connue en France, la saga *Tokyo Tribe* fantasme une capitale japonaise ravagée par une guerre de gangs à l'américaine. Depuis, plus grand-chose, note Sahé Cibot, directrice générale associée de Shibuya International, partenaire de la convention Magic, et directrice de collection manga Shibuya-Michel Lafon. Il y a une dizaine d'années, cette entrepreneuse a notamment tenté de créer un label pour rapprocher les groupes de rap français et japonais, afin de *« dresser des ponts entre les cultures »*.

« Entre 2000 et 2005, le rap se vendait assez bien au Japon, c'était une sorte d'âge d'or dont l'un des principaux symboles était le festival de B-Boy Park [qui se déroule chaque année dans le parc Yoyoji de Tokyo]. *Après c'est redevenu assez confidentiel »*, explique-t-elle.

Elle constate toutefois un nouveau frémissement. *« On recommence à entendre parler d'artistes japonais de rap, notamment des femmes. »* Une scène dont les « têtes de gondole » actuelles s'appellent Kohh ou encore AKLO et qui refait parler d'elle en France avec quelques concerts ou webzines.



Des valeurs communes

Dans les rimes françaises, toutefois, tous les mangas n'ont pas droit de cité. Les compositeurs et interprètes évoquent d'abord les blockbusters – la sainte trinité *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece* – mais aussi *Death Note*, *Captain Tsubasa* (le manga de foot connu sous le nom Olive et Tom), *Psycho Pass*, *Hunter X Hunter*. Des mangas dont l'écrasante majorité appartient au genre *shonen nekketsu*, du manga d'aventures pour adolescent faisant l'apologie du courage, de la persévérance et de l'héroïsme et souvent saupoudrés de combats épiques.

« Ces valeurs morales peuvent résonner avec mon style de rap, du rap conscient », avance Tiers Monde. Les interprètes américains partagent avec leurs homologues français une passion pour *Dragon Ball Z*. Ainsi, Finding Novyon expliquait au site *Daily Dot* que le héros de ce manga, Goku, *« a dû subir une perte importante avant de pouvoir s'élever. Ce qui parle à de nombreux artistes. En tant que rappeurs, nous voulons tous que nos rivaux et nos adversaires sachent qu'il ne faut pas tenter de nous niquer. »*

Bien moins que le clash, le rap est surtout affaire – un peu comme ce registre de manga – de *« saine compétition »*, estime Kephren, d'IAM :

« C'est essayer de faire mieux que celui après qui on passe, c'est offrir une meilleure prestation, se dépasser plus que se clasher. » Son comparse Akhenaton complète en prenant exemple sur *Naruto* : *« Il y a aussi d'autres éléments comme le fait de serrer les rangs, l'amitié, la relation compliquée avec la famille, le tiraillement entre le bien et le mal… »*

Lire aussi :

Notre article sur la saga « Naruto », le célèbre ninja



Quand Sexion d'Assaut, le groupe avec lequel ont débuté Gims et Black M, mentionne Konoha, le village de ninjas d'où vient Naruto, ou que PNL évoque la planète Namek de l'univers *Dragon Ball*, ils plantent leurs rimes dans des décors évocateurs pour leurs fans. *« Quand on te parle de Saiyans* [une race extraterrestre de combattants superpuissante de *Dragon Ball*], *tu vois directement ce que ça évoque. Le rap travaille les figures de style, les métaphores et les comparaisons. L'image doit être suscitée directement dans la tête de celui qui écoute »*, analyse Max, dessinateur et coauteur du manga *Nako* avec Tiers Monde. Telles des figures mythologiques modernes, les héros de manga servent un champ lexical de la puissance, du pouvoir, de l'épopée qui peut parler à un grand nombre de fans.

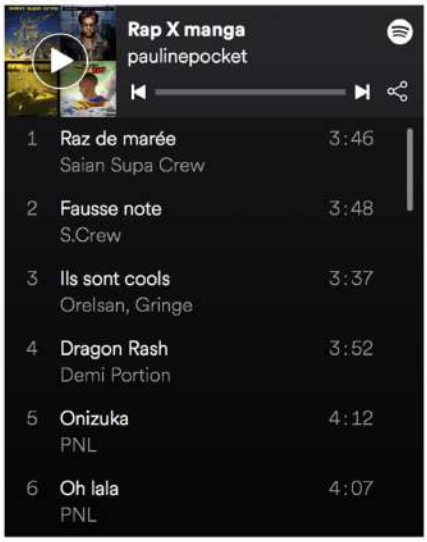
« Les gens ont tendance à penser que le manga n'est prisé que par une minorité, des geeks, des bobos. Avec Gims, on est la preuve que c'est faux. Même dans les quartiers il y a énormément de lecteurs et amateurs d'actu japonaise », garantit Darcy. *« L'été 2018, on a fait notre première convention Japan Expo et on a vu des gens de tous horizons* [sociaux], *j'ai même reconnu des gars de mon quartier. »* Un sentiment partagé par Sahé Cibot :

> *« Le manga est entré dans le quotidien des Français, il les a marqués émotionnellement. Le fait que les rappeurs citent le manga, c'est la marque que celui-ci appartient, comme le rap d'ailleurs, à notre culture générale. »*

Retrouvez ici une play-list rap et manga concoctée par Pixels pour accompagner la lecture de cet article. N'hésitez pas à partager d'autres morceaux de rap francophone citant du manga dans les commentaires de l'article ou sur les réseaux sociaux.

Lire aussi

« Dragon Ball » : pourquoi Broly est devenu un personnage légendaire pour les fans français



Pauline Croquet

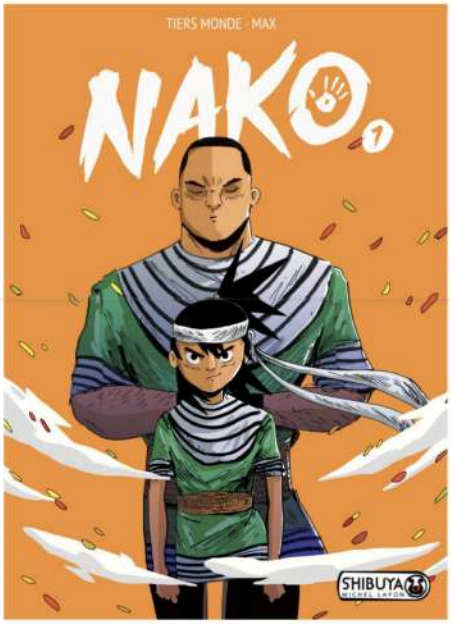


[Découverte] Nako, un shōnen et une aventure à la française par Tiers Monde et Max

PAR TATIANA CHEDEBOIS · PUBLIÉ 13 AVRIL 2019 · MIS À JOUR 13 AVRIL 2019

Il y a peu, les Editions Michel Lafon se sont associés à la société de production Shibuya Productions pour le développement d'une collection manga qui inclut les œuvres de gagnants du concours MAGIC International Manga Contest, coorganisée avec la prestigieuse maison d'édition japonaise Shueisha. Nako, un shônen d'aventure fantastique créé par le rappeur Tiers Monde et le dessinateur Max, a été le coup de cœur du jury manga du MAGIC 2018, présidé par Tite KUBO (*Bleach*).

Le premier chapitre publié sur le site Shônen Jump Plus dans le cadre du concours a conquis plus de 150.000 lecteurs, nous sommes donc allés voir de quoi il en retourne en rencontrant ses auteurs…



L'histoire de ***Nako*** est assez classique : Depuis des siècles, le village de Kaluline vit dans la paix, en parfaite harmonie avec la nature qui l'entoure. Aujourd'hui, le jeune Nako se prépare pour son rituel de passage à l'âge adulte qui lui permettra de devenir membre de la garde du clan des Convaincus. Mais des forces qui le dépassent se mettent en marche pour changer à jamais sa destinée.

Journal du Japon : Bonjour et merci pour votre temps… Pour commencer pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

Max : Bonjour, Je m'appelle Max, je suis le dessinateur et illustrateur. Je suis dessinateur à la base, mais Nako c'est mon premier manga.J'ai fait des illustrations sur l'actualité rap pour le Web média Booska-P. Je suis dessinateur dans le milieu du rap avec notamment des couvertures d'albums et de single.

Tiers Monde : Bonjour, Je suis Tiers Monde rappeur et scénariste de Nako. J'ai écrit des chansons, mais Nako c'est ma première oeuvre sur un long récit. Je viens du monde du rap, je fais parti d'un label avec d'autres rappeurs. J'ai personnellement fait trois albums et j'ai fait environ 300 concerts à travers la France. Je suis pas mal implanté dans cet univers. Je suis aussi un gros fan du Japon et de manga. Quand je me suis senti assez mûr pour raconter une histoire je me suis dis que ça devait absolument être pour un manga.

Vous n'avez pas penser à la BD d'abord ?

Tiers Monde : Non, ça tout de suite été pour du manga, encore maintenant je suis un gros consommateur. C'est vrai qu'à un moment j'avais un peu arrêté après la fin des années Dragon ball Z. Du coup j'ai raté pas mal de choses, et j'ai repris en plein Naruto. J'ai tout rattrapé ce que j'avais raté. C'est un secteur qui est tellement vivant par rapport à la BD que du coup c'est plutôt le manga qui m'attirait.

Et pour vous Max ?

Max : A la base j'ai une formation dans le dessin animé dans une école qui s'appelle : L'IDEM Creative Arts School dans le sud de la France. J'y suis allée deux ans, je voulais devenir dessinateur pour les storyboards ou du character design. Je suis plus de l'école cinéma 2D et de la BD franco-belge. C'est bien plus tard que j'ai connu le manga.

Comment s'est passée votre rencontre ?

Max : J'ai fait la couverture de son dernier album : **No Future**. Je ne l'ai pas rencontré directement, mais via un ancien chef de projet du label à qui j'ai montré mes dessins lors d'un concert… C'est comme ça que j'en suis venu à dessiner pour Tiers Monde. Et on eu un coup de foudre artistique, comme il aime dire. Ça c'est fait comme ça.

Graphiquement Nako est entre les deux BD française et manga.

Max : Oui, c'est ça. On était d'accord tous les deux, on voulait faire un manga. Je n'avais pas envie de faire une BD, alors que ce sont mes codes au départ. J'étais chaud pour faire un shōnen. Tiers monde est venu avec pas mal de références, même si j'en avais moi aussi. Il est venu avec de la matière en me disant : regarde celui-ci, ou celui-là. J'ai commencé Nako comme ça, de la manière la plus vierge possible... Tout en utilisant les codes du manga et en me les appropriant. Plus j'avançais dans la création du tome 1, plus je me suis approprié les codes, petits à petits.
Tiers Monde : On s'est complété rapidement, moi avec les manga et lui avec sa formation de story boardeur, ça donne un résultat hybride et qui fait l'identité de **Nako** justement. Je ne sais pas si ***Nako*** aurait été plus attrayant avec un autre trait, mais les retours que l'on a sont que ce manga est atypique et il faut vraiment que les gens voient ça.

Pourquoi la fantasy ?



Tiers Monde : Comme je disais, je suis un gros consommateur de shōnen, et on s'est dit avec Max que l'on devait s'enfermer le moins possible dans un univers. On s'est posé la question : « *Comment ne pas choquer les lecteurs avec des choses anachroniques ?* » Là par exemple dans Nako ça commence dans un village, mais ça va s'ouvrir par la suite.

Comment s'est passé la création des personnages ?

Tiers Monde et **Max :** (*rires*) ça été la bagarre !
Max : bon pas trop sur le tome 1 je trouve, mais ensuite c'est plus tendu. Dans ce premier opus on voulait aller à l'essentiel avec les personnages, éviter qu'il y en ait de trop, afin de les présenter de la manière la plus simple possible. Tiers Monde me décrit les personnages tel qu'il les voit , moi je prends en compte ce qu'il me dit ensuite et j'apporte ma vision des choses, aussi. Après c'est de la négociation. On a une conversation what's app ou on parle beaucoup, on s'envoie des références etc. C'est comme ça qu'on a construit nos personnages.
Tiers Monde : On recherche à ce que nos personnages apportent au premier coup d'œil une émotion, un sentiment. Après c'est la bagarre entre nous.
Max : Truc bête, là où on a galéré dans le tome 1 c'est pour la coupe de cheveux de Nako. Au début on n'était pas d'accord. On s'est vite rendu compte que le caractère du personnage passait par sa coupe de cheveux.
Tiers Monde : On a eu plein de version de Nako : avec une coupe à l'iroquois, avec des dreadlocks... on a essayé beaucoup de choses. Et en fait on s'est rendu compte qu'il était déjà dans les premiers essais. En prenant du recul on s'est aperçu que c'était celui-là qui fonctionnait.

La préparation a-t-elle été longue ?

Tiers Monde : On a eu la première étape avec les 40 premières planches pour le concours, ensuite on a fait l'histoire du tome 1 qui fait 114 pages. On a ensuite été édité donc on est passé à 276 pages. On a travaillé régulièrement. A partir du moment où on était dans ce projet, on savait où on allait. On se donne vraiment les moyens de se que l'on fait, on est tous les jours en contact tous les deux pour se tenir au courant de ce qui avance, et de ce qui n'avance pas. On y a va au coup par coup. Nous sommes des jeunes en apprentissage. C'est l'une des meilleures manière de vivre le truc à fond. C'est d'être tout le temps dans le feu de l'action.
Max : Tout s'est plutôt bien enchaîné et de façon assez rapide pour nous. On n'a pas rencontré de problème majeur sur le premier tome. C'est plus sur le second où on peut buter parfois sur le design des personnages parce qu'on a pas la même vision (rires). Mais ça s'arrange très vite.
Tiers Monde : Ce qui est important c'est que ça reste un travail. Et il faut faire avancer la machine. Les problèmes qu'on a rencontré sur le tome 2 c'est dû au fait que dans le premier l'action tournait autour de 4 ou 5 personnages, alors qu'il y en a plus dans la suite. D'où le surcroît de travail que cela demande.



Nako T01 © Editions Michel Lafon / Shibuya Productions / Tiers Monde & Max, 2019

Max vous travaillez en traditionnel ou en numérique ?

Max : Alors je suis à l'ancienne, sur du papier A3, j'ai besoin d'espace pour dessiner. Donc crayonné et encrage noir au feutre. Ensuite, les ombrages sont gérés sur photoshop. Ça se fait couramment, c'est une chose que j'avais apprise lors de mes études pour faire les storyboards. Avec trois niveaux de gris on arrive très bien à jouer avec la lumière c'est ce que j'apporte à Nako pour accentuer mes textures, mes ambiances.

Qu'est-ce qui vous a donné envie de participer à ce concours ?

Tiers Monde : Moi j'avais déjà fait le déplacement pour le festival, donc c'est quelque chose que je connaissais. On avait déjà commencé le processus de création quand j'ai vu l'annonce du concours. On s'est donc lancé en toute humilité pour jauger un peu notre oeuvre. On n'était pas parti dans l'optique de gagner. Ce qui était intéressant, c'est qu'il y avait des éditeurs de la Shueisha qui étaient présents donc avoir ne serait-ce que leur retour c'est du pain béni. C'est ce qu'on était venu chercher au départ. Nous avons été nous même surpris d'être coup de cœur du Jury. Après ça n'a été que du bonus.
Max : C'était extra.

Quels sont les retours que vous avez eu du Japon justement ?

Tiers Monde : On a eu des retours sur l'articulation de notre histoire au début, aussi bien positifs que négatifs, on a donc recalibré Nako. On a eu aussi un retour quantitatif (*150 000 lectures ndlr*) au niveau des lecteurs. On était sur le cul, mais aussi très heureux. On les remercie beaucoup.
Max : Très grosse surprise pour moi, je ne m'attendais pas à ça au moment où je dessinais Nako chez moi à Montpellier. J'en suis très heureux.

Quels sont vos projets ?

Tiers Monde : Le tome 2 bien entendu, puis le tome 3. On aimerait bien sortir les trois premiers cette année. Le premier arc se terminerait sur le tome 6. Dans notre travail, on en est déjà à la moitié du tome 2 de dessiné (*en février 2019, ndlr*). On va essayer de gérer ça tout en gardant une "vie" en dehors de Nako. On veut vraiment ancrer Nako dans le paysage du manga français.

Un petit mot à nos lecteurs ?

Tiers Monde : Soyez curieux, venez découvrir un shōnen à la française. Si vous aimez le Japon, les manga, les anime comme *Radiant, Lastman, Dragon ball Z, Naruto*... Venez lire *Nako* et donnez-nous votre avis. On le lira avec attention.

C'est noté, merci !

Retrouvez plus d'infos sur le manga sur le page Facebook ou twitter ou instagram de l'éditeur et suivez Tiers Monde sur twitter.

Remerciements à Tiers Monde et Max pour leur temps, ainsi qu'à Shibuya production, Shibuya International, Sahé Sibot et Laure Peduzzi.

Étiquettes : Global Manga | manfra | manga | Michel Lafon | nako | Shibuya international | Shibuya Production

ON A TESTÉ POUR VOUS MAGIC 2019

LES CONFÉRENCES

MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) est donc un événement qui se vit essentiellement assis ! Enfin sauf si on est là pour courir après les dédicaces bien entendu. Là, dans ce cas, il convient de défendre chèrement sa place dans les files d'attente de ses artistes préférés. Pour les autres, la journée se découpe en conférences toutes plus passionnantes les unes que les autres. Et ça commençait fort avec celle de Leiji Matsumoto, le papa de *Captain Harlock*, et le spationaute Jean-François Clervoy. C'était l'occasion de confronter point de vue imaginaire et point de vue scientifique sur le voyage spatial, et de se rappeler que si l'imagination défie la réalité, le contraire est vrai aussi ! Matsumoto s'est ensuite attelé à une superbe démonstration de son coup de crayon lors d'une session de *live drawing*, accompagné par un orchestre qui jouait les thèmes de ses œuvres. Par la suite, les fans de *Yu-Gi-Oh!* ont également pu voir Kazuki Takahashi à l'œuvre et les amateurs de jeux vidéo ont eu droit à Yû Suzuki pour présenter un nouveau trailer de *Shenmue III*. Mais MAGIC ne se concentre pas que sur les créateurs japonais et on a aussi pu assister à des interventions d'auteurs de comics (dont le grand Chris Claremont) et de célèbres acteurs comme Christophe Lambert et Wesley Snipes.









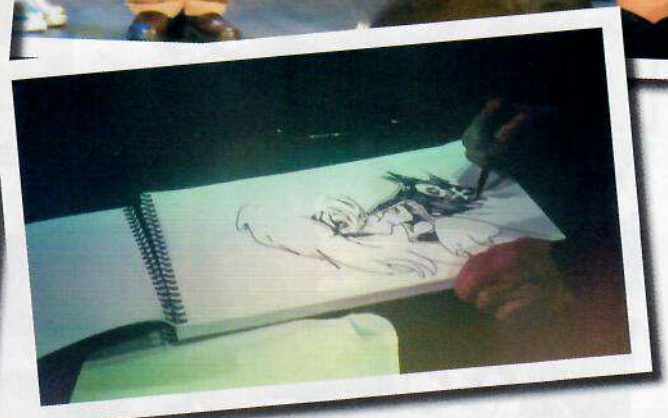
Le festival MAGIC fêtait son cinquième anniversaire cette année et a proposé comme toujours des invités prestigieux. Contrairement aux conventions classiques, MAGIC n'a que très peu de stands marchands et l'événement est axé sur les rencontres entre créateurs et public !

Pa Ming Chiu









« LA JOURNÉE SE DÉCOUPE EN CONFÉRENCES TOUTES PLUS PASSIONNANTES LES UNES QUE LES AUTRES

LE MICM

Il n'y avait pas que des conférences mais aussi des moments uniquement ludiques comme la démonstration de sabre laser par l'association Les Gardiens de la Force ou le karaoké géant. Mais un des principaux temps forts de Magic est le MICM (Magic International Cosplay Masters), son concours international de *cosplay*.

Des *cosplayers* venus du monde entier étaient venus concourir pour gagner un voyage au Japon ! Prix remporté cette année par l'indonésien Rian Cyd en Gokû SSJ4.

ELLES ONT TESTÉ POUR VOUS LE CONCOURS !

La Hollandaise Pretzl et la Polonaise Calypsen ont été invitées il y a plus de 6 mois via leurs sites. Elles n'aiment pas les passages sur scène qu'elles trouvent stressants. Ce qu'elles préfèrent, c'est la fabrication des costumes, qu'elles ont réussi à finir au dernier moment ! Cela dit, une fois sur scène, elles s'en sont très bien sorties avec des chorégraphies simples et efficaces. Elles ont également été très contentes de l'accueil et de l'appui du staff de MAGIC. Quant à Pichu, la présentatrice, elle se félicite d'un public à la fois respectueux et taquin, avec qui elle a pu interagir avec humour. Chaque année, elle trouve le niveau de *cosplay* de plus en plus impressionnant et considère que le MICM reste un des plus beaux concours internationaux. Nous aussi ! ■

Remerciements : Sahé Cibot, Léo Keat, Julien Afounas, Fabrice Lopez, Pichu, Calypsen et Pretzl.

Photos : Pa Ming Chiu

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/05/11/karen-green-la-documentaliste-qui-a-fait-entrer-la-bd-dans-les-bibliotheques-de-columbia_5460864_4408996.html?fbclid=IwAR0a5b-HPBK9KUbTUrArE5I9JAZrO43JJHy_vKTOcAYr8DvBCitJVPzDQkU

PIXELS · COMICS

Karen Green, la documentaliste qui a fait entrer la BD dans les bibliothèques de Columbia

Spécialiste de l'histoire médiévale, cette documentaliste américaine a convaincu la prestigieuse université de se doter d'un fonds consacré au 9e art. Entretien.

Propos recueillis par Pauline Croquet · Publié le 11 mai 2019 à 10h30

Lecture 5 min.



Karen Green est documentaliste à l'université de Columbia. Document personnel

PUBLICITÉ



Elle est à la tête d'une des plus belles collections de BD de New York. Depuis 2005, **Karen Green est documentaliste et curatrice d'un fonds de bandes dessinées à l'université de Columbia.** Une somme d'albums venus du monde entier, à la disposition des professeurs et étudiants. Grande amatrice de bandes dessinées franco-belges, d'œuvres indé et d'auteurs aux univers très marqués comme Derf Backderf, Kate Beaton, Robert *« mais aussi Aileen »* Crumb, la documentaliste était de passage début mars à la Monaco Anime Game International Conference (Magic). Rencontre.

Comment avez-vous eu cette idée de collectionner des BD au sein de la bibliothèque de l'université de Columbia ?

J'ai été engagée par Columbia en 2002 comme documentaliste en histoire médiévale. J'ai avant cela étudié pendant douze ans, temps pendant lequel je n'ai jamais rien lu pour le plaisir. Je me suis alors rappelée que j'avais adoré lire des comics, que j'avais été abonnée à *Heavy Metal*, le *Métal Hurlant* américain. J'étais une grande amatrice de BD européennes, plus que l'américaine à vrai dire.

Une fois à mon poste, j'ai été curieuse de rattraper le temps perdu. Mais entre 1990 et 2002, beaucoup de choses étaient sorties, les romans graphiques américains commençaient à exploser. Quand je suis tombée sur celui de Paul Hornschenmeaier, *Mother Come Home*, je l'ai immédiatement dévoré et je me suis dit que mon salaire de bibliothécaire ne suffirait pas et qu'il fallait que j'emprunte ça à la bibliothèque. Sauf que, curieusement, sur le campus, on avait seulement trois romans graphiques en stock : *Maus, Persepolis* et *Palestine*. Pourtant c'est un champ culturel en pleine expansion, qui pouvait servir à des dissertations ou travaux académiques ! Du coup, j'ai préparé une argumentation pour les responsables de l'université, pour leur prouver que la diversité de la BD allait bien au-delà de Superman et Spider-Man. Ils ont accepté et m'ont donné 4 000 dollars de budget en 2005. Aujourd'hui, j'en ai 30 000.

A-t-il été difficile de convaincre la hiérarchie de Columbia ?

Cela a été incroyablement facile. J'en suis encore étonnée. Je m'étais basée sur trois arguments. Il y a d'abord ce que je disais, le fait que la BD soit un champ universitaire potentiel. Le second est que Columbia a une école de cinéma et un solide département d'études cinématographiques ; et la connexion entre les comics et le cinéma est désormais très forte. Cela peut être utile aux étudiants d'avoir accès à la matière première. Le troisième argument consistait enfin à rappeler que le nom officiel de l'université de Columbia, c'est « université de Columbia dans la ville de New York ». Or, c'est la ville où est née la BD aux Etats-Unis. C'était donc l'occasion de réunir deux vieilles institutions new-yorkaises.

Combien d'albums avez-vous acquis à ce jour ?

Nous avons environ 14 000 titres différents. Je ne parle pas en nombre de volumes puisqu'il s'agit pour beaucoup de séries. Nous avons des albums dans une douzaine de langues différentes et notamment une large partie en français. Je me rends d'ailleurs au Festival international de BD d'Angoulême chaque année.

Vous avez également des archives d'auteurs de BD et des raretés à Columbia. Est-ce aussi de votre ressort ?

En 2010, le scénariste Chris Claremont, par l'entremise de sa femme, m'a contactée en expliquant qu'il souhaitait donner ses documents de travail à une université et savoir si on était intéressés. Je me suis donc mise en relation avec nos archivistes pour les convaincre de prendre ce fonds qui, par ailleurs, collait parfaitement avec mon projet de collection. Ils ont accepté et m'ont demandé qui d'autre on pouvait avoir. C'est comme ça que je suis aussi devenue curatrice pour la BD et les cartoons.



Karen Green en compagnie des scénaristes de comics Jimmy Palmiotti, Amanda Conner et Chris Claremont lors du MAGIC à Monaco, le 9 mars 2019. Fabbio Galatioto

Comment choisissez-vous les BD que vous allez mettre dans votre fonds ?

Bonne question, car il y en a tellement et il est impossible de tout acheter... Cela n'aurait pas de sens. Au début, comme j'avais peu de budget et que celui-ci était ponctionné sur le secteur des études américaines, j'ai dû me focaliser sur la BD américaine. J'ai commencé donc à regarder du côté des titres qui avaient reçu les prestigieux prix comme les Eisner, les Harvey et les Ignatz Awards. Ensuite, je me suis rendue dans les conventions, les lancements d'albums et les conférences. J'ai demandé aux gens du milieu de me faire des suggestions. Et c'est comme ça que je me suis replongée et que j'ai commencé à apprendre.

J'ai eu de la chance, car les éditeurs, les dessinateurs et les journalistes de ce milieu sont passionnés, cultivés et partageurs. J'ai aussi lancé un partenariat avec une librairie spécialisée. Quatre fois par an, je leur rends visite et remonte toutes les allées avec le responsable en me demandant : qu'est-ce qui est important ? Qu'est-ce que les gens aiment ? Je me rappelle d'une fois où il m'a dit : *« tiens, il y a ce comics qui est très, très, très populaire, mais je ne sais pas trop si c'est pour Columbia, y a des zombies dedans. Je lui ai répondu, écoute, je l'achèterai pour moi et je déciderai pour la bibliothèque après. »* Quand je l'ai lu, je me suis rendu compte que c'était bien plus que ça, c'était une critique de la société. Il s'agissait de *The Walking Dead*.

Tout ça pour dire qu'à la base mon critère principal était : est-ce que ça a un intérêt littéraire ou artistique ? Mais il a désormais évolué vers des questionnements comme : a-t-il un intérêt sociologique un mérite pédagogique ?

Lire aussi | **Charlie Adlard : « Il serait idiot de ne pas prévoir de fin à "The Walking Dead" »**

Avez-vous constaté une augmentation des travaux académiques dans l'université de Columbia depuis la mise à disposition des BD aux étudiants et professeurs ?

Cela a pris un peu de temps, mais c'est en train de changer, car la collection est restée longtemps minuscule. Nous avons désormais des étudiants de notre programme d'études américaines qui souhaitent travailler sur des sujets en rapport avec le comics. Je dois avoir une douzaine de facultés qui empruntent régulièrement des BD. Et nous avons un professeur dans notre département d'italien qui a écrit un livre entier sur la BD italienne. Nous avons aussi un cours sur le roman graphique américain où intervient Paul Levitz, l'ancien président de DC Comics.

En tant que spécialiste de la BD, et alors que celle-ci connaît un fort rayonnement dans le monde, avez-vous constaté des évolutions récentes dans l'industrie de la BD aux Etats-Unis ?

Un changement intéressant, il me semble, c'est la nette augmentation du nombre de BD européennes traduites et publiées chez nous. Par exemple, Ted Adams, qui a longtemps été PDG du grand éditeur IDW, s'est rendu il y a quelques années au Festival d'Angoulême et est reparti avec une valise entière de titres. Aujourd'hui, cet éditeur publie plusieurs BD européennes comme les Corto Maltese d'Hugo Pratt. Ceux qui avaient l'habitude de traduire des œuvres européennes comme l'éditeur Fantagraphics par le passé s'y sont remis, et différents types d'éditeurs américains se sont lancés. On constate un vrai afflux d'albums inhabituels et magnifiques chez nous.

Lire aussi | **Derrière le gigantesque succès de « The Walking Dead », le fragile marché du comics en France**

Pauline Croquet (Propos recueillis par)

https://www.segasaturno.com/portal/yu-suzuki-nos-cuenta-mas-de-shenmue-iii-en-nuestra-nueva-entrevista-exclusiva-vf32-vt9629-vp107224.html?fbclid=IwAR0iUzavHJN-nQA-Eo3tc0icO9jHQzP1MD9XirBqDIa33uVRE81XvH1AyJk#p107224

Yu Suzuki nos cuenta más de Shenmue III en nuestra nueva entrevista exclusiva

Yu Suzuki nos cuenta más de Shenmue III en nuestra nueva entrevista exclusiva

QUOTE

#1 Ryo Suzuki 08 May 2019, 12:43 PM



Ryo Suzuki
Alfonso Martínez González
Webmaster
Webmaster
Shenmue Freak

Registrado: Agosto 2005
Ubicación: 難波
Mensajes: 9765

Como ya sabréis tuvimos la oportunidad de entrevistar al maestro de nuevo hace cosa de un mes en el **MAGIC Monaco 2019**. Es la segunda vez que nos conceden una entrevista con **Yu Suzuki** y como ya dije en la primera sigue siendo un sueño hecho realidad para mí.



En esta ocasión no pudieron acompañarme los amigos **Ras** e **Ilducci**. Y aunque la entrevista la redacté yo solo este año, quería también que alguien de la comunidad hispana de Shenmue estuviese conmigo para vivir la experiencia. Así que invité a **Raúl 'Agente Requejo'** para que me ayudara allí formulando las preguntas.

Tuvimos una media hora aproximadamente de entrevista y **Yu Suzuki** nos atendió como siempre de manera magnífica, siendo muy amable y dejando constancia una vez más que sabe que comunidades de fans como la nuestra de **SEGASaturno** están apoyando y deseando la llegada de **'Shemue III'**.

Así que ahí va la entrevista. Un rato charlando con Yu-san que intentamos aprovechar al máximo, espero que os resulte interesante.

SEGASaturno: Nos gustaría saber más sobre 'The Old Man and the Peach Tree'.

Yu Suzuki: Ah sí, esa fue la primerísima versión de prueba que se hizo.

SS: Usted comentó que en ese prototipo Taro buscaba a un profesor llamado Ryu y descubre la identidad de dicha persona de forma inesperada. Se parece mucho a lo que ocurre en 'Shenmue II' con Ryo y Xiuying.

YS: Sí, es verdad que ahí también conocías a un maestro. Pero probablemente esa sea la única coincidencia. [risas]

Justo lo que ibamos a preguntar, si quizá habría más coincidencias argumentales entre 'The Old Man and the Peach Tree' y los Shenmue...

No hay más vínculos que dieran lugar a la historia de Shenmue. Eso sí, sin duda alguna hay un nexo con el nacimiento de este tipo de RPG.

**En el Post Mortem de Shenmue del GDC 2014 desveló las ilustraciones de todos los capítulos de la saga, ¿llegaremos a ver en 'Shenmue III' algo de lo que estaba inicialmente previsto para los capítulos 3 y 4 de la historia y que finalmente acabó siendo omitido al final de 'Shenmue II'?
¿O todo eso ha quedado definitivamente descartado? Me refiero, por ejemplo, a la escena del tren con Ren que se puede ver en el artwork conceptual del capítulo 3.**

Pues tengo que decir que esas partes han quedado ya omitidas.
En 'Shenmue III' nos centramos en Guilin, probablemente el capítulo 6.



Una de las preguntas que siempre nos hemos hecho es por qué Ryo podía agacharse en 'What's Shenmue?'. No tenemos constancia de que alguna vez se haya revelado el motivo. ¿Recuerda usted por qué se eliminó dicha habilidad y cuál era su propósito original?

[sorprendido] La verdad es que no lo recuerdo. Supongo que sería porque daba algún tipo de problema. Probablemente había algo con lo que no terminaba de encajar del todo bien.

Según sus propias palabras, usted no suele jugar a videojuegos con frecuencia. ¿Cuáles son sus principales fuentes de inspiración a la hora de crearlos? ¿Cómo se las ha arreglado para hacer de los juegos de la saga Shenmue unas experiencias tan cinemáticas y atmosféricas?

Me gustan las películas, la arquitectura y también algunos lugares como los museos de arte.
Como podéis ver, me gusta mucho lo creativo, que es por lo que pienso que a menudo presto atención a ese tipo de cosas y las observo detenidamente.
De ahí que mi inspiración no venga directamente de los juegos, sino de varios sitios.

Sospechamos que en Shenmue III tal vez se cerrará el hilo argumental de Ryo y Lan Di y que la historia tomará una nueva dirección. ¿Es correcto?

Pues en 'Shenmue III' el hilo argumental de ambos seguirá avanzando aún más.

Una de las señas de identidad de Shenmue han sido siempre sus personajes secundarios. ¿Habrá más personajes relevantes de este tipo en la tercera entrega? ¿Puede hablarnos de algunos que ya hemos visto como la doncella del santuario o de cualquier otro que quiera mencionar?

Pienso que los personajes que saldrán en el juego tienen que ser sin duda característicos y memorables.
He creado varios de esos personajes únicos, que irán apareciendo durante la aventura.

Como esto es Shenmue, ya sabréis que habrá variedad y no todos van a ser muy atractivos, que digamos. Hay algunos hombres y mujeres de mediana edad que se han diseñado para no salir muy favorecidos, también ancianos y demás habitantes.
En lo que a mí respecta, la mujer de la recepción del hotel en el que Ryo se hospeda es uno de mis personajes preferidos de esta tercera parte.



Tenemos curiosidad por saber si habrá magia y ese tipo de cosas en 'Shenmue III'...

Lo cierto es que no va a haber magia alguna en el juego.

Comprendo. ¿Y algún tipo de evento sobrenatural tal vez?

No, no demasiado. De hecho, yo diría que va a ser todo bastante realista.

**En la entrevista del año pasado nos dijo que siempre que afronta el desarrollo de un juego se le quedan ciertos aspectos y características en el tintero, debido a la falta de tiempo para implementarlo todo.
¿Ha ocurrido algo similar también con este 'Shenmue III'? De ser así, ¿podría mencionar alguno de ellos y si quizás le gustaría recuperarlos para un posible 'Shenmue IV'?**

La verdad es que nunca cuentas con todo el tiempo necesario.
No importa lo potente que sea el hardware que vaya apareciendo y con el que trabajes en ese momento, siempre tienes la intención de hacer cada vez más cosas.
Si cuentas con una vocación creativa ambiciosa para lo que quieres concebir da igual el tiempo del que dispongas, que nunca va a ser suficiente.
Así que lo que hay que hacer es trazar una línea en algún lugar y ponerte algún tipo de límite para determinar hasta dónde puedes llegar.

¿Cómo se las ha arreglado para estructurar el guión de todo lo que los NPCs pueden llegar a decir y las interconexiones que tendrán entre ellos? ¿Serán los diálogos tan importantes en este juego como imaginamos?

Os voy a hablar del guión desde un punto de vista ligeramente diferente.
El aspecto más importante de la saga Shenmue son las conversaciones, ¿de acuerdo?
Los diálogos y conversaciones del jugador con los NPCs y todo eso son extremadamente importantes.

El tema de cómo hacer que dichas conversaciones parezcan y se sientan naturales es la auténtica clave.
Aunque tampoco obtendrás un buen resultado si tratas de forzar y dirigir a un guionista demasiado. Para conseguir que las virtudes de un guionista y sus puntos fuertes salgán a la luz tienes que darle una cierta flexibilidad para trabajar.

De cara a conseguir un buen guión, es muy importante que el guionista pueda reestructurar las cosas a su manera y de ese modo logrará crear algo más efectivo.



Ya sabemos que la relación entre Ryo y Shenhua será la base de esta tercera entrega. ¿Podremos llevar a los personajes a algún tipo de relación romántica en función de nuestras acciones en el juego? ¿O no irán por ahí los tiros?

¿Y no creéis que es mejor dejar esa incógnita en el aire?...

¿Puede contarnos alguna anécdota graciosa que haya tenido durante el desarrollo de esta tercera entrega?

La verdad es que no esperaba este tipo de pregunta, así que me lo tengo que pensar un poco.
¡Han ocurrido muchas situaciones la mar de graciosas!

Algún bug o problema que haya sido especialmente divertido y desee compartir con nosotros...

Sí. Llegó a haber un bug en el que me di cuenta que el procesamiento era bastante lento. El procesamiento del juego se ralentizó mucho de repente y se estaba saltando frames.

A simple vista el juego no lucía muy diferente de lo que era normal. Pero el número de personajes por los alrededores era extremadamente bajo, y no aparecían por ninguna parte.
Por lo que yo no dejaba de preguntarme dónde podrían estar...

Resulta que en 'Shenmue III' hay un lugar llamado Li River, que es un río muy bello de Guilin.
Pues finalmente descubrimos que un montón de gente había acabado en las profundidades del río y estaban ahí atascadas. ¡Había como 50 personajes metidos ahí abajo!

También tuvimos otro bug algo menor en una de las zonas de pesca que hay en el juego. ¡Llegamos a pescar una gran trucha que pesaba unos treinta y pico kilos! [risas]



La nueva jugabilidad de 'Shenmue III' te permite vender pescado por una cierta cantidad de dinero en función de su peso. Por lo que, si te las apañases para conseguir un pez de ese bestial tamaño, podrías seguir adelante en el juego sin necesitar ningún otro trabajo a tiempo parcial.
Algo así provocaría que el jugador ni se molestase a probar el resto de actividades que hemos diseñado. Era un problema bastante gordo, nunca mejor dicho. Mucha gente prácticamente se perdería los demás minijuegos que hay disponibles.

A eso es a lo que me refiero cuando hablo de tener un sistema económico equilibrado en 'Shenmue 3'.
Si tienes la posibilidad y ves que algo que es mucho más ventajoso que el resto, inevitablemente todo el mundo va a centrarse en eso. Por lo que aunque hayamos creado muchas otras actividades de todo tipo, nadie les hará caso.
A no ser que consigas equilibrarlo todo, la gente no lo jugara equitativamente, que es de lo que se trata.

Quizás sea muy pronto todavía para hablar sobre un posible 'Shenmue IV'. Pero, ¿es su intención que la saga concluya con una cuarta entrega? ¿Cuál sería el nuevo acercamiento que tendría su argumento?

Pues... no puedo decirlo. No puedo dar una respuesta a esta pregunta.

Muchas gracias por su tiempo y amabilidad y mucho ánimo en esta recta final del desarrollo del juego.

Gracias a vosotros. Me encantó el jamón.

Y eso fue todo. Lo cierto es que el tiempo pasa volando y como ya sabréis hubo algunas preguntas que no nos dio tiempo a formular. Esperamos que tengamos otra ocasión para entrevistar al maestro, ojalá sea así...

Quiero agradecer a **Kenji Chraiti Kojima** que fue el traductor que este año acompañaba a Yu-san y que no teníamos el gusto de conocer y se portó genial con nosotros. En todo momento nos ayudó y trató de transmitir de la mejor manera posible a Yu Suzuki nuestras preguntas, que reconozco que en ocasiones eran largas y complicadas...

También por supuesto a **Cedric Biscay** sin el que una vez más esta entrevista no hubiera sido posible. Cedric era un fan de Shenmue que se ha convertido en parte de este nuevo proyecto y tiene en cuenta a los seguidores y pequeñas comunidades como la nuestra, algo que siempre tenemos que valorar como es debido.

No nos olvidamos tampoco de **Dominique Langevin** de **Shibuya Productions** y en general a todo el staff del MAGIC Monaco que como os he dicho alguna vez es un evento ejemplar en cuanto a su organización.

En cuanto a **Deep Silver** y **Koch Media** otra vez el trato del personal que tenían allí para supervisar todo durante la entrevista fue estupendo. Quiero mostrar también mi gratitud a especialmente a **Simon Maflin** de Deep Silver, que es un profesional intachable con mucha humanidad y que lo hizo todo mucho más fácil para mí. **Nazim Doualane** de Koch Media también repitió en el evento y fue un placer encontrarme de nuevo con él. Un auténtico acérrimo de la Dreamcast, curiosamente trabajando en la compañía que distribuirá 'Shenmue III', ¿se puede pedir más?

En cuanto a las comunidades de fans de Shenmue, es cierto que durante el evento pudimos conocer a seguidores de la saga de todo el mundo y fue formidable.
Sin embargo, no puedo olvidarme de los amigos de los medios con los que hice las entrevistas como el pasado año y que me han acogido a mí y a SEGASaturno como uno más de ellos, cosa que agradezco enormemente. Son **Shenmue Master**, **Shenmue Dojo**, **TeamYu**, **Shenmue500K** y **Shenmue Forever**. Es un honor representar de alguna forma al fandom de Shenmue patrio en eventos como MAGIC con esta modesta web.

En cuanto a la entrevista en sí de nuevo muchísimas gracias de nuevo a **Switch** de **Phantom River Stone** por la traducción de la entrevista japonés al inglés. Es uno de los más importantes y activos miembros de la comunidad, sin ninguna duda.
La traducción al español corre a cargo de **Adrián Cantador 'Wesker'** como es habitual por estos lares, aunque en esta ocasión también he participado yo en la adaptación, que me voy animando un poco más con el inglés.

Y eso es todo. Gracias por leerla y esperamos poder disfrutar pronto de la tercera entrega. Después de tanto tiempo nos lo merecemos.

P.D. Tendréis más información complementaria de esta entrevista en mi podcast de Shenmue, que espero poder grabar en breve. Así que si queréis más detalles estad atentos a **SHENMUE PODCASTellano**.



Choose a job you love, and you will never have to work a day in your life. (Confucius)

ASM RUGBY: LA MONTÉE EN FÉDÉRALE 3, UNE « BELLE SATISFACTION » POUR THOMAS RIQUÉ

MONACO HEBDO

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA PRINCIPAUTÉ

POLITIQUE
EMBOUTEILLAGES : LE CONSEIL NATIONAL CRÉE UN GROUPE DE RÉFLEXION

CULTURE
AT ETERNITY'S GATE :
« SCHNABEL EST UN ESPRIT LIBRE »

SPORT
EPRIX DE MONACO : LE DÉCLIC POUR MASSA ?



6 MAI 1955, À L'ORIGINE D'UN MYTHE

+ **EXCLUSIF : LES IMAGES DE *BLITZ*, LE PREMIER MANGA RÉALISÉ À MONACO**

3 782825 402500 11060
| WWW.MONACOHEBDO.MC |
| 2.50 euros | N°1106 |
| Du 16 mai 2019 |

Sommaire

24 POLITIQUE
Mesures pour fluidifier la circulation :
pour Guillaume Rose, *« c'est une ébauche »*

28 SOCIÉTÉ
Fabrice Barneoud-Fague lance son Principautour

30 CULTURE
Cédric Biscay : *« C'est la première fois qu'un manga est fait en principauté »*

36 CULTURE
At Eternity's Gate : pour Franck Baille, *« Schnabel est un esprit libre »*

40 SPORT
L'AS Monaco Rugby en Fédérale 3 :
une *« belle satisfaction »* pour Thomas Riqué

44 SPORT
3ème ePrix de Monaco : Vergne vainqueur, premier podium pour Massa

TENDANCES

52 SORTIES
Toute l'actualité culturelle de la Riviera

54 CINÉMA
Cinéma des Beaux-Arts :
tous les films, toutes les séances

58 AUTO
Suzuki Vitara 1.0 Boosterjet,
un SUV toujours plus malin

60 MODE
Plage monochrome





« C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'UN MANGA EST FAIT EN PRINCIPAUTÉ »

Cédric Biscay, le patron de Shibuya Productions, présente, en exclusivité pour *Monaco Hebdo*, *Blitz*, le premier manga réalisé à Monaco. Interview.

PROPOS RECUEILLIS PAR RAPHAËL BRUN

L'ORIGINE DE CE MANGA ?
Depuis que je suis enfant, j'ai envie de faire du manga. Mais entre ce qu'on a envie de faire et ce qu'on peut faire, la réalité est souvent très différente. Je ne suis ni un scénariste, ni un artiste. Je ne sais pas dessiner. Du coup, j'ai décidé de miser sur un sujet qui m'intéresse beaucoup. Comme j'aime les échecs, le joueur russe Gary Kasparov, et que rien n'avait été fait sur ce thème, j'ai décidé de me lancer en mixant ces différents ingrédients.

POURQUOI GARY KASPAROV ?
Parce que c'est quelqu'un que j'aime bien depuis l'époque où il avait affronté des machines. C'est un peu le Terminator des échecs ! Gary Kasparov fait le lien entre intuition, intelligence artificielle et échecs. Il faut se souvenir, notamment, de ses parties contre l'ordinateur Deep Blue, en 1996 et 1997. Faire intervenir quelqu'un de réel dans un manga, permet d'amener un peu de cachet. En 2017, je me suis donc mis à écrire, en incluant Kasparov, sans qu'il le sache au départ.

COMMENT AVEZ-VOUS RÉUSSI À LE CONTACTER ?
Je lui ai tout simplement envoyé un email, avec mon synopsis, pour lui demander s'il serait d'accord pour participer à cette aventure. A ma grande surprise, il m'a répondu : « *Bien sûr !* ». Car je ne pensais pas qu'il s'intéressait à l'"entertainment" et aux mangas.

COMMENT S'EST PASSÉE LA RENCONTRE AVEC KASPAROV ?
En répondant à mon email, il m'a dit qu'il serait bientôt à Paris et qu'on pourrait essayer de se voir à cette occasion. On s'est donc rencontré au Crillon. Ensuite, on a continué à échanger, principalement par email.

QU'EST-CE QUI A INTÉRESSÉ KASPAROV DANS VOTRE PROJET ?
La possibilité de faire la promotion des échecs auprès d'un public qui n'est pas forcément connecté à ce sport. Car le Japon est un pays où c'est le Shogi, un jeu de société traditionnel japonais, qui domine. Kasparov m'a expliqué que le numéro 1 aux échecs au Japon, c'était aussi le champion de Shogi. D'où la volonté de cet ex-champion du monde russe de faire la promotion des échecs au Japon.

KASPAROV APPORTE QUOI DANS CE MANGA ?
Il apporte son expertise sur ce jeu, qui est reconnu comme un sport, comme nous l'expliquons d'ailleurs au début de notre manga. Notamment sur des coups très spectaculaires aux échecs que l'on pouvait retranscrire sous la forme d'un manga, de façon plus romancée. Car il n'était pas question de faire un manga qui serait un documentaire sur les échecs. Enfin, Kasparov apparaît physiquement dans ce manga, puisqu'il est l'un des personnages.

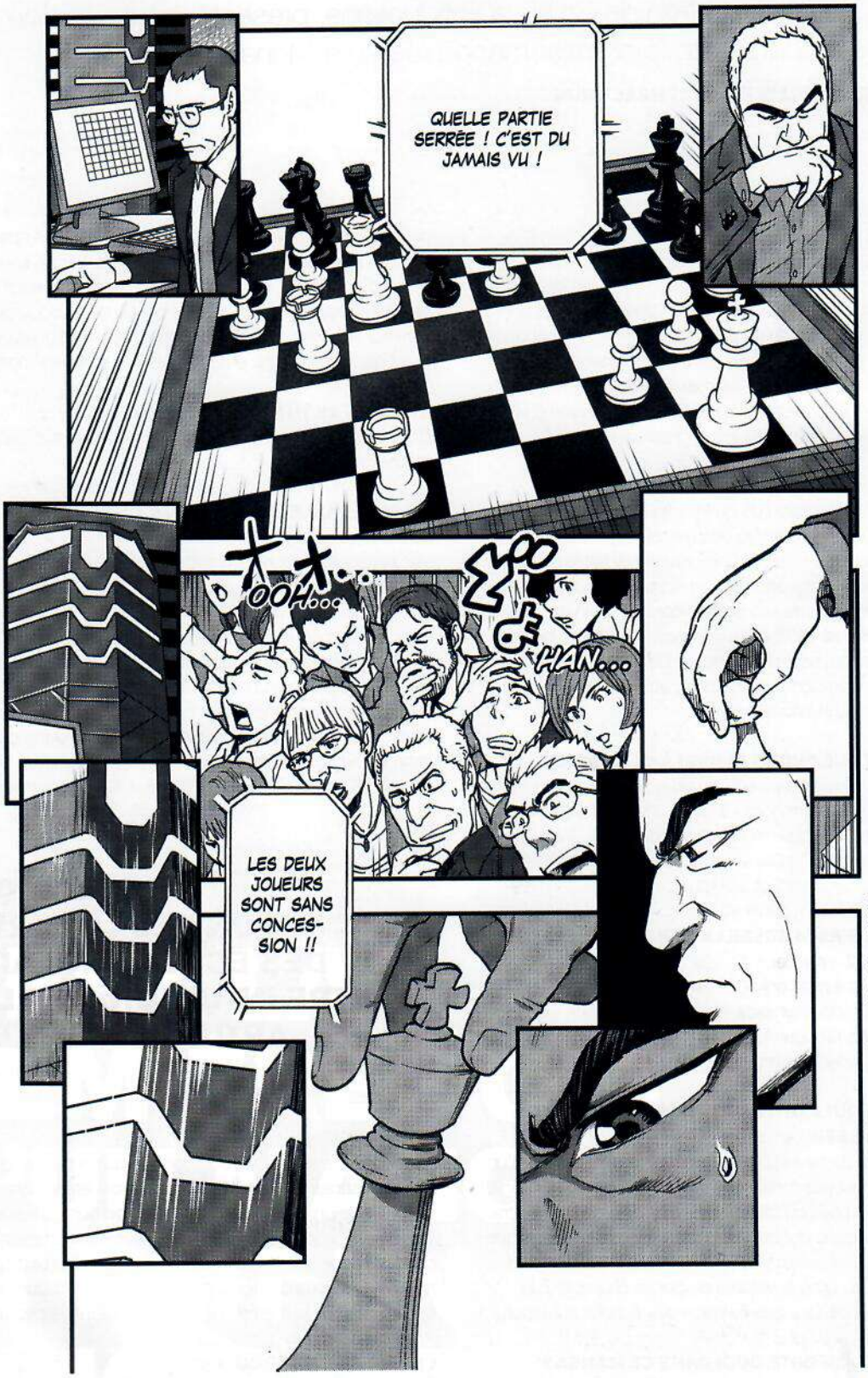
QUEL EST LE TITRE DE VOTRE MANGA ?
Blitz, parce que cela renvoie notamment aux parties d'échecs rapides.

DE QUOI PARLE VOTRE MANGA ?
Il parle d'un collégien turbulent, qui a du mal à se concentrer, et qui est amoureux d'une fille qui ne s'intéresse pas à lui. La seule chose qui intéresse cette fille, ce sont les échecs. Du coup, ce collégien décide de se tourner lui aussi vers les échecs pour tenter de la séduire. Mais il est nul, il n'y comprend rien et n'arrive pas à se concentrer. En revanche, il comprend assez vite que Gary Kasparov est un excellent joueur. Donc il cherche à s'imprégner de ses meilleurs coups. Il va même jusqu'à trouver un appareil qui simule les anciennes parties de Kasparov. Et puis, un jour, il a un accident et il se retrouve à l'hôpital. Et là, tout change.

« GARY KASPAROV, C'EST UN PEU LE TERMINATOR DES ÉCHECS ! IL FAIT LE LIEN ENTRE INTUITION, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ÉCHECS »

POURQUOI ?
Quand il se réveille, il se rend compte qu'il a toutes les connaissances de Gary Kasparov qui ont été téléchargées en lui. Dans un deuxième temps, il s'aperçoit qu'il a développé une « super intuition », qui lui permet de ressentir les choses mieux que les autres. Mais ce pouvoir n'est pas illimité dans le temps. Il va donc devoir travailler pour pouvoir espérer garder le même niveau et, peut-être, le dépasser.

L'HISTOIRE SE DÉROULE OÙ ?
Au Japon. Mais certaines scènes se passent à Monaco. C'est la première fois qu'un manga est fait en principauté.



(c) Shibuya Productions - Cédric Biscay - Harumo Sanazaki - Daitaro Nishihara

VOUS AVEZ TRAVAILLÉ AVEC QUI D'AUTRE ?
Le dessinateur est japonais. Il s'agit de Harumo Sanazaki, qui compte plus de 130 mangas à son actif. La mise en images a été assurée par la mangaka Daitaro Nishihara. Elle a fait les « bulles ». En fait, elle a pris mon histoire pour la transcrire en version bande-dessinée. Enfin, on a aussi été aidé par Yasuyuki Muto, scénariste sur les séries d'animation *Gundam* (1979-2018) et *Kenshin le vagabond* (1994-1999). Sinon, tout le reste est fait à Monaco. L'idée, c'est de publier ce manga sous la forme d'un manga « papier », avant d'en faire un dessin-animé.

CETTE IDÉE ÉTAIT PRÉSENTE DANS VOTRE RÉFLEXION DÈS LE DÉPART ?
En fait, je pensais au départ commencer par le dessin-animé, avant de publier le manga. Puis, j'ai fini par suivre la chaîne plus classique, qui consiste à faire l'inverse. Cette personne qui est scénariste sur Gundam nous permet d'avoir une certaine fluidité pour passer du manga « papier » à l'animation.

BLITZ SERA PRÉSENTÉ À CANNES LE 18 MAI DANS QUEL CADRE ?
Shibuya Productions est présent chaque année à Cannes pour le marché du film. On est installé sur la plage du Majestic. Le 18 mai 2019, nous ferons une présentation officielle, en présence de Gary Kasparov. Nous présenterons le premier chapitre du manga qui sera imprimé spécialement pour cette occasion. Mais la date de sortie officielle de *Blitz*, c'est en février 2020. Comme tous les mangas, il sera en noir et blanc, avec une couverture en couleur. Le premier des cinq tomes fera 192 pages. On sera à Cannes pour trouver des partenaires, afin de pouvoir développer le dessin animé.

C'EST VOTRE TOUT PREMIER MANGA : VOUS RESSENTEZ BEAUCOUP DE PRESSION ?
Je n'ai pas la trouille. J'ai seulement la crainte de décevoir. Parce que je ne me sens pas du tout légitime et je n'ai pas envie qu'on pense que j'ai fait un caprice pour sortir mon propre manga. Mais depuis très longtemps, j'ai viscéralement envie de faire un manga sur une thématique qui me plaît. En plus, je m'attaque aux mangas sur le sport, qui sont mes préférés. Je suis un grand fan de Slam Dunk (1990-1996) de Takehiko Inoue et d'Olive et Tom (1983-1986) de Yoichi Takahashi. Je voudrais apporter une plus-value, avec notre système de pensée occidental.

LES ATOUTS DE VOTRE MANGA ?
Ce n'est pas un manga destiné uniquement aux fans d'échecs. *Blitz* n'est pas le *Olive et Tom* des échecs. On est ici en mode "shonen", c'est-à-dire qu'il s'agit d'un manga qui, au départ, est destiné aux jeunes, mais qui peut être lu par n'importe qui. *Blitz* est construit sur une histoire à tiroirs, avec plusieurs niveaux de lecture. Du coup, certains y verront un manga sur les échecs, d'autres verront plutôt un manga consacré à l'intuition, pendant

« CERTAINES SCÈNES DE BLITZ SE PASSENT À MONACO. C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'UN MANGA EST FAIT EN PRINCIPAUTÉ »

que d'autres encore auront l'impression de lire un manga d'aventure avec des étudiants au Japon. Donc *Blitz* a la capacité de pouvoir parler à beaucoup de monde.

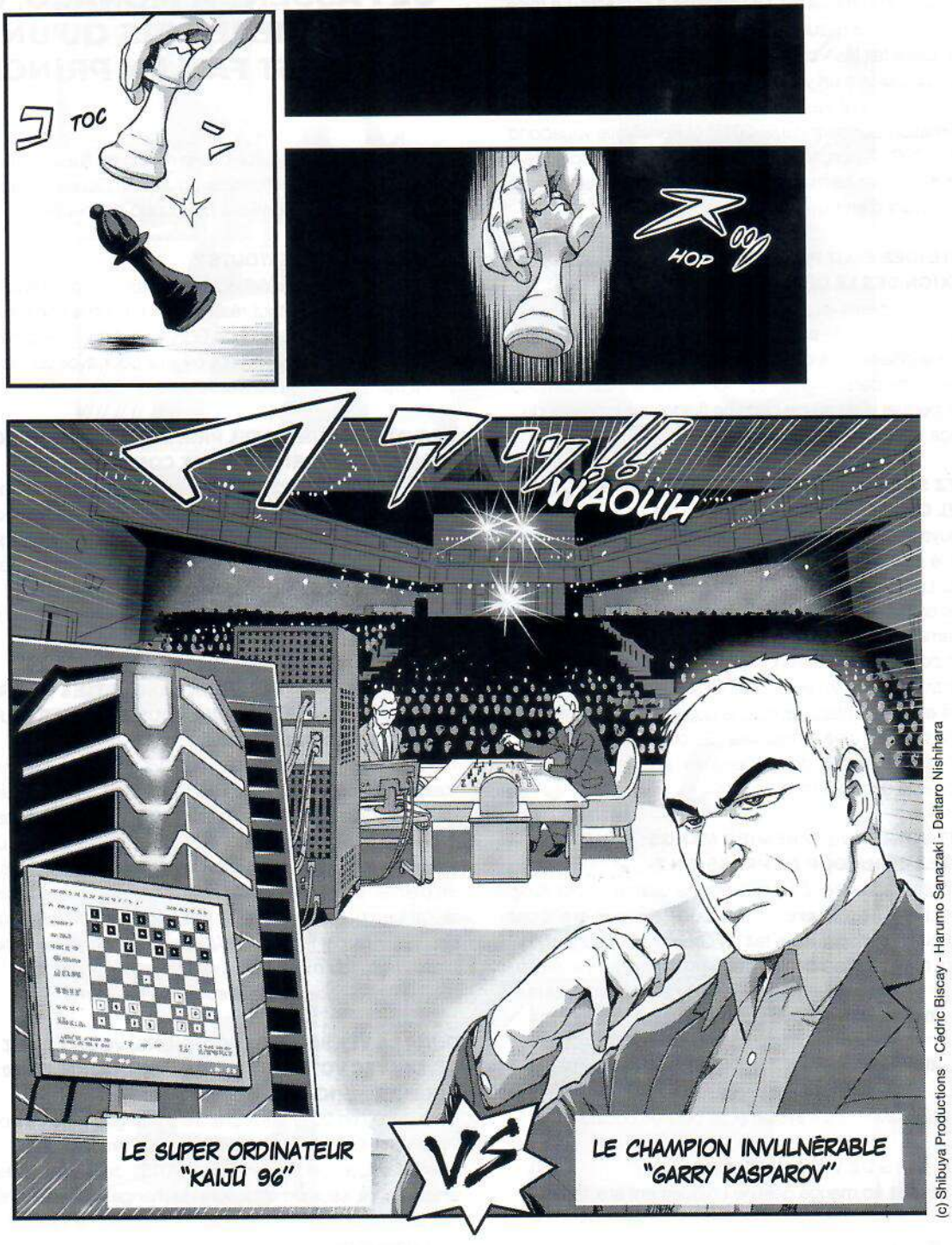
BLITZ A D'AUTRES ATOUTS ?
Un manga qui parle d'échecs, des Japonais qui travaillent avec un Français, le tout réalisé par une entreprise basée à Monaco, et avec l'appui de Gary Kasparov… Je pense que tout ça est suffisamment original pour avoir au moins envie de regarder le premier volume de *Blitz*.

TRAVAILLER SUR UN TEL PROJET, AVEC DES NATIONALITÉS DIFFÉRENTES, C'EST COMPLIQUÉ ?
Avoir une équipe japonaise, une équipe française et une réalisation assurée par une entreprise installée à Monaco, c'est nécessairement compliqué. Il y a aussi le décalage horaire qui est un problème majeur. De plus, comme les échecs ne sont pas un sport majeur au Japon, je dois constamment tout expliquer à mes co-auteurs, même s'ils font beaucoup d'efforts pour s'imprégner.

COMMENT GÉRER LES DEUX CASQUETTES DE PRODUCTEUR ET D'AUTEUR, QUE VOUS PORTEZ SIMULTANÉMENT POUR _BLITZ_ ?
Normalement, producteurs et auteurs sont les pires ennemis du monde. Puisque l'un demande plus d'argent, pendant que l'autre essaie de limiter les dépenses. Comme je ne suis pas schizophrène, ce n'est pas simple. Jusqu'à présent, j'ai toujours fait passer mes projets personnels en dernier. C'est d'ailleurs le premier que je réalise. Mais là, j'ai jugé que ce projet était très important pour Shibuya Productions, car il y a Gary Kasparov. Ce projet va donc bien au-delà de moi. Mais je serai aussi exigeant avec mon projet que ce que je le suis avec les autres.

POUR LA VERSION FRANCOPHONE, VOUS ÉDITEZ _BLITZ_ AVEC VOTRE NOUVEAU LABEL LANCÉ EN 2018, SHIBUYA – MICHEL LAFON ?
On a publié en 2019 deux premiers mangas avec ce nouveau label. Il s'agit de *Nako* (2018), de Tiers Monde et Max, et de *La voie de Van Gogh* (2018), de Seldon. Ces artistes sont issus du concours de manga organisé lors de notre festival annuel, le Magic Anime Game International Conferences (Magic).

MAIS COMMENT S'IMPOSER SUR LE MARCHÉ DU MANGA, ALORS QUE LA CONCURRENCE EST TRÈS DURE ?
En misant sur de très gros projets. Pour se démarquer, on a annoncé lors du Magic 2019 le nouvel *Astroboy* qui sera



(c) Shibuya Productions - Cédric Biscay - Harumo Sanazaki - Daitaro Nishihara

réalisé par le Français Jean-David Morvan. On a aussi annoncé la collaboration entre Leiji Matsumoto et Didier Tarquin, l'auteur de *Lanfeust*. Comme Shibuya Productions a été créée en 2014, nous sommes nouveaux.

POURQUOI SE LANCER DANS LE MANGA, ALORS QUE LES MARGES SONT SOUVENT TRÈS FAIBLES ?
Parce que les projets que l'on jugera suffisamment crédibles, seront transformés en animation ou en jeu vidéo. Nous sommes une entreprise transmédia, c'est un atout dont il faut se servir.

BLITZ SERA DÉCLINÉ EN COMBIEN DE VOLUMES ?
Au moins 5. Et j'espère que nous en ferons davantage. J'aimerais que chaque volume sorte à un rythme de 4 mois, ce serait l'idéal. Mais je pense qu'on sera plus à un rythme de 6 à 7 mois entre chaque volume.

POURQUOI 5 VOLUMES MINIMUM ?
Parce que c'est le minimum requis pour avoir suffisamment de matière pour créer une saison en animation. Et on a facilement le potentiel et la matière pour faire 15 volumes. Mais c'est le marché qui décidera.

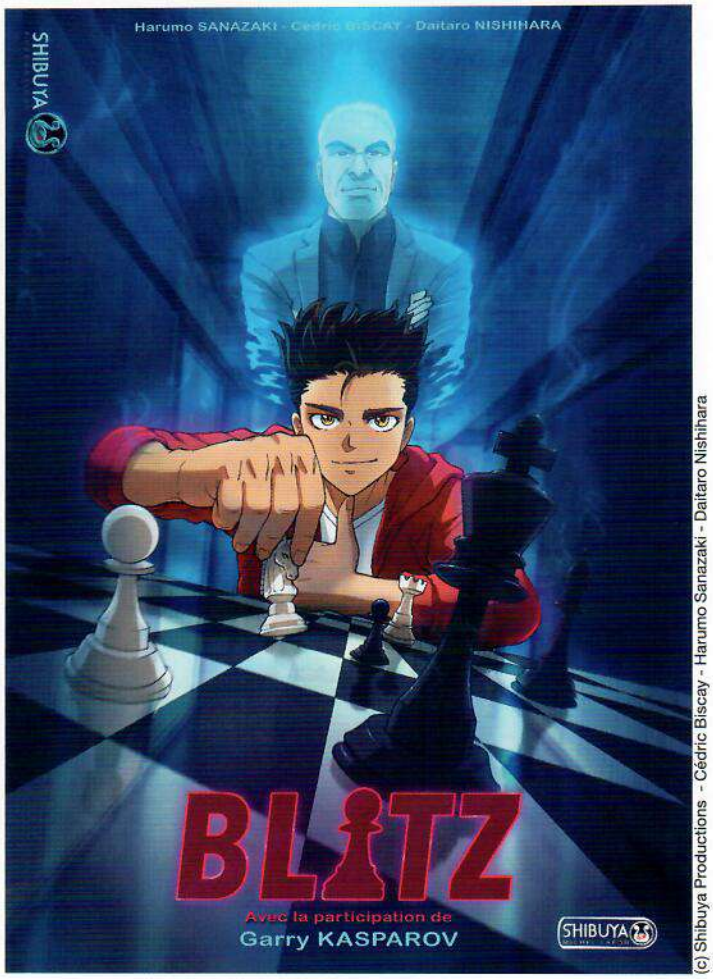
QUI RÉALISERA CETTE ADAPTATION DE BLITZ EN DESSIN-ANIMÉ ?
La décision n'est pas encore prise. Mais j'aimerais énormément que ce soit avec un studio japonais, comme on en a l'habitude.

POURQUOI ?
Parce qu'avec l'Europe, ça prend en général beaucoup de temps. Mais je ne ferme la porte à rien. Car notre présentation à Cannes, le 18 mai, peut être un accélérateur sur ce point. Et si on a finalement un bon studio européen ou américain qui s'intéresse à *Blitz*, pourquoi pas ? Notre seule exigence, ce sera la qualité.

A QUELLE DATE VA SORTIR CETTE ADAPTATION DE *BLITZ* EN ANIMATION ?
J'aimerais que ce soit en 2021. Mais cela signifie qu'on démarre concrètement ce projet dans les 6 prochains mois.

VOS OBJECTIFS DE VENTE ?
En France et à Monaco, on va sortir 20000 exemplaires. Et on espère en vendre un maximum. Comme on a créé cette association Shibuya-Michel Lafon, on est distribué par Interforum, ce qui nous permet d'être présents un peu partout, et notamment à la Fnac de Monaco. Mais il n'y a pas que des objectifs de ventes qui m'intéressent avec ce projet.

IL Y A QUOI D'AUTRE, ALORS ?
J'aimerai que *Blitz* participe à la promotion des échecs au Japon. On va d'ailleurs publier notre manga au Japon, sur *Shonen Jump*, qui est le plus gros magazine hebdomadaire de prépublication de mangas, afin de tenter de toucher un maximum de lecteurs.



(c) Shibuya Productions - Cédric Biscay - Harumo Sanazaki - Daitaro Nishihara

« L'IDÉE, C'EST DE PUBLIER CE MANGA SOUS LA FORME D'UN MANGA « PAPIER », AVANT D'EN FAIRE UN DESSIN-ANIMÉ »

VOUS AVEZ D'AUTRES PROJETS ?
J'ai écrit un autre projet qui parle de rugby, car c'est un sport que j'adore. Mais le potentiel de ventes est plus faible, car je n'ai pas la valeur ajoutée qu'apporte un Kasparov avec les échecs. Pourtant, j'ai discuté avec le champion du monde All Black, le Néo-Zélandais Dan Carter. Le problème, c'est qu'une fois dans la rue, on se rend compte que Carter est peu connu par le grand public finalement. Mais je travaille encore sur ce projet.

brun.monacohebdo@groupecaroli.mc
@RaphBrun

1) *Blitz*, de Cédric Biscay, Harumo Sanazaki et Daitaro Nishihara (Shibuya/Michel Lafon), 192 pages, 7,95 euros.