

**GRIMALDI
FORUM
MONACO**

le **21** mars
2015

conférences • auteurs en dédicaces
concours de création de jeux vidéo
cosplay • projections • défilé de mode

Entrée gratuite sur réservation via notre site Internet : WWW.MAGIC-IP.COM

En présence de :

Yoshitaka AMANO

Shinji HASHIMOTO

Frederick RAYNAL

Philippe BUCHET

Alain DAMASIO

Eric CHAHI

et beaucoup
d'autres



Graphisme & Illustration © Méko 2014



COORDONNÉES PRESSE
PRESS@MAGIC-IP.COM • 06 636 949 54



LE MAGIC 2015 • QUI ORGANISE ?



Cédric Biscay

- ♦ Le fondateur de Shibuya Productions, Cédric Biscay est l'organisateur du Magic 2015

MAGIC est organisé par Shibuya Productions, une nouvelle société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo travaillant notamment sur la toute nouvelle série d'animation Astroboy Reboot.

Son président Cédric Biscay, dirigeant également de Shibuya International a notamment implanté Japan Expo à Marseille et le MIG à Montpellier tout en collaborant avec le Festival d'Annecy et le Festival International du Film de Tokyo pendant de nombreuses années. En 2013, il crée le Monaco Anime Game Show en collaboration avec une autre société et y invite de manière très exceptionnelle le créateur de Goldorak, Go Nagai, venu spécialement du Japon.

Aujourd'hui, avec la volonté de créer un évènement qualitatif recentré sur les thématiques jeux vidéo, animation, manga et comics, **il lance MAGIC, le nouveau rendez-vous incontournable des amoureux de la pop culture.**

www.shibuya-productions.com

MAGIC 2015 ET... EXCLUSIF !



**YOSHITAKA
AMANO**

Célèbre peintre - illustrateur connu notamment pour ses travaux concernant Final Fantasy et Vampire Hunter D; Il collabore régulièrement avec les plus grands auteurs comme par exemple Mamoru Oshii (Ghost in the Shell) Né en 1952 à Shizuoka, il commence sa carrière en travaillant pendant quinze ans dans l'un des studios d'animation les plus influents du Japon, la Tatsunoko. Il y côtoie une génération d'artistes hors du commun qui propulseront l'animation au statut international de « Japanimation ».

Il développe un style unique à la fois inspiré par une exploration des techniques traditionnelles et un surréalisme très moderne. En 1987, les créateurs de Final Fantasy, Squaresoft, font appel à lui pour donner corps à leur grande saga. Son travail se retrouve animé par des ingénieurs et des codeurs sur les différentes versions pour consoles que connaîtra cette série fleuve. Mais sa volonté de s'exprimer ne se limite pas seulement aux arts visuels.

A mesure que son trait s'épure, sa créativité se manifeste de plus en plus en volume. Amano conçoit des scénographies de ballets et de pièces de théâtre, des vitraux, et même des bijoux. A cette époque, son travail commence à être reconnu en Occident. A la fin des années 1990, il décide de s'installer à New York et y ouvre un atelier. Il collabore avec des auteurs de Marvel, et s'approprie la mythologie des super-héros comme Sandman ou Wolverine. Au début des années 2000, Yoshitaka Amano investit le monde de l'art contemporain.

En 2010, Yoshitaka Amano inaugure son propre studio, Deva Loka, « L'endroit où les dieux se rassemblent ». De ce studio sortiront des films en 3D et de vrais projets multimédias.

Yoshitaka Amano collabore également avec la société Shibuya Productions sur le court métrage d'Animation Birth ainsi que sur le projet Windwalkers



**SHINJI
HASHIMOTO**
(VICE PRÉSIDENT DE
SQUARE ENIX)

Shinji Hashimoto, né en 1956 est un producteur de jeu vidéo japonais. Il est connu pour avoir été producteur sur les célèbres séries Final Fantasy et Kingdom Hearts. Dans les années 1980, il travaille pour la compagnie de jeux Bandai où il s'occupe principalement du marketing des jeux.

En 1995 il rejoint Square et travaille en tant que producteur, notamment sur Front Mission.

À la fin des années 1990, il prend en charge la production des opus VIII et IX de Final Fantasy, la célèbre série de RPGs de Square. Il produit Kingdom Hearts en 2002, qui devient une licence de premier ordre pour Square.

Il reste dans la société quand celle-ci fusionne avec Enix en 2003. Puis il produit Kingdom Hearts 2 en 2005.

Cette année-là, il devient Senior Vice President à Square Enix.

Actuellement il travaille sur la production de Final Fantasy XV, le prochain action-RPG de la firme.

LES GUESTS !



**OSKAR
GUILBERT**

(REMEMBER ME,
LIFE IS STRANGE)

Oskar Guilbert, président de Dontnod Entertainment et de Hesaw sera présent à MAGIC en tant que **membre du jury** de notre concours de création de jeux vidéo, aux côtés d'Alain Damasio et Eric Chahi. Dontnod travaille actuellement sur Life is Strange, un jeu édité par Square Enix. Dontnod Entertainment est un studio français de développement de jeux vidéo basé à Paris. Il est fondé en 2008 par Hervé Bonin, Aleksí Briclot, Alain Damasio, Oskar Guilbert et Jean-Maxime Moris. Le studio est en partie composé de vétérans ayant travaillé sur les licences Splinter Cell, Rainbow Six ou encore le titre Heavy Rain.

Le premier projet du studio, FLUIDZ, est une librairie et un éditeur logiciel qui simule les comportements de fluides réalistes en temps réel.

Après une collecte de fonds, Dontnod Entertainment se lance dans la conception de son premier jeu vidéo le 24 juillet 2008. Le jeu est dans un premier temps titré ADRIFT, avant d'être finalement renommé Remember Me. Il est officiellement présenté durant la Gamescom 2012 de Cologne. Ce jeu d'action-aventure sort l'année suivante, en juin 2013. À la Gamescom 2014, le studio annonce Life is Strange pour la quasi-totalité des consoles de salon et le PC, épaulé par l'éditeur Square Enix.



**ALAIN
DAMASIO**

(LA HORDE DU
CONTREVENT,
REMEMBER ME)

Écrivain engagé, Alain Damasio est convaincu que la science-fiction peut dire et changer le monde. Diplômé de l'ESSEC, il atteint un succès critique et public considérable avec « La Horde du Contrevent », Grand Prix de l'Imaginaire 2006.

Scénariste du jeu vidéo AAA « Remember Me » et du projet Phonophore, une mise en voix et en sons de l'univers de son prochain roman à paraître, « Les Furtifs », il est cofondateur du studio de jeu vidéo « Dontnod » et du studio d'arts sonores « Tarabust ». Président de Commission CNC depuis 2013, il a reçu le prix de la création numérique SACD 2014.

Membre du jury du concours du jeu vidéo !



**VIKTOR
KALVACHEV**

(BLUE ESTATE,
HE SAW)

Viktor Kalvachev est un auteur de comics américain nommé au prestigieux Eisner. Né en 1972 à Varna en Bulgarie, il est diplômé d'un master de l'académie nationale des beaux arts de Sofia. Il se rend ensuite aux USA afin de poursuivre une carrière dans le jeu vidéo et les comics. Il a principalement travaillé pour des jeux a destination des ados dont l'un d'eux a remporté l'award du meilleur jeu téléchargeable de l'année (« The Incredibles: Escape from Nomanisanisland »).

Viktor a été artiste invité sur des séries cultes gagnantes à l'Eisner, Vertigo "DMZ"; Dan Bereton's "Carnival of Beasts" et aussi le magazine Penthouse. En 2011 et 2012 il a réalisé de nombreuses couvertures pour les titres DC Comics (Men of War; Unknown Soldier; Green Arrow; Frankenstein) et quelques-unes pour B.P.R.D. de Mike Mignola chez Dark Horse. Il est principalement connu pour son graphic novel PHERONE et sa série BLUE ESTATE (publiée en France par Ankama Edition) pour laquelle il a reçu 2 nominations aux Eisner pour les meilleures couleurs et meilleures couvertures 2012.

Directeur Créatif de la société He Saw, Viktor est également aux manettes de l'adaptation jeux vidéo Blue Estate sous la forme d'un rail shooter endiablé qui fait l'unanimité des amateurs du genre.

www.blueestatethegame.com/medias.html

LES GUESTS !



Né dans les Ardennes, il débute en réalisant des illustrations pour des vitrines de café et en vendant quelques dessins. Il candidate et réussit à un concours, le voilà parti pour exécuter pendant sept mois crée costumes et décors d'un film de science-fiction...

Philippe Buchet s'installe ensuite à Reims comme illustrateur indépendant et travaille pour diverses entreprises de communication. Il s'en lasse rapidement et se fait engager dans une société où, pendant dix ans, il réalise des travaux de communication interne, présentés sous forme de bande dessinée. Par le biais de cette entreprise, il rencontre Jean David Morvan qui lui propose de collaborer à Nomad (Glénat).

Il travaille alors à mi-temps pour se consacrer au dessin dans le cadre d'un atelier et s'attelle avec Morvan à un projet de BD de science-fiction pour Delcourt : Sillage. La série rencontre un grand succès ! Buchet rend ensuite par deux fois hommage à Nāvis, son personnage principal : en 2005 tout d'abord, avec Blockbuster (publié sous le label « Série B »), où il décline à l'infini costumes, coiffures ou encore véhicules pour elle ; puis plus récemment en publiant un art-book regroupant, du croquis au dessin en couleur, 1 000 portraits de cette belle et espiègle héroïne.

Grâce à Sillage, **Philippe Buchet remporte deux fois le prix Essentiel jeunesse à Angoulême** : en 2006 pour le tome 8 et en 2008 pour le tome 10.



Il débute sa carrière sur Oric 1 en 1983 puis sur Amstrad avec des jeux comme Frog ou Le Pacte édité par Loricels. Il confirme ensuite ses talents sur Atari et Amiga avec les jeux Jeanne d'Arc et Voyage au centre de la terre.

En 1989 il se joint au développement du jeu Les Voyageurs du Temps en tant que graphiste.

En 1991 il entre dans la légende des jeux vidéo avec Another World qu'il réalise seul (design, programmation, graphisme et peinture) et qui rentre officiellement dans les collections du Museum of Modern Art de New York en 2012.

Son projet suivant, Heart of Darkness, sort en 1998 et fait partie des meilleures ventes de la firme Infogrames.

En 2008, il devient directeur créatif au sein d'Ubisoft Montpellier pour le projet From Dust.

En 2014 il co-réalise une simulation d'éruptions volcaniques pour la Cité du volcan, le musée du piton de la fournaise sur l'île de la Réunion.

Il est membre du jury du concours jeu vidéo MAGIC.



Il est le producteur du blockbuster Sin City « J'ai tué pour elle », une adaptation du célèbre comic book de Franck Miller réalisé par Robert Rodriguez et disposant d'un casting impressionnant : Bruce Willis, Eva Green, Lady Gaga et Jessica Alba entre autres.



Il est le père spirituel du genre Survival Horror grâce à Alone in the Dark.

Il est également le génial créateur de Little Big Adventure, Time Commando et Toy Commander pour ne citer que ces jeux.

En 2006 il reçoit l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres pour son brillant début de carrière. Aujourd'hui il travaille à la conception de son nouveau jeu 2Dark.



FRANCK PITIOT

(KAAMELOT, ASTÉRIX ET LE DOMAINE DES DIEUX)

Franck Pitiot, né le 27 juin 1964 à Lyon, **est un comédien français de théâtre et de télévision**, connu notamment pour jouer le rôle de Perceval dans la série Kaamelott sur M6. Il est également musicien et gère le studio d'enregistrement Miroslav Pilon, à Lyon, dans lequel on réalise entre autres les doublages français des animes Trinity Blood et Black Lagoon1.

On pourra retrouver sa voix aux côtés de celles d'Alain Chabat, Florence Foresti et Eli Semoun dans le long métrage d'animation « Asterix et le Domaine des Dieux »



SÉBASTIEN ABDELHAMID

(CANAL +, FRANCE 4)

Journaliste et présentateur TV, Abdel fait ses gammes sur Street player puis le SAS Superstore ou il invite des stars afin de leur faire découvrir les jeux vidéo du

moment. Il est un des piliers de l'émission « Clique » diffusée sur Canal+ ainsi que de l'émission « On n'est pas des pigeons » puis « on n'est plus des pigeons » qui fait actuellement un carton sur France 4. Un showman de choix pour présenter MAGIC ! #frenchreportersays



MOULOU ACHOUR

CO-PRÉSENTATEUR DU CONCOURS COSPLAY !

Mouloud Achour est né le 1^{er} août 1980 à Noisy-le-Sec.

A seize ans, il commence sa carrière radiophonique sur Fréquence Paris Pluriel où il anime l'émission Conscious Style dans laquelle il tente de mélanger hip-hop et politique. À la même époque, il milite au MIB, Mouvement de l'immigration et des Banlieues qui entend dénoncer le racisme institutionnel dont sont victimes les enfants d'immigrés. À dix-huit ans, il intègre la rédaction du magazine Radikal où il développe son style pendant deux ans. Il monte ensuite un label de musique avec un groupe de rap de sa ville natale : La Caution.

En 2000, Ariel Wizman, fan de son groupe, l'invite dans l'émission L'Appartement sur Canal+ et lui propose de l'accompagner pour deux semaines à Cannes où il anime une Radio Nova en direct du festival de cinéma. Il suivra Ariel Wizman sur France 5 avec l'émission Cinébus pour

laquelle il fabrique des pastilles de deux minutes. Après une année sabbatique, il arrive sur MTV qui cherche un animateur.

En septembre 2006, il innove avec « L'avis de Mouloud » dans La Matinale sur Canal+ : l'idée est de faire le lien entre la nouvelle génération qu'il représente et les politiciens qui ne le connaissent pas. En 2008, Michel Denisot lui offre une chronique dans son Grand Journal. Il anime alors le Daily Mouloud, une interview décalée d'une personnalité. A la rentrée 2008, il présente tous les samedis sur Canal+ une émission intitulée Les tribulations de Mouloud. Canal+ lui confie l'émission Cinéma de Tiékar sur Canal+ Cinéma. Il devient une « figure » de Canal+, qui compte sur lui lors de ses émissions spéciales, à Cannes ou lors de l'élection présidentielle 2012.

Mouloud trouve encore le temps de se lancer au cinéma... son premier « vrai » rôle, c'est celui d'Astérix aux Jeux Olympiques, réalisé en 2008 par Thomas Langmann et Frédéric Forestier. En 2009 on le retrouve dans Cyrien aux côtés d'Elie Semoun puis en 2010 dans la superproduction américaine Le Choc des Titans.

En septembre 2013, il présente le magazine de culture populaire Clique, le samedi à 12 h 10 sur Canal+. En novembre 2014, il a lancé clique.tv, un site internet et une chaîne YouTube. "Un média à part entière" qui prend la suite de Clique, son émission hebdomadaire, arrêtée en juin dernier.

D'AUTRES GUESTS SERONT RÉVÉLÉS D'ICI LE 21 MARS... SUIVEZ WWW.MAGIC-IP.COM !

YANEKA : DÉFILÉ ISSEY MIYAKE FASHION WEEK 2014

Le **duo Yaneka** sera présent en live au MAGIC pour le défilé de la styliste Clara Maeda, ils feront spécialement le déplacement du Japon pour cette occasion !

Ce duo fraternel tire leur nom « yanéka » de l'entreprise familiale de « hiwadabukishi », une spécialité rare transmise sur 17 générations qui consiste à créer et sculpter les toits des sanctuaires shintô ou encore des théâtres de Noh en utilisant exclusivement l'écorce de « hinoki ».

A travers leur musique bien ancrée dans leurs racines japonaises, yanéka s'inspirent de la nature pour créer une musique poétique, atmosphérique et évolutive qui puisse parler à ce qu'il y a de plus humain comme de plus sacré en chacun de nous.

Après des débuts londoniens prometteurs dans les Open Mic de la capitale suivis d'un premier album « Roots » autoproduit au Japon, leur deuxième album « Free » fut lui enregistré à Londres au mythique studio « Abbey Road » en compagnie de musiciens suédois.



Guitare / Composition : Yuichiro Maeda - Chant : Chiyako Maeda

Voyageant d'un pays à l'autre, leurs pas les menèrent notamment en Suède où ils se produisirent sur les chaînes nationales de radio ou de télévision, puis en France, où ils firent encore une fois de nombreuses scènes pendant un peu plus d'un an.

Après un troisième album « All in the air » sorti chez « Avex », ils furent notamment choisis par Issey Miyake pour assurer la musique de leur défilé automne/hiver 2014 en compagnie d'Ei Wada.

CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Pendant le MAGIC...

Remise du prix du concours de jeux vidéo avec **100 000 €** d'investissement à la clé !

En tant qu'organisateur de MAGIC, nous sommes de véritables passionnés de jeux vidéo. Nous avons l'intime conviction que le gameplay est l'élément fondamental permettant de prendre plaisir à jouer, et qu'il n'est pas suffisamment mis en avant dans nombre de productions actuelles qui se concentrent davantage sur l'esthétique.

LE CONCOURS SE DÉROULE AINSI :

- ♦ **Du 22 Octobre au 12 Novembre 2014** : les candidatures sont arrivées de toute la France, mais également du Japon, de Belgique, du Sénégal et de Haiti !
- ♦ **Lundi 2 Février** : 26 projets sont en lice
- ♦ **Lundi 23 Février** : Annonce des 5 projets sélectionnés
- ♦ **Samedi 21 Mars** : Délibération du jury en présence des sélectionnés afin de déterminer le gagnant. Les participants au Magic peuvent assister aux présentations.



VOUS AVEZ DIT GAMEPLAY ?

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

CONCOURS INDIVIDUEL DE COSPLAY :



INSCRIPTIONS : LE LUNDI 23 FÉVRIER 2015 SUR
WWW.BULLEJAPON.FR

BULLEJAPON ?

Cette association loi 1901 composée d'une petite équipe de joyeux loufoques a été créée dans un but bien précis : faire découvrir ou redécouvrir la culture japonaise à travers divers jeux et animations pour un public de tout âge, dans la joie et la bonne humeur !

Billet A/R France Tokyo EN CLASSE ÉCONOMIQUE
offert au gagnant AVEC NOTRE PARTENAIRE

AIRFRANCE

Cosplay Contest

Pour cette première édition de MAGIC, Shibuya Productions et l'association BulleJapon organisent l'un des plus beaux show Cosplay dans le plus beau des décors : le Forum Grimaldi de Monaco !

AU PROGRAMME :

Un défilé d'ouverture exceptionnel en compagnie d'une dizaine de guests Cosplay français suivi d'un concours individuel avec, à la clé, un voyage d'une semaine à gagner au Japon et ce, à la date de son choix !

Shibuya Productions propose également des visites exclusives qui combleront les rêves les plus fous d'un fan de manga, d'animation ou de jeux vidéo. (Seule condition : la date du voyage sera alors décidée par Shibuya Productions)

POUR PARTICIPER À CE CONCOURS INDIVIDUEL, APRÈS AVOIR ACCEPTÉ LE RÈGLEMENT DU CONCOURS, IL FAUT S'INSCRIRE SUR LA PLATEFORME DE BULLE JAPON LE LUNDI 23 FÉVRIER 2015. LE PRINCIPE DU « PREMIER ARRIVÉ, PREMIER INSCRIT » SERA APPLIQUÉ. ATTENTION, LES INSCRIPTIONS INCOMPLÈTES OU ERRONÉES SERONT REJETÉES.

MAGIC ET... PRESTIGIEUX



Le **Magic 2015** bénéficie d'un écrin prestigieux : le Grimaldi Forum, au cœur de la Principauté de Monaco.

Les conférences et défilés se dérouleront dans l'Auditorium Prince Pierre. Les présentations des candidats au jury au concours de jeux vidéo seront dans une salle adjacente, de 200 places, ouverte à tous les participants.

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

Situé au bord de la Méditerranée, en connexion directe avec les grandes capitales européennes via l'aéroport de Nice Côte d'Azur à 22 Kms, le Grimaldi Forum offre 35 000 m² d'espace, de fluidité et de créativité. Son savoir-faire reconnu ainsi que son expertise des événements lui ont permis de s'imposer comme une destination phare du tourisme d'affaires international.



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

MONACO, LA PORTE DE TOUS LES POSSIBLES

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

NOS PARTENAIRES

OFFICIELS



www.tao-wellness.com



TAO-Wellness a créé TAO : cet objet design tout à fait unique et exceptionnel, de la taille d'un téléphone portable, permet de faire des exercices favorables à votre santé n'importe où, n'importe quand («une petite salle de gym dans votre poche» - écrit le magazine Venture Beat). La philosophie de TAO-Wellness : intégrer la remise en forme dans votre vie au travail, à la maison ou en déplacements. Vous transformez les temps morts en entraînements pour votre bien être grâce à une app unique développée spécifiquement par TAO. Il a fallu 4 années de recherche pour réaliser TAO, deux brevets ont été déposés, et cet appareil incroyablement moderne, composé de technologies avancées au service du bien être et de la santé a fait sensation au dernier CES à Las Vegas.

TAO-Wellness est partenaire de MAGIC IP et fera découvrir en avant-première aux participants de l'évènement l'innovation pour le bien être !



www.airfrance.fr

Envolez-vous au départ de Nice pour le pays du soleil levant !

Partez à la découverte du Japon, admirez les cerisiers en fleur du Parc Sumida et vivez la magie de sa culture ancestrale et de sa modernité ! Le groupe AIR FRANCE KLM vous ouvre les portes du Japon et vous propose des vols quotidiens au départ de Nice via son Hub de Roissy ou Amsterdam vers Tokyo Haneda, Narita, Osaka, Fukuoka en partenariat avec la compagnie Jal. Vivez l'expérience « BEST » sur la destination Tokyo à bord des nouvelles cabines long courriers Air France : une nouvelle expérience du voyage !



www.kissfm.cc



www.shibuya-international.com



www.caribara-communication.com



www.fairmont.com/monte-carlo



www.grimaldiforum.com

MÉDIAS



www.monaco-program.com



www.blender-magazine.com



www.nolife-tv.com



www.zoomjapon.info



www.japanfm.fr

ÉVÈNEMENTIELS



www.bullejapon.fr



www.claramaeda.com

QUI EST SHIBUYA PRODUCTIONS ?

◆ SHIBUYA PRODUCTIONS « *Moving Beyond* »

Shibuya Productions est une jeune entreprise internationale innovante du secteur de l'entertainment qui s'articule autour de 3 axes fondateurs :

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

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

Notre philosophie :

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

LES PROJETS DE SHIBUYA PRODUCTIONS : LES ACTUS



Associé à la société monégasque Shibuya Productions également producteur du projet, Forge animation, société de production transmedia pour la génération digitale créée en 2010, se lance dans le financement participatif pour faire émerger les nouveaux modèles de financement et de participation du public dans les œuvres qui leur sont adressées.



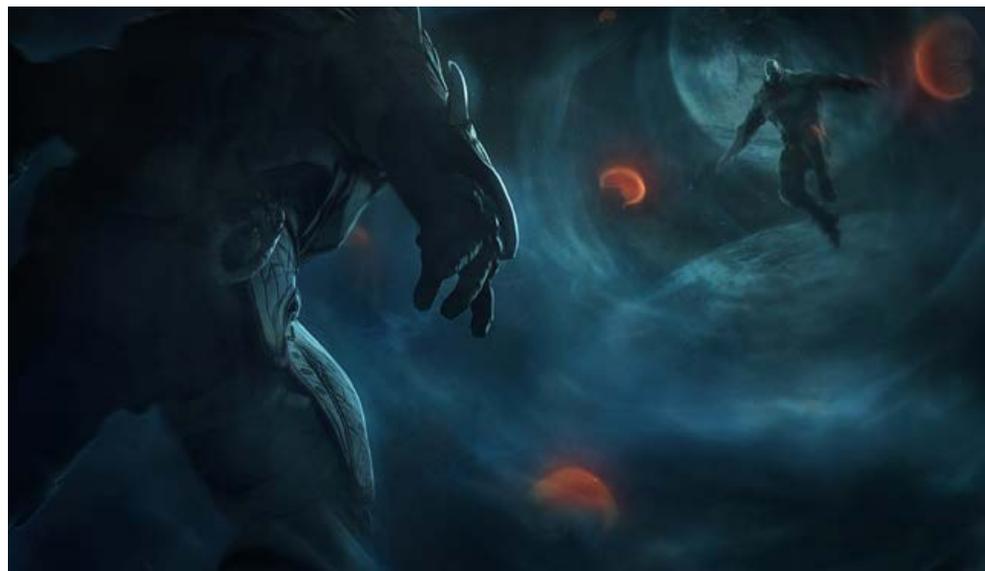
WINDWALKERS

Shibuya Productions s'est associé au producteur transmedia Forge Animation pour coproduire le projet WindWalkers (Film d'animation, Jeu vidéo et comics), adapté de l'oeuvre « La horde du contrevent » d'Alain DAMASIO éditée par les éditions LA VOLTE® 2014.

Dans cet univers poétique de science-fiction, balayé par les vents, une horde d'hommes et de femmes avance, à contre-courant face au vent, à travers la plaine, l'eau et les pics glacés, pour atteindre le mythique Extrême-Amont, la source de tous les vents. Après huit siècles d'échec, ils sont l'ultime espoir de leur nation.

Des designers du monde entier ont participé à la création de l'univers graphique : Yoshitaka Amano (Final Fantasy), George Hull (Cloud Atlas, Elysium, Transformers...), Wayne D. Barlow (Avatar), Oscar Chichonni (The Hobbit), Frédéric Perrin (La Belle et la Bête)...

Des musiciens reconnus ont rejoint récemment le projet : le compositeur Guillaume Roussel (La French) et le groupe STARWALKER composé de Jean-Benoit Dunkel (Ex groupe AIR) et Bardi Johansson.



Depuis le 4 Février 2015 et jusqu'au 6 Mars 2015, Forge Animation a lancé un Kickstarter qui offrira aux backers la possibilité de soutenir le jeu vidéo et de participer à cette aventure à couper le souffle.

www.kickstarter.com/projects/forgeanimation/windwalkers-the-game

Pour plus d'information :



-  Forge Animation
-  @forgeanimation
-  www.youtube.com/c/forgeanimation
- www.forge-animation.com



Astroboy, le mondialement célèbre personnage créé par Osamu Tezuka, revient en « reboot ». Une collaboration rendue possible après 10 ans de collaboration entre Shibuya et Tezuka Productions. Une coproduction internationale entre la France (CARIBARA), Monaco (SHIBUYA PRODUCTIONS) et le Japon s'est mise en place pour créer une première série d'animation occidentalisée du petit robot, de 26 x 26 épisodes pour une cible familiale.

AstroBoy Reboot, c'est l'histoire d'un enfant-robot surpuissant, doué de sentiments, qui cherche sa place parmi les humains et les robots et se bat pour la justice et la paix. Ce héros bienveillant est porteur de valeurs fondamentales : le courage, l'effort, l'empathie, l'acceptation de soi. Qui donnent des clés pour agir sur notre monde et construire un futur inspirant pour tous.

Ce futur, c'est celui de Divercity, mégalopole futuriste où nature et technologie font bon ménage. Une ville créée pour les humains, gérée par les robots. Un eden futuriste, fragile, qui doit sans cesse recréer son équilibre face à des Méchants qui utilisent la technologie pour faire le Mal.

Le teaser sera diffusé en avant-première lors de MAGIC en présence d'une partie de l'équipe.

Le site astroboy-reboot.com permet de suivre l'aventure. Le projet s'inscrit dans une démarche transmédia incluant jeux vidéo et documentaires.





INSCRIPTIONS OUVERTES
POUR LES ACCRÉDITATIONS
PRESSE.

CONTACT PRESSE

Laurence GAUTHIER
l.gauthier@shibuya-international.com ou
press@magic-ip.com

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



www.facebook.com/magic.monaco



twitter.com/ShibuyaProd
twitter.com/MagicMonaco

Voici la seconde affiche officielle de l'évènement !
Elle est l'œuvre de Philippe Buchet, le dessinateur de Sillage que vous retrouverez à Magic...