## REVUE DE PRESSE

MAGIC 2023



#### **MEDIA**

#### Télévision









#### Radio











#### Presse écrite

MONACO

monaco-matin nice-matin Var-matin rounte





#### Web















ACTUA BD dailymotion Purepeople PUREBREAK























Japan











































































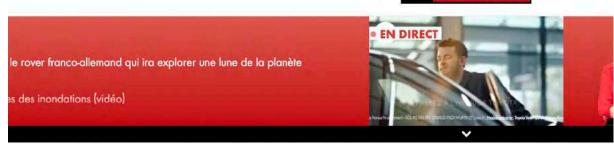






HTTPS://WWW.CNEWS.FR/DIVERTISSEMENT/2023-02-25/POP-CULTURE-THOMAS-PESQUET-MATHIEU-KASSOVITZ-YOICHI-TAKAHASHI-LE-FESTIVAL





NCE FAITS DIVERS GRAND PARIS MONDE ENVIRONNEMENT SPORT FOOTBALL DIVERTISSEME



POP CULTURE: THOMAS PESQUET, MATHIEU KASSOVITZ, YOICHI TAKAHASHI... LE FESTIVAL MAGIC DE MONACO EST DE RETOUR CE WEEK-END

Le créateur du manga Captain Tsubasa (alias Olive et Tom) sera ici très attendu. [© Yoichi Takahashi/MAGIC]

.

Le festival MAGIC de Monaco fait son retour ce samedi 25 et dimanche 26 février. Avec au programme de prestigieux invités. Cet événement autour de la pop culture accueillera le spationaute Thomas Pesquet, l'acteur-réalisateur Mathieu Kassovitz, mais aussi Hironobu Sakaguchi, père de la saga Final Fantasy, ou encore Yoichi Takahashi, papa de Captain Tsubasa.

Le Monaco Anime Games International Conferences, plus connu sous l'acronyme MAGIC, a su obtenir une reconnaissance à l'international depuis sa création en 2015. Après trois années d'absence en raison des règles liées au Covid, ce festival se tient ce week-end avec plus de 150 invités venus d'horizons divers et symboles du foisonnement de la pop culture. Mangakas, créateurs de jeux vidéo, acteurs de séries TV, sportifs... près de 6.000 festivaliers sont attendus sur deux jours. Un événement placé sous le haut patronnage de la princesse Charlène de Monaco.

Et c'est d'ailleurs la sublime affiche signée Yoichi Takahashi, auteur du célèbre manga Captain Tsubasa, qui accueille les visiteurs du Grimaldi Forum. Une affiche qui possède une histoire que l'on peut découvrir dans notre interview vidéo ci-dessous. «Cette affiche devait illustrer le MAGIC de 2020 pour la venue de cet artiste, mais nous avons été obligés de la reporter chaque année. Aujourd'hui, monsieur Takahashi a tenu sa promesse de venir à Monaco et nous avons gardé cette affiche. Le plus amusant est que sur ce dessin, qui date de 2020, on peut voir les personnages de Captain Tsubasa porter le maillot de l'AS Monaco et de l'OGC Nice et c'est le match qui aura lieu ce dimanche 26 février, donc nous sommes un peu les «Nostradamus» de la pop culture», confie à CNEWS Cédric Biscay, patron de Shibuya Productions et auteur du manga Blitz. En masterclass et en dédicaces, le mangaka Yoichi Takahashi est donc bien présent cette année.



#### THOMAS PESQUET PARTAGE SON GOÛT DE LA POP CULTURE

L'astronaute Thomas Pesquet vient aussi à la rencontre d'un public curieux de connaître sa vision de la pop culture, tandis que le cinéaste et comédien Mathieu Kassovitz s'affiche comme l'un des invités surprise.

Les fans de jeux vidéo pourront également compter sur la présence d'autres Japonais de renom, à l'instar de Hironobu Sakaguchi. L'homme à qui l'on doit la prestigieuse série Final Fantasy et de nombreux autres RPG est l'un des grands noms de ce genre. Les gamers, qui ont éliminé Dracula plusieurs fois dans la saga Castlevania, devraient être enchantés d'apprendre la venue d'Ayami Kojima, dont les illustrations portent sa renommée, mais aussi Koji Igarashi, producteur de nombreux opus.

Le festival monégasque compte également sur des stars occidentales, comme l'ancien basketteur NBA Ronny Turiaf ou encore l'actrice et chanteuse néerlandaise Stefanie Joosten, qui s'était notamment faite remarquer en Quiet dans Metal Gear Solid V.

Parallèlement, le MAGIC est aussi le théâtre de concours international de cosplay de haut niveau, mais aussi d'un concours de mangas organisé avec la maison d'édition japonaise Shueisha qui permettra au vainqueur de partir pour un séjour au Japon.

Organisé par Shibuya Productions, le MAGIC a su acquérir en seulement cinq éditions une jolie réputation dans son milieu. On se souvient notamment de la venue en 2016 de Yu Suzuki, le créateur de la saga Shenmue et grand nom du jeu vidéo, puis en 2017 du père des Metal Gear et de Death Stranding : Hideo Kojima, mais aussi en 2019 du grand Leiji Matsumoto - qui vient de nous quitter à l'âge de 85 ans -, auteur d'Albator et de Galaxy Express 999, ou encore des acteurs Dolph Lundgren, Wesley Snipes et du chanteur Orelsan.



https://fr.ign.com/geekstyle/63480/news/le-magic-de-monaco-soffre-une-incroyable-liste-dinvites-pour-son-grand-retour-en-fevrier



Cédric Biscay, président de Shibuya Productions, la société qui produit la convention, a exprimé sa fierté pour l'affiche du retour du MAGIC. L'affiche signée Yoichi Takahashi, auteur du manga *Captain Tsubasa*, représente Hyûga et Tsubasa (Mark Landers et Olive si vous préférez la VF) portant les maillots de l'OGC Nice et de l'AC Monaco, dont le blason est remplacé par le logo de la convention.

prévus pour cette toute nouvelle édition, en soulignant la joie que leur apporte ce retour.



Shibuya Productions réutilise l'affiche prévue pour l'édition 2020 qui avait du être reportée ; petit détail amusant, un match opposant l'AC Monaco et l'OGC Nice aura lieu le même week-end que le MAGIC.

L'auteur de *Captain Tsubasa* fera d'ailleurs partie de la grande liste d'invités qui seront présents lors du MAGIC 2023 ; la liste est assez exceptionnelle. On retrouvera notamment Koji Igarashi et Ayami Kojima, qui ont respectivement **producteur et illustratrice des jeux** *Castlevania*. Une conférence dédiée au jeu prendra place dans le weekend du 26 février, et Ayami Kojima mettra ses talents d'illustratrice à exhibition lors de la session de dessin en direct.

Parmi les autres invités de renoms, le Magic compte également sur la présence d'**Hironobu Sakaguchi**, créateur de la licence *Final Fantasy*, Stefanie Joosten, doubleuse de Quiet dans *Metal Gear Solid V*, William Simpson, storyboarder de *Game of Thrones* ou encore Jacky, ex-présentateur vedette du club Dorothée, qui animera le MAGIC.



Quelques convives sans liens visiblement directs avec les domaines pop couverts par le Magic seront aussi de la partie : Ronny Turiaf, ex-champion de NBA, sera présent en compagnie d'autres sportifs pour une conférence alliant « sports et pop culture » ; Thomas Pesquet, l'astronaute connu du monde entier, ira également à la rencontre des Magiciens sur place.

Plus que les invités, le MAGIC est une convention qui se démarque aussi à l'aide de ses prestigieux évènements. La finale du concours de manga, organisé avec la Shueisha, aura lieu sur le weekend et permettra à l'un des finalistes présents à l'occasion de décrocher un voyage au Japon ainsi qu'une publication sur le site Manga Plus de la Shueisha. Le concours *International Cosplay Masters* (MIMC) prendra également place, et ajoute donc des centaines de spécialistes internationaux du cosplay à la liste déjà extrêmement chargée. Le MIMC est unique en son genre puisque chaque cosplay qui sera proposé par les candidats devra être un costume qu'ils n'ont jamais porter auparavant.

En guise de cérémonie d'ouverture de la convention, un hommage à Kazuki Takahashi, décédé en juillet 2022, sera réalisé. L'auteur de *Yu-Gi-Oh!* avait participé à l'édition 2019 du salon, il est donc impératif pour Shibuya Productions d'honorer son travail. Le MAGIC de Monaco aura donc lieu **le 25 et 26 février 2023**, et reste un évènement **gratuit** – il suffit de s'y inscrire, en passant par le site web de la convention monégasque.

Tarek Diouri--Adequin est rédacteur en alternance pour IGN France. Grand fan de mangas et d'anime, le journaliste a l'âme artistique. Il ne sait pas tout, mais sait ce qu'il sait. Les JRPG, c'est son truc aussi. Vous pourrez le trouver occasionnellement sur son Twitter.



https://www.nicematin.com/culture/conferences-tables-rondes-sessions-live-de-dessin-decouvrez-le-programme-du-6e-salon-magic-qui-fait-son-grand-retour-a-monaco-826917



RÉSEAU SOCIAL DEPUIS 1945

## 600 matin

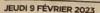
dans les Alpes-Maritimes

Votre spécialiste du Viager

**EXPERTISE GRATUITE** 

04 93 38 04 44 - www.le-viager.

Azur Viage





# MAGIC CRÉE LEVENEMENT

6 000 places gratuites pour célébrer la pop culture à Monaco

| Thomas Pesquet sera en séance de dédicaces

MINAS SAVEURS L'Auberge Quintessence a cuisine le montagne p32

A Paris, Zelensky réclame des avions P20

MONACO +7° d'ici à 2100 Possible d'aprè des expert



MONACO Femme blessée : la police d'élite déployée P

FOOTBALL ET VIOLENCE

Educateurs et parents dans le viseur

P 12-13





Célébrez la Saint-Valentin au Royal-Riviera! Le 14 février, dîner gastronomique au restaurant La Table du Royal. Menu degustation à 120 € par personne, hors boissons Réservation obligatoire au +33(0)4 93 76 31 00

## MAGIC: un retour

Le salon mettant à l'honneur la pop culture japonaise n'avait pas pu se tenir depuis 2019. La sixième édition, les 25&26 février, offrira du grand spectacle pour les amateurs du genre.

out vient à point à qui sait attendre. Même si, quatre ans, ça peut paraître (très) long. Après une dernière édition en 2019, le salon MAGIC reprendra du service les 25 et 26 février, toujours au Grimaldi Forum. Cette sixième édition s'est fait attendre.

En 2020, l'événement avait été annulé quatre jours avant son ouverture par les prémices de la pandémie. En 2021 et 2022, l'incertitude sanitaire et les dificultés pour voyager ont contraint à chaque fois à un report. L'année 2023 sera la bonne pour un come-back qui ravit l'équipe de la société audiovisuelle monégasque Shibuya Productions, ragaillardie par un exceptionnel haut patronage de la princesse Charlène pour cette sixième édition, qui s'étalera sur deux jours.

#### « Au croisement entre l'art, la science et l'éducation »

Si le temps a passé entre 2019 et 2023, l'esprit de la manifestation demeure fidèle à celui de son lancement en 2015. En proposant aux visiteurs un concentré de pop culture à dominante japonaise, piochant dans l'univers des BD, des mangas, des jeux vidéo, de la musique, du cinéma et des nouvelles technologies.

 Chaque visiteur doit pouvoir trouver des réponses à ses attentes et apprendre des choses », souligne Cedric Biscay, patron de Shibuya qui place MAGIC « au croisement entre l'art, la science et l'éducation pour tous »

Le programme (lire par ailleurs) confirme ces volontés et Cédric Biscay assure « d'un réel engoue-



Cédric Biscay, concepteur et organisateur du salon MAGIC, avec la cosplayeuse française Koneko pour lancer la sixième édition au Grimaldi Forum. (Photo Jean-François Ottonello)

ment » parmi les aficionados qui attendaient le retour du salon. En pratique, le dernier weekend de février sera composé de conférences, tables rondes, sessions live de dessins, expositions et ateliers. Le tout proposé gratuitement au public. « Et dans une atmosphère familiale que nous mettons en valeur. Nos artistes se sentent bien ici », souligne Dominique Langevin, qui pilote l'organisation. L'èquipe de Shibuya y tient. Leur salon n'est pas un magasin

pour faire son shopping d'accessoires de la pop culture nippone ou yankee, puisqu'il privilégie les rencontres entre le public et celles et ceux qui font les mangas ou les jeux vidéo.

#### Un coup de pouce aux créateurs

Dans cette optique de partage, la Médiathèque de Monaco mettra à l'occasion du salon, une partie de ses collections en matière de mangas à disposition du public. Un public qui pourra voir aussi les coulisses de cette discipline.

En effet, depuis sa création MAGIC propose un concours international de manga – le seul aspect du salon qui a continué pendant la pandémie – et qui permet à des auteurs de proposer leurs travaux aux cadors de la discipline. En l'occurrence, la maison d'édition Shueisha. Soixainte-trois mangaka en devenir ont participé cette année. Une dizaine a été sélectionnée,

et leurs planches traduites en japonais. Et seulement cinq projets ont été retenus: deux de France, deux de Russie et un du Royaume-Uni.

Leurs auteurs auront trente minutes pour pitcher leur projet lors du salon devant un jury. Et le gagnant partira ensuite trois semaines au Japon, pour peaufiner son projet. Qui sera peutêtre à l'honneur lors d'un salon MAGIC dans le futur? Qui sait...

CEDRIC VERANY cverany@monacomatin.mc

### L'histoire derrière l'affiche

C'est une scène surprenante : Olivier Atton, la star d'*Olive et Tom* en pleine action avec le maillot à diagonale de l'AS Monaco sur le dos sur la pelouse du Louis-II.

C'est lui qui domine l'affiche du sixième salon MAGIC.

Le dessin, qui rejoint la série des productions uniques pour illustrer le salon depuis 2015, est signé par Yoichi Takahashi.

#### Une couleur monégasque

Le créateur d'Olive et Tom a accepté exceptionnellement de donner à ses personnages, une couleur monégasque.

« Le personnage principal porte le maillot de l'AS Monaco qui nous a donné l'autorisation de le reproduire et de le trafiquer un peu, ce qui est très rare » souligne Cédric Biscay. « Il a fallu aussi que l'artiste l'autorise, car ce personnage porte normalement le maillot du FC Barcelone. Pour ceux qui savent, normalement c'est impossible ».

Même tour de force pour le deuxième personnage de l'affiche – Mark Landers dans la série – qui porte, lui, les couleurs de l'OGC Nice

L'affiche avait été dessinée pour l'édition 2020 du salon, annulée quatre jours avant par la pandémie.

Réutilisée pour cette édition 2023, elle colle à une double actualité.

En effet, le 26 février, pendant que MAGIC occupera le Grimaldi Forum, comme sur l'affiche l'AS Monaco et l'OGC Nice s'affronteront au stade Louis-II.

Une coîncidence qui fait se sentir à l'équipe de Shibuya un peu comme Nostradamus.



La phrase

"Nous ferons un hommage à Kazuki Takahashi lors de la cérémonie d'ouverture, c'est une grande perte pour le monde du manga."

Cédric Biscay, rendant hommage au mangaka star, créateur de YU-GI-OHI, qui était venu au salon MAGIC en 2019 et qui est décédé accidentellement en juillet dernier en tentant de sauver des personnes de la noyade.

NA O

## plein de promesses

## Thomas Pesquet en vedette

La liste serait pour l'heure - non exhaustive - selon les organisateurs qui promettent encore quelques surprises.

Mais la cuvée 2023 des invités fait fort. Avec notamment la venue exceptionnelle de Thomas Pesquet. L'astronaute français participera « pour la première fois à un événement public à Monaco », note Cédric Biscay. Heureux d'accueillir l'icône Pesquet pour une conférence et une séance de dédicaces. « Dans la pop culture, le spatial est omniprésent et ce sera intéressant d'avoir un spécialiste du sujet pour débatre sur ces questions et qui pourra apporter toute son exper-

#### Le créateur d'Olive et Tom

Autre moment très attendu, la venue de Yoichi Takahashi, star de cette édition. Auteur de la série culte des années 80 dans le magazine Shonen Jump, Captain Tsubasa, connue en France sous le nom Olive et Tom. Il proposera aux fans une dédicace et un live session de dessin, « assez épique » espère Cédric Biscay.

Les compatriotes japonais de Takahashi ne seront pas en reste : Hironobu Sakaguchi, père de Final Fantasy, Ayami Kojima illustratrice de la saga Castelvania ou Koji Igarahsi, producteur de jeux vidéo et de cette même saga seront de la partie.

partie.
Comme l'actrice et chanteuse Stefanie Joosten ou le basketteur français Ronny Turiaf, champion NBA
en 2012 avec les Miami Heat, qui
en bon fan de manga, viendra parler de ses liens avec le sport.

#### Une masterclass du storyboarder de Game of Thrones

Dans un autre genre, l'historique animateur du Club Dorothée, Jacky, sera là pour donner le tempo. Tout comme l'influenceur Donovan, qui usera de sa maîtrise de la magie parmi les visiteurs.

parmi les visiteurs.
Enfin, les amateurs se réjouiront
de la venue de William Simpson.
En 2011, le Britannique a été choisi
pour être le storyboarder principal de la série Game of Thrones.
Une partie de son travail ser a
d'allleurs exposée dans le salon. Et
c'est son expérience qu'il viendra
partager avec les visiteurs via une
masterclass pour expliquer son
métier. Et il gratifiera aussi le public de quelques dessins en live!



L'astronaute français, très populaire, a effectué deux missions à bord de la Station Spatiale internationale. (Photo Thomas Pesquet)

## 3000

places par jour.
C'est la limite du nombre d'entrées quotidiennes que s'est fixée l'équipe de Shibuya pour les 25 et 26 février de manière à conserver l'esprit d'un cocon pour les visiteurs et les invités.

L'événement est gratuit et ouvert à tous. Mais il faut impérativement s'inscrire sur le site internet : www.magic-ip.com pour réserver sa place.



(Photo Fabio Galatioto

# Un « championnat du monde » avec les stars du cosplay

Les amateurs en salivent déjà Pour les néophytes, le cosplay (contraction anglophone de costume et play pour jouer) est une discipline où les participants incarnent des personnages issus des univers de la bande dessinée, de Jeux vidéo, de films ou de romans. Et depuis 2015, le salon monégasque permet aux cosplayeurs de se mesurer dans un concours - le MAGIC International Cosplay Masters - devenu une référence mondiale. Depuis sa création, une centaine de participants sont venus s'y costumer, en provenance d'une quarantaine

#### Les quinze meilleurs internationaux de la discipline

L'édition 2023 promet de réunir les quinze meilleurs internationaux de la discipline actuellement, qui viendront de quinze pays.

Condition impérieuse : présenter à Monaco un costume et une prestation exclusive, ja-



Rian Cyd, double champion du monde de cosplay, fera partie du jury du concours. (Photo DR)

mais réalisée ailleurs.

« Et le costume doit être fait main, pos acheté, comme de la haute couture », précise Koneko, cosplayeuse française qui décrit la technique comme l'art « de porter une tenue et de représenter le caractère du personnage que l'on incarne ».

#### Le maquilleur d'Harry Potter pour juré

Chaque concurrent aura une minute trente pour convaincre sur scène. En travaillant sa performance comme une petite pièce de théâtre pour raconter une histoire sur scène et divertir le public. « Aujourd'hui, avec le salon, nous nous adressons à une audience internationale et les cosplayeurs sont nos premiers ambassadeurs », souligne Dominique Langevin chez Shibuya Productions. Annonçant que la présentation de ce concours sera confiée à un trio de professionnelles du cosplay : la Française Pichu, l'Argentine Lady Lemon et la Grecque

À leurs côtés un jury d'ex-perts : Reika, une référence dans le milieu, la Japonaise est connue de tous Rian Cyd, double champion du monde de cosplay, originaire d'Indonésie, et vainqueur à Monaco en 2019. Puis Nick Dudman, maquilleur orfèvre pour le cinéma. Son travail pour la saga Harry Pot-ter a fait sa renommée. Mais sa carrière est jalonnée d'autres personnages iconiques. Nick Dudman a travaillé avec ses équipes pour faire naître le personnage de Yoda dans Star Wars, a collaboré à la superproduction de Luc Besson, Le cinquième élément. Et a également maquillé Jack

Horo von Kaida.

Et a également maquille Jack Nicholson pour qu'il se glisse dans la peau du Joker, dans Batman.

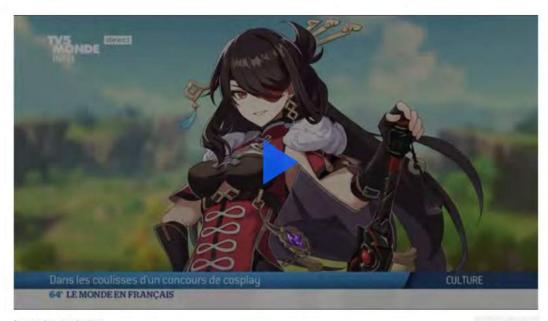
À Monaco, Nick Dudman et ses comparses jurés devront évaluer les quinze candidats selon trois critères : la qualité du costume, la ressemblance avec l'image de référence et la performance sur scène.



https://information.tv5monde.com/international/dans-les-coulisses-dun-concours-de-cosplay-1959591

INFO Afrique International Environnement Terriennes Sport Culture Science Société Économie

Accueil > International



▶ Durée : 4 min 57 s 

♣ Partager

## Dans les coulisses d'un concours de cosplay

LE 26 FÉV. 2023 À 19H44 (TU) • Mis à jour le 26 Fév. 2023 à 20h09 (TU) Par TV5MONDE

Océane Goanec et Marion Lompageu nous emmènent dans les coulisses du concours de cosplay du festival de pop culture MAGIC, qui se tient à Monaco les 25 et 26 février.



https://information.tv5monde.com/international/monaco-un-festival-dedie-la-pop-culture-et-aucosplay-1968509

**INFO** 

International Environnement Terriennes Sport Culture Science Société Économie

Accueil > International



Durée: 2 min 52 s

e Partager

### Monaco: un festival dédié à la pop culture et au cosplay

LE 27 FÉV. 2023 À 12H52 (TU) • Mis à jour le 27 fév. 2023 à 12h59 (TU) Par Océane Goanec

Le festival Magic Monaco est de retour pour la première fois depuis 2019. Il célèbre la pop culture avec un concours international de cosplay. Les concurrents sont venus du monde entrier pour se transformer en super-héros.



https://information.tv5monde.com/video/un-univers-magic

INFO Afrique International Environnement Terriennes Sport Culture Science Société Économie

Accueil > International



Durée: 3 min 59 s

« Partager

### Un univers Magic!

LE 25 FÉV. 2023 À 19H13 (TU) • Mis à jour le 25 fév. 2023 à 19h27 (TU)
Par TV5MONDE

Rendez-vous incontournable des amoureux de la pop culture, le festival Magic Monaco, est de retour pour sa première édition depuis 2019. Une première édition post-Covid réussie, mais teintée de tristesse avec la disparition du mangaka Leiji Matsumoto, légendaire créateur d'Albator, mort le 13 février dernier.

# PREMIERE

https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Mathieu-Kassovitz-Thomas-Pesquet-Yoichi-Takahashi-le-Festival-Magic-Monaco-devoile-sa-programmation





https://gaak.fr/retour-du-magic-monaco-les-25-et-26-fevrier-2023/



Après 4 années d'annulations successives dues à la pandémie, le *Monaco Anime Game International Conferences* est de retour !

MAGIC Monaco revient en force pour cette 6e édition et pour la première fois sur deux jours, les 25 et 26 février 2023. Au programme : animation, manga, jeux vidéo, expositions... Deux concours internationaux de cosplay et de manga, participation d'invités hors norme.

L'affiche officielle a été réalisée et signée par le grand **Yōichi Takahashi**, créateur du manga culte **Captain Tsubasa** (Olive et Tom) et qui sera présent au Magic Monaco 2023.

#### **MAGIC MONACO: UN SHOW UNIQUE**

Unique dans sa conception, MAGIC Monaco se démarque des autres événements Pop Culture à travers le monde par les éléments suivants :

#### UN ACCÈS TOTALEMENT GRATUIT

Seule condition, s'inscrire sur le site internet <a href="ICI">ICI</a> afin de pouvoir disposer d'une des 3 000 places proposées par jour. Une fois entrés, les visiteurs auront un accès privilégié à leurs stars préférées pour assister à des conférences, des séances de dédicaces, de dessins en live et des tables rondes dans une ambiance décontractée au Grimaldí Forum... et ce, toujours gratuitement.

#### UN PANEL D'INVITÉS EXCEPTIONNELS

Depuis la création du Magic Monaco en 2015, de nombreuses stars du manga, de jeux vidéo, du cinéma, et du comics ont accompagnés l'évènement au cours des différentes éditions.

La liste des invités prestigieux qui rejoindront l'évènement 2023 sera dévoilée au fur et à mesure. **Jacky du Club Dorothée sera de retour pour animer le MAGIC**.

Notez qu'un hommage sera rendu à l'ouverture de l'événement en l'honneur du regretté Kazuki Takahashi créateur de YU-GI-OH! qui avait participé à l'édition 2019.

#### DES CONCOURS D'EXCEPTION

#### **MAGIC INTERNATIONAL MANGA CONTEST**

Il a attiré depuis 7 ans près de 500 auteurs de plus de 50 nationalités issus des 5 continents, qui désirent faire connaître leur œuvre.

En effet, MAGIC International Manga Contest est le seul concours au monde réalisé et produit en partenariat avec SHUEISHA (Shonen Jump) maison d'édition japonaise, véritable institution dans le milieu et détentrice des plus grands succès tels Naruto, Dragon Ball ou encore la légende One Piece.

Chaque année, des rédacteurs en chef de Shonen Jump accompagnés d'un mangaka, font le déplacement au Magic en tant que membres du jury, afin de découvrir en direct les potentielles futures stars du manga.

Ce concours offre l'opportunité unique pour le vainqueur de voir son projet publié sur le site Shônen Jump Plus aux côtés d'œuvres légendaires.

Cerise sur le gâteau, Shibuya Productions offre au vainqueur un voyage au Japon et les accompagne, afin de leur permettre de rencontrer un éditeur susceptible de les signer et de côtoyer les plus grands Mangaka japonais, afin de recueillir de précieux conseils pour la suite de leur carrière.

Nous vous avions déjà parlé des <u>4ème</u> et <u>5ème</u> éditions de ce concours, qui a eu lieu même pendant la pandémie.



Ekane Ekane (Cameroun).

#### MAGIC INTERNATIONAL COSPLAY MASTERS (MICM)

Il est le concours de cosplay le plus réputé au monde. Il rassemble les plus grands cosplayeurs internationaux de la discipline. Au total plus de 30 nationalités ont déjà été représentées dans ce concours. Un record ! Depuis son lancement en 2016, le MICM n'a de cesse de monter en puissance en accueillant des concurrents de plus en plus talentueux. Les performances effectuées lors du concours relèvent pour certains de véritables performances artistiques ou physiques. Chaque cosplayeur doit pour participer au concours confectionner un costume original et inédit pour la compétition. Ces costumes, exclusivement fait main, peuvent s'apparenter pour certains à de la haute couture par les détails, les finitions haut de gamme et n'ont rien à envier aux professionnels de la discipline.



2 - Adami Langley



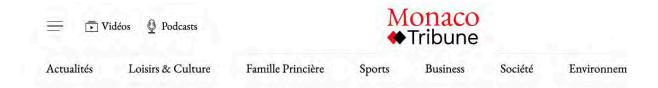
Les vainqueurs de la dernière édition 2019

## Vous avez jusqu'au 14 octobre minuit pour participer à l'édition 2023 en cliquant <a href="ICL">ICL</a>. Alors, ça vous tente ?





https://www.monaco-tribune.com/2023/02/quels-sont-les-evenements-incontournables-en-fevrier-a-monaco-et-aux-alentours/



#### AGENDA

Quels sont les événements incontournables en février à Monaco et aux alentours ?

Par Sarah Incari Publié le 6 février 2023 (§ 4 minutes de lecture

#### Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)

Derrière l'acronyme MAGIC, se cache l'un des grands rendez-vous européens du jeu vidéo, de la culture pop et du numérique. Organisé tous les deux ans, ce salon aura lieu cette année le **samedi 25 et le dimanche 26 février**, de 9 heures à 19 heures au Grimaldi Forum. Au programme : conférences et tables rondes, séances de dédicaces, expositions, concours de manga... L'entrée est gratuite, mais limitée à 3 000 visiteurs. Les inscriptions sur le site dédié.



© Fabbio Galatioto



https://www.varmatin.com/culture/lastronaute-thomas-pesquet-vedette-du-prochain-salon-magic-a-monaco-826974

MONACO Culture

## L'astronaute Thomas Pesquet vedette du prochain salon "Magic" à Monaco

L'astronaute français participera "pour la première fois à un événement public à Monaco". Il sera accessible gratuitement pour une conférence et une séance de dédicaces. **Cédric Vérany** Publié le 09/02/2023 à 09:40, mis à jour le 09/02/2023 à 09:49



L'astronaute français, très populaire, a effectué deux missions à bord de la Station Spatiale internationale. **Photo Thomas Pesquet** 

La liste serait pour l'heure "non exhaustive" selon les organisateurs qui promettent encore quelques surprises.

Mais la cuvée 2023 des invités fait fort. Avec notamment la venue exceptionnelle de Thomas Pesquet.

L'astronaute français participera "pour la première fois à un événement public à Monaco", note Cédric Biscay. Heureux d'accueillir l'icône Pesquet pour une conférence et une séance de dédicaces.

"Dans la pop culture, le spatial est omniprésent et ce sera intéressant d'avoir un spécialiste du sujet pour débattre sur ces questions et qui pourra apporter toute son expertise".

#### Le créateur d'Olive et Tom

Autre moment très attendu, la venue de Yoichi Takahashi, star de cette édition. Auteur de la série culte des années 80 dans le magazine Shonen Jump, *Captain Tsubasa*, connue en France sous le nom *Olive et Tom*. Il proposera aux fans une dédicace et un live session de dessin, "assez épique" espère Cédric Biscay.

Les compatriotes japonais de Takahashi ne seront pas en reste: Hironobu Sakaguchi, père de *Final Fantasy*, Ayami Kojima illustratrice de la saga *Castelvania* ou Koji Igarahsi, producteur de jeux vidéo et de cette même saga seront de la partie.

Comme l'actrice et chanteuse Stefanie Joosten ou le basketteur français Ronny Turiaf, champion NBA en 2012 avec les Miami Heat, qui en bon fan de manga, viendra parler de ses liens avec le sport.

## Une masterclass du storyboarder de Game of Thrones

Dans un autre genre, l'historique animateur du *Club Dorothée*, Jacky, sera là pour donner le tempo. Tout comme l'influenceur Donovan, qui usera de sa maîtrise de la magie parmi les visiteurs.

Enfin, les amateurs se réjouiront de la venue de William Simpson. En 2011, le Britannique a été choisi pour être le storyboarder principal de la série *Game of Thrones*. Une partie de son travail sera d'ailleurs exposée dans le salon. Et c'est son expérience qu'il viendra partager avec les visiteurs via une masterclass pour expliquer son métier. Et il gratifiera aussi le public de quelques dessins en live!



https://monaco-hebdo.com/culture/du-beau-monde-attenduau-prochain-magic/



ACTUALITÉS POLITIQUE ECONOMIE DOSSIERS

Accuell / Culture / Du beau monde attendu au prochain Magic Monaco

CULTURE ÉVÈNEMENT

### Du beau monde attendu au prochain Magic Monaco

par NICOLAS GEHIN Publié le 8 février 2023 à 10h56





© Magic Monaco

Annulé trois années de suite en raison de la pandémie de Covid-19, le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) fera son grand retour au Grimaldi Forum les samedi 25 et dimanche 26 février 2023. Pour fêter ces retrouvailles, l'organisateur, Shibuya Productions, a décidé de mettre les petits plats dans les grands, en invitant la crème de la crème de la pop culture. À commencer par Yoichi Takahashi, créateur du manga culte *Captain Tsubasa*, plus connu sous le nom d'*Olive et Tom*, et auteur de l'affiche officielle de cette sixième édition. D'autres mangakas de renom et stars du jeu vidéo, du cinéma et de la musique seront également de la partie.



On citera pêle-mêle Hironobu Sakaguchi, père de la célèbre saga *Final Fantasy*, Koji Igarashi et Ayami Kojima, respectivement producteur et illustratrice des jeux *Castlevania*, ou encore Stefanie Joosten, doubleuse de Quiet dans *Metal Gear Solid V* et William Simpson, storyboarder de *Game of Thrones*. Le joueur de basket Ronny Turiaf et l'astronaute Thomas Pesquet s'ajoutent également à ce casting 5 étoiles. Séances de dédicaces, tables rondes, expositions, jeux vidéo et autres animations... rythmeront ce sixième Magic toujours animé par Jacky, exprésentateur vedette du club Dorothée. Un concours de cosplay [une pratique qui consiste à revêtir l'apparence d'un personnage issu des mangas, des jeux vidéo... — NDLR] et un concours manga organisé avec la maison d'édition japonaise Shueisha complèteront ce programme riche échelonné, pour la première fois, sur deux journées. Plus d'informations sur le site Internet magic-ip.com.



https://www.nicematin.com/culture/le-createur-d-olive-et-tom-realise-une-affiche-opposant-l-asmonaco-et-l-ogc-nice-pour-le-salon-magic-827047

#### nice-matin

Coupe du monde de Rugby Actualités V Vidéos Faits-divers Ma ville V Services V JO 2024



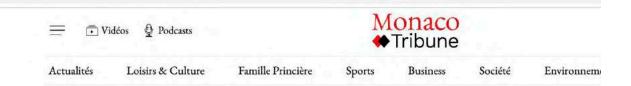
#### Le créateur d'Olive et Tom réalise une affiche opposant l'AS Monaco et l'OGC Nice pour le salon MAGIC

C'est un cadeau exceptionnel que Yoichi Takahashi a fait aux organisateurs du salon MAGIC voilà trois ans. Et le hasard fait que le salon se tiendra le même jour que le derby!





https://www.monaco-tribune.com/2023/02/apres-trois-ans-dabsence-magic-monaco-revient-enforce-avec-un-programme-exceptionnel/



#### PRATIQUE

### Après trois ans d'absence, MAGIC Monaco revient en force avec un programme exceptionnel



Le rendez-vous incontournable des amoureux de mangas, de jeux vidéo et de culture pop est de retour, avec des invités de prestige.

Cela faisait trois ans, covid oblige, que le MAGIC Monaco n'avait pas eu lieu. Les 25 et 26 février prochains, l'événement, placé sous le Haut Patronage de la Princesse Charlène, signera son grand retour au Grimaldi Forum, avec des invités de choix et une programmation ambitieuse, savamment élaborée par la société Shibuya Productions.

Et parmi ces invités prestigieux, Yōichi Takahashi, auteur du manga à succès *Olive et Tom*. Le mangaka japonais a d'ailleurs dessiné l'affiche du MAGIC et les plus attentifs auront remarqué que le personnage principal, Olivier Atton, porte le maillot de l'AS Monaco, alors que son rival Mark Landers arbore les couleurs de l'OGC Nice.

« Ce qui est très drôle, c'est que cette illustration, qui a été faite il y a trois ans maintenant, est finalement l'affiche du match qui aura lieu le dimanche 26 février. Nous sommes les Nostradamus de la pop culture », sourit Cédric Biscay, co-organisateur de MAGIC Monaco.



#### Thomas Pesquet, Ronny Turiaf, William Simpson...

Yōichi Takahashi sera présent pour des conférences, des séances de dédicaces et des « *live drawing sessions* », où il dessinera en direct. Mais d'autres grandes personnalités seront aussi de la partie, tel que l'astronaute Thomas Pesquet, qui mettra en évidence les liens entre la culture pop et l'espace, ou le basketteur et champion NBA Ronny Turiaf.

Les participants retrouveront également Hironobu Sakaguchi, créateur du jeu Final Fantasy, Ayami Kojima, illustratrice du jeu Castlevania, Koji Iagarashi, producteur de Castlevania, Stéphanie Joosten, chanteuse, actrice et mannequin, Donovan, magicien, Jacky, animateur bien connu du Club Dorothée ou encore les Asturia Girls, un quatuor de violonistes ukrainiennes.

William Simpson, storyboarder de la série à succès *Game of Thrones*, sera là aussi et aura même droit à une exposition consacrée à son travail. De même, les visiteurs pourront découvrir l'expo dédiée au manga *Blitz*, de Cédric Biscay. La Médiathèque de Monaco, de son côté, proposera un espace de divertissements, de lectures, d'initiation aux échecs et de dessin.

Deux concours d'envergure ponctueront le week-end, à commencer par le concours de manga international. Sur les 63 participants, de 18 nationalités différentes, qui ont envoyé leurs planches, cinq finalistes seront à Monaco pour savoir qui remportera le concours, ainsi qu'un voyage au Japon pour rencontrer les professionnels du milieu.

#### Qui sera le meilleur cosplayeur?

Second grand concours organisé par le MAGIC : le Magic International Cosplay Masters (MICM) . La cosplayeuse Koneko, vêtue d'une robe de la célèbre princesse Anastasia qu'elle a cousue elle-même, a donné quelques indications sur cet art qui mêle costume et rôle à incarner : « faire du Cosplay, c'est incarner un personnage en portant sa tenue, mais aussi en représentant son caractère », explique-t-elle.



Koneko et Cédric Biscay - @ Monaco Tribune

Rappelant que les costumes des participants doivent être faits à la main et exclusifs au MAGIC, l'un des critères d'évaluation, Koneko précise que les prétendants au titre de meilleur cosplayeur devront raconter une histoire sur scène pendant 1'30, en rapport avec leur personnage. « Le MICM réunit les meilleurs cosplayeurs du monde : 15 participants de 13 pays différents seront là cette année, c'est donc le meilleur concours de cosplay du monde », atteste la jeune femme.

Les participants seront jugés par Reika et Rian Cyd, deux références dans le monde du cosplay, ainsi que par Nick Dudman, spécialiste du maquillage au cinéma, qui a notamment officié sur les sagas *Harry Potter*, *Star Wars* ou encore sur le film *Batman* de Tim Burton.

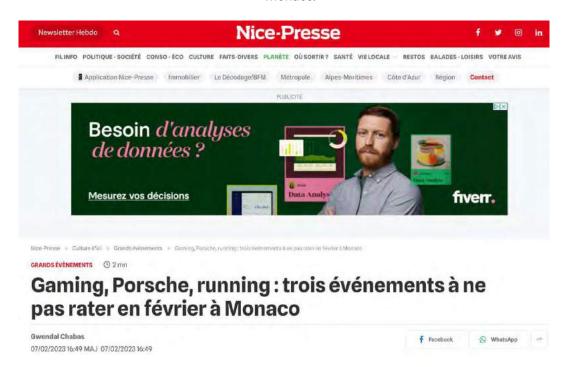
#### Les conférences traduites en Langue des Signes

Grande nouveauté pour cette année : le samedi 25, les conférences seront traduites en Langue des Signes Française (LSF). « On n'a pas des centaines de visiteurs à qui ça s'adresse, mais même si ce n'est qu'une poignée de visiteurs, ça vaut quand même la peine de leur proposer notre programmation, parce qu'on pense qu'elle est assez unique et de haute qualité. Ces personnes-là sont souvent mises de côté, alors on a voulu faire quelque chose », commente Cédric Biscay.

Un hommage sera également fait à Kazuki Takahashi, créateur de *Yu-Gi-Oh!* décédé l'été dernier, qui avait déjà participé au MAGIC Monaco en 2019.

## **Nice-Presse**

https://nicepresse.com/gaming-porsche-running-trois-evenements-a-ne-pas-rater-en-fevrier-a-monaco/





▲[DR]

Le dernier week-end de février sera le théâtre de l'un des grands rendez-vous européens du jeu vidéo et de la culture pop. Le **Monaco anime game international conferences** (MAGIC), qui se déroule tous les deux ans, posera ses valises au Grimaldi Forum du 25 au 26.



https://www.actuabd.com/Magic-Monaco-le-jeu-video-a-l-honneur-et-beaucoup-de-stars-au-firmament

ACTUA SBD Rechercher Q MEILLEURES VENTES BD PODCASTS AGENDA DOSSIERS

ACTUALITÉ INTERVIEWS ALBUMS BD D'ASIE COMICS JEUNESSE ROMANS GRAPHIQUES ÉCRANS WEBTOONS COLLECTORS



De tous les événements geeks francophones hors Île-de-France, le Magic Monaco peut probablement se targuer d'être celui qui, au fil de ses éditions, aura accueilli les plus prestigieux invités. Orelsan, Kazuki Takahashi, ou encore le regretté Leiji Matsumoto: les précédentes éditions avaient de quoi attirer le chaland et séduire l'otaku. Cette année pour sa première édition XXL depuis le Covid, rebelote: le festival accueille au Grimaldi forum de Monaco rien de moins que l'auteur d'Olive et Tom, le créateur de Final Fantasy ou encore Thomas Pesquet. Un parterre de célébrités souvent rarement vues en France, qui animent un festival brillant mais aussi teinté d'un voile de deuil...



Car c'est bien sous le signe du deuil que s'ouvre le Magic Monaco. Se tenant quelques jours à peine après l'annonce du décès de Monsieur Leiji Matsumoto, icône du manga s'il en est, et véritable Sensei spirituel ou dans les faits de tous les invités de cette édition, Matsumoto avait en outre déjà gratifié le festival de sa venue en 2019.



La cérémonie d'ouverture, en présence de tous les invités, rendra donc hommage à ce géant, ainsi qu'à un autre disparu du manga : l'illustre **Kazuki Takahashi**, auteur de *Yu Gi Oh* qui avait aussi été invité au festival en 2019. Ce dernier était décédé en 2022 des suites d'un accident de plongée.

#### **Press Start**

Que cette sombre actualité ne démoralise néanmoins pas les amateurs : le Magic est avant tout là pour célébrer la pop-culture nippone, et elle le fait avec la manière en réunissant quelques-uns des plus grands artistes du jeu vidéo de l'Histoire (et je pèse mes mots).



Hironobu Sakaguchi, créateur de Final fantasy, rien de moins que la licence la plus culte du jeu vidéo, se dispute la place symbolique de tête d'affiche gaming avec Igakashi dit "Iga", co-créateur de Castlevania Symphony of the Night et producteur de tous les Castlevania qui ont suivi. Là encore un titan du jeu-vidéo car Castlevania Symphony of the night est considéré comme une pierre angulaire de l'industrie : c'est le jeu qui a posé les bases du genre "Metroidvania", des jeux de plateformes-action dont beaucoup de codes ont été installés par Symphony of the Night, et dont l'influence est toujours prédominante aujourd'hui.

Toujours dans cette catégorie, les fans auront aussi la chance de rencontrer Madame **Ayami Kojima**, chara-designeuse sur *Symphony of the Night* et sur les *Castlevania* qui ont suivi.

#### Play!

Cette programmation jeu vidéo exceptionnelle (on ne saurait trop le répéter pour que même les non-amateurs de gaming comprennent bien à quel point ces invités sont prestigieux) rythme véritablement le Magic, inscrivant le jeu vidéo comme thème dominant de cette édition.



Cédric Biscay, organisateur du Magic et Jacky vous attendent de pied ferme pour cette nouvelle édition dantesque

© Kelian NGUYEN

Le moment le plus mémorable de l'événement sera à ce titre la table ronde entre Sakaguchi, Iga, Kojima et la mannequin Stefanie Joosten [1] dimanche à 14h : "La montée en puissance, la chute et la renaissance des jeux vidéo japonais". Un dialogue entre ces personnalités sur ce sujet promet de faire date, et nous tâcherons de vous en proposer un compte rendu le plus complet possible.

#### Et les autres stars

En sus des cadors du gaming, les fans de manga se régaleront avec la venue de l'illustre **Yoichi Takahashi**, auteur de *Captain Tsubasa* (ou *Olive et Tom* pour la génération Dorothée), qui a aussi dessiné l'affiche de l'événement. Et dernière étoile au panthéon : **Thomas Pesquet**, astronaute et avant tout personnage de BD sous la plume de **Marion Montaigne**. Citons aussi **Matthieu Kassovitz** ou encore le basketteur **Ronny Turiaf** et **Jacky** (là encore, la génération Dorothée en vibre déjà) : les carnets d'autographes vont se remplir à toute vitesse.



Évidemment ActuaBD sera sur place pour couvrir l'événement, et de superbes interviews vidéos des têtes d'affiches sont en préparation, ainsi que des articles écrits, des comptes-rendus et des publications sur nos réseaux sociaux. Comme on dit : stay tuned...



(par Jaime Bonkowski de Passos)

Cet article reste la propriété de son auteur et ne peut être reproduit sans son autorisation.



https://www.actuabd.com/Magic-2023-Yoichi-Takahashi-Je-pense-que-Captain-Tsubasa-Olive-Toma-ouvert-des



#### Interviews

Magic 2023 : Yôichi Takahashi : "Je pense que Captain Tsubasa (Olive & Tom) a ouvert des voies " [INTERVIEW]





Tête d'affiche de l'édition 2023 du Magic Monaco, le grand Yôichi Takahashi, auteur de "Captain Tsubasa", a été l'invité le plus prisé et demandé par la presse, et ActuaBD a été l'un des rares médias à avoir la chance de l'interviewer. L'histoire de son succès, l'héritage de son œuvre, sa passion inaltérable pour le Football : le maître se livre, et on vous raconte.



Captain Tsubasa a commencé il y a plus de 40 ans, pourtant la série continue encore aujourd'hui. Que ressentez-vous face à ce constat ? Quelle est la raison de ce succès ?

Y.T: C'est une chance incroyable, et je n'imaginais évidemment pas au début que je continuerais aussi longtemps. Je pense que c'est grâce à mes personnages que la série plaît autant, encore aujourd'hui. Ils ont du caractère, ils sont différents, ils ont des rêves, ils progressent et ils échouent: je pense que c'est vraiment ce qu'aiment le plus les gens dans Tsubasa, les personnages. Je pense que c'est pour ça que la série a continué aussi longtemps, et que les gens continuent à l'apprécier.

#### En France, *Olive & Tom* a pavé la voie pour le manga. Pourquoi pensez -vous que ça a autant plu en France?

Y. T: Je pense que ça a bien fonctionné car à l'époque il n'y avait pas beaucoup de mangas ou de livres sur le football, alors que le sport était déjà populaire en France et en Europe. C'est pour ça je pense que la série a reçu un tel accueil.

#### Récemment on a vu beaucoup de nouveaux mangas sur le football. Qu'en pensez-vous ? Pensez-vous qu'il s'agit en quelque sorte de votre héritage ?

Y. T: Je ne les ai pas encore lus(cf: Ao Ashi & Blue Lock), mais je pense qu'effectivement, leurs auteurs on été inspirés par Captain Tsubasa. Je ne sais pas si j'appellerais ça mon « héritage », mais c'est une sorte de continuité de Tsubasa. Je pense que ma série, qui a été l'une des toutes premières séries sur le football dans le manga, a ouvert la voie en montrant que c'était un genre qui plaît, comme le baseball ou le basketball.



### Pendant la Coupe du Monde, l'équipe du Japon a fait un superbe parcours. Pensez-vous que votre œuvre a pu inspirer certains des joueurs dans leur enfance ? Ça vous rend fier ?

Y. T: Quand j'écris, je pense toujours aux enfants, c'est à eux que la série doit plaire. Je ne pense pas aux joueurs, ou aux futurs joueurs. Mais si mes histoires ont donné envie à des grands joueurs de devenir aussi forts, ça me rend très fier. **Kylian Mbappé** est venu au Japon récemment, et on a beaucoup parlé, et il m'a dit qu'il a toujours été très fan de *Tsubasa*, qu'il regarde depuis qu'il est enfant. Je n'imaginais pas avoir ce genre d'influence quand j'ai commencé.



Live drawing de Takahashi au Magic 2023

# Les mangas de sport sont un genre très spécifique du manga. Vous en lisez d'autres que des mangas de football ? Vous avez une recommandation ?

Y. T: J'aime beaucoup les mangas de sport, et je pense qu'il y a beaucoup de très grandes œuvres dans ce genre. Mais pour moi, l'une des meilleures est *Slam Dunk*, donc c'est la recommandation que je fais à tous ceux qui veulent lire des mangas sur le sport, même si ça commence à être un peu vieux: lisez *Slam Dunk*!

### Et si vous deviez faire un manga qui ne serait pas basé sur le sport, quel genre aimeriezvous traiter ?

Y. T : Il y a cette idée que j'aimerais beaucoup faire, à laquelle je pense souvent, sur un héros qui voudrait devenir pilote. Ce serait une série d'aventure, mais je ne sais pas si j'aurai l'occasion de la faire.

### Vous êtes très impliqué dans la vie du club de foot que vous possédez, le Real Nankatsu SC. C'est une façon de vivre encore plus intensément votre manga?

Y. T: Oui et non, car bien sûr c'était un rêve pour moi de posséder un club de foot et de voir des jeunes joueurs progresser dans la vraie vie. Mais je fais aussi beaucoup la part des choses avec mon manga, car dans la vraie vie les choses ne sont pas aussi faciles et rapides que dans la fiction, il faut beaucoup travailler pour progresser et ça prend du temps. Mais *Captain Tsubasa* est l'histoire d'un joueur qui veut devenir le meilleur au monde, et je pense que c'est aussi ce que je recherche: un joueur aussi fort que le héros de mon manga, et le voir progresser pour devenir le plus grand. J'espère que je verrai ça un jour!



Conférence de Takahashi sur le Football en manga au Magic 2023

Propos recueillis par Jaime Bonkowski De Passos.

#### (par Jaime Bonkowski de Passos)

Cet article reste la propriété de son auteur et ne peut être reproduit sans son autorisation.



https://www.actuabd.com/Le-Magic-Monaco-renait-apres-trois-ans-de-COVID



#### Actualité

### Le Magic Monaco renaît après trois ans de COVID





Le Magic Monaco fait son grand retour dans son écrin habituel du Grimaldi Forum les 25 et 26 février 2023. L'événement 100 % Pop Culture gratuit de la principauté se déroulera exceptionnellement sur deux jours afin de rattraper, un peu, le temps perdu de ces trois dernières années.



Sous le Haut Patronage de S.A.S. la Princesse Charlène de Monaco, les stars vont encore se bousculer sur le tapis rouge du Grimaldi Forum de Monaco. Les 25 et 26 février 2023 sonne le retour du festival Magic de Monaco.

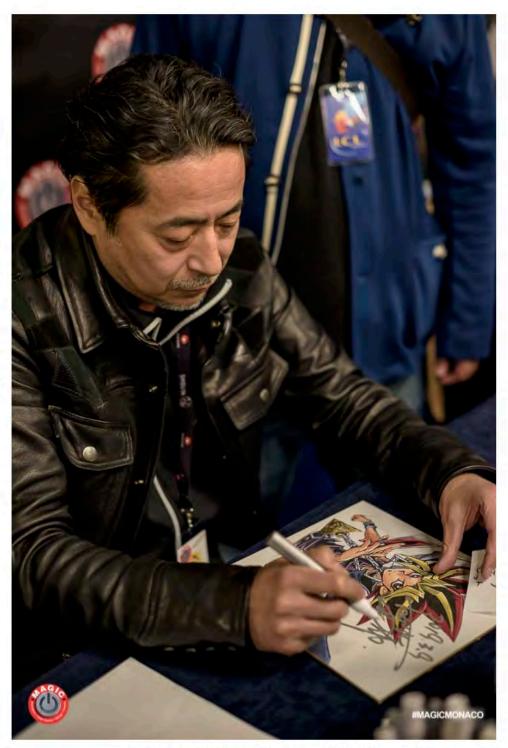


@ newday photo agency - alain

Au programme : le MICM, un des plus grands et des plus prisés des concours de cosplay du monde où les grands noms du cosplay planétaire viendront en découdre avec un costume et une prestation concoctés spécialement pour l'événement.



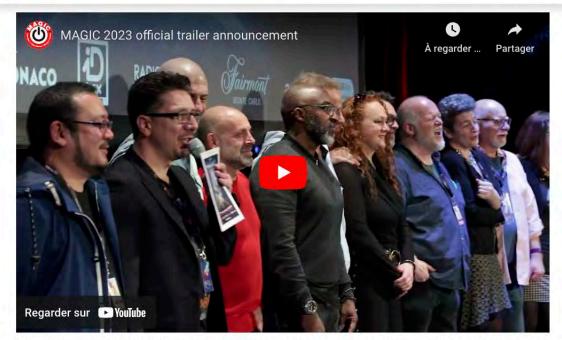
Le Magic réitère aussi son concours de manga en collaboration avec la Shueisha. 63 projets de 18 pays différents concourent pour remporter la chance d'être publié sur la plateforme Shonen Jump



Un hommage sera rendu au regretté Kazuki Takahashi

© Fabbio Galatioto

Concernant les invités, le président d'honneur, qui a dessiné l'affiche il y a trois ans est **Yoichi Takahashi**. Le créateur de *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom* en VF) qui a représenté un match entre... Monaco et Nice! Signe du destin? Le dimanche 26 février 2023 se déroulera cette même rencontre au stade Louis II. Côté dessin, on peut rajouter la présence de **William Simpson**, *Comic Artist* mais aussi *Storyboarder* pour *Game of Thrones*, rien que ça!



Autres invités prestigieux, l'astronaute préféré des Français : **Thomas Pesquet**, le basketteur **Ronny Turiaf**, le maquilleur spécialiste des effets visuels **Nick Dudman** mais aussi **Hironobu Sakaguchi** le créateur du jeu vidéo *Final Fantasy*, sans oublier bien sûr le présentateur-vedette du Magic : l'ineffable **Jacky** !



Il vous sera aussi possible d'assister au lancement du tome 9 du manga français d'échec cornaqué par le grand maître international Garry Kasparov : Blitz ainsi que de glaner des nouvelles de la série d'animation réalisée par le wonderboy de l'animation française Thomas Astruc (Miraculous...) Astro Boy Reboot, qui fait renaitre le héros d'Osumu Tezuka.

L'évènement est entièrement gratuit mais contingenté alors ne tardez pas à vous inscrire!



Voir en ligne: Pour vous inscrire c'est par ici

### (par Kelian NGUYEN)

Cet article reste la propriété de son auteur et ne peut être reproduit sans son autorisation.



https://www.actuabd.com/Magic-2023-la-conference-de-Yoichi-Takahashi



### Actualité

# Magic 2023 : la conférence de Yoichi Takahashi

Par Jaime Bonkowski de Passos le 25 février 2023 🤟 😘 🔯 🗷 👂 Lien 🖶



Au cours d'une masterclasse impériale, Yoichi Takahashi s'est livré à un jeu de questions-réponses avec une aisance rare, qui contraste avec son statut de légende absolue du manga. Football, Coupe du monde et héritage, on vous raconte.



Évidemment, il a beaucoup été question de football durant l'entretien : les *haters* du ballon rond passeront leur chemin. Pour les autres, il a notamment évoqué la fierté de voir autant de joueurs japonais évoluer à l'international et particulièrement en France. "Monaco est mon club de coeur, et dans l'équipe il y a mon compatriote Takumi Minamino, c'est une des raisons pour lesquelles j'aime autant ce club".

De nombreux joueurs français ont d'ailleurs eu une influence sur Takahashi dans la création de *Captain Tsubasa*, **Zidane** évidemment, mais il a parlé aussi des joueurs plus jeunes, dans lesquels il voit la même énergie que dans ses personnages : "**Griezmann, Mbappé** par exemple, auraient leur place dans mon manga, je pense..."



Impossible de ne pas évoquer la récente Coupe du Monde, durant laquelle le Japon et la France ont fait des performances remarquables. "Le scénario de la grande finale aurait pu être une histoire de Captain Tsubasa tant c'était irréel. je l'ai vécu dans le stade, sur place, et c'était incroyable !"

Une autre facette importante du football sont les rivalités, voire même les rancunes qui peuvent être tenaces. Et au gré de son manga, Takahashi a déjà fait perdre de très grands clubs bien réels, qui n'ont pas toujours bien digéré leurs défaites, toutes virtuelles soient-elle. "Quand j'ai inclus Tsubasa dans l'équipe de Barcelone, j'ai reçu beaucoup de messages de fans du Real qui me demandaient pourquoi je ne l'avais pas fait jouer chez eux plutôt? Mais ça fait partie du jeu, il faut savoir choisir".

En manga, Captain Tsubasa c'est plus d'une centaine de tomes, même si nous en France on connaît surtout les 37 premiers. Autant d'aventures et d'arcs inoubliables, mais quel est celui que préfère l'auteur? "Il y en a deux. Évidemment l'arc actuel, car quand on fait quelque chose, sur le moment, on espère toujours que ce sera le meilleur. Et bien sûr, le premier, pour la nostalgie et les souvenirs".

Justement, cet arc en cours, *Rising Sun*, est sensé être, selon ses dires, le dernier de la série. Takahashi n'a-t-il pas peur du vide que la fin de *Captain Tsubasa* va laisser dans les coeurs des fans, et dans sa propre vie ? "*En effet, Rising Sun sera le dernier arc sous la forme de manga, mais il y aura peut-être d'autres façon de raconter Tsubasa, d'autres formes, sur lesquelles je ne peux rien dire pour l'instant".* 





https://www.monacochannel.mc/Chaines/Monaco-Info-Le-Replay/Videos/Le-19H-Edition-duvendredi-24-fevrier-2023





# https://www.rtl.fr/programmes/laissez-voustenter/7900241279-le-cybercafe-rtl





https://www.cnews.fr/culture/2023-03-10/manga-parle-foot-avec-lauteur-de-captain-tsubasa-yoichi-takahashi-1330482



FRANCE FAITS DIVERS GRAND PARIS MONDE ENVIRONNEMENT SPORT FOOTBALL DIVERTISSEMENT

# MANGA: ON A PARLÉ FOOT AVEC L'AUTEUR DE CAPTAIN TSUBASA, YOICHI TAKAHASHI



**Par Nicolas Cailleaud**Publié le 10/03/2023 à 07:36 - Mis à jour le 10/03/2023 à 09:53

f

Y

Rares sont les fans de mangas et de football à ne pas avoir un jour admiré les prouesses de Tsubasa Ozora (alias Olivier Atton) et de la New Team. Auteur de Captain Tsubasa, Yoichi Takahashi, était de passage à Monaco fin février pour le festival Magic. Un temps que CNEWS a pu saisir pour rencontrer le mangaka, qui s'apprête à tourner une nouvelle page pour son joueur favori. A 62 ans, Yoichi Takahashi garde l'œil attentif et un grand sourire lorsqu'il rencontre ses fans au festival monégasque Magic, qui s'est tenu fin février dans la principauté. C'est aussi un privilège, car en Occident, l'homme se fait rare. Mais il n'a pas hésité à signer le dessin de l'affiche de cet événement lié à la pop culture et qui a réunit plusieurs grands noms japonais. Un honneur pour les admirateurs des prouesses techniques de Captain Tsubasa, que les plus anciens connaissent sous le nom d'Olive et Tom.

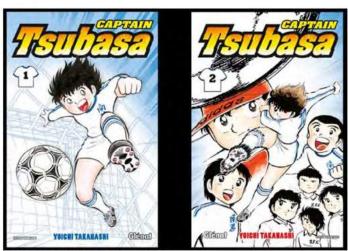
Surtout, Yoichi Takahashi appartient à ces mangakas légendaires dont les œuvres se sont écoulées à plus de 100 millions d'exemplaires à travers le monde. Un exploit à la hauteur de ses héros, autour d'un sport que cet homme a contribué à populariser en Asie, tandis que certains joueurs de foot lui doivent même l'envie de devenir les meilleurs, à l'instar d'Antoine Griezmann et de Kylian Mbappé.

Lors de la Coupe du monde de football au Qatar, le Japon s'est bien illustré. Je voulais connaître vos impressions sur cette compétition? Y a-t-il des joueurs qui vous ont marqués?

Yoichi Takahashi: Le Japon a battu l'Allemagne et l'Espagne et ca c'était vraiment incroyable pour nous! Tout le monde était très heureux. Parmi les joueurs qui m'ont le plus impressionné, il s'agit forcément de Kylian Mbappé et de Lionel Messi.

Captain Tsubasa a inspiré beaucoup de joueurs de foot professionnels et dans de nombreux pays. Avez-vous une certaine satisfaction de voir l'influence que vous avez eu sur leur destin?

A l'origine, quand j'ai fait ce manga au Japon au début des années 1980, le football n'était pas très connu là-bas, ni très populaire. Finalement, je voulais montrer aux gens que le football était un sport intéressant et sympa. Rapidement, le manga a commencé à gagner en popularité, c'était super mais en plus il y a eu cet impact à l'international qui a suivi. Je crois que tout ca m'a rendu vraiment très heureux. D'ailleurs, je n'avais absolument pas pensé assister à un tel rayonnement dans d'autres pays que le Japon.



© Yoichi Takahashi/Shueisha 2018 Captain Tsubasa committee

Vous êtes vous-même très sportif et avez pratiqué de nombreux sports. En quoi le foot est-il devenu votre sport favori, lorsqu'en 1978 vous avez assisté à la coupe du monde en Argentine? Il faut savoir que cette année-là, le Japon n'a pas participé à cette Coupe du monde. Mais finalement, j'ai beaucoup aimé regarder les matchs. Ils étaient fun et intéressants. Tout ca me plaisait beaucoup. J'ai en réalité beaucoup joué au baseball, mais c'était un sport plus contraignant. Le football, quant à lui, offrait plus de liberté et c'est ce qui m'a plu.

### Comment Tsubasa Ozora est-il né?

Comme je le disais, à cette époque-là au Japon, le football n'était pas populaire. Alors j'avais envie de créer un super joueur japonais, le faire progresser et devenir très fort au football et emmener ses équipes le plus loin possible. Surtout, le thème de ce manga tourne autour des rêves et de faire de son mieux pour arriver à les atteindre, comme Tsubasa qui voulait devenir le meilleur joueur du monde. C'est vraiment ça que j'ai voulu transmettre à travers ce manga: poursuivre ses rêves.

# « A l'origine, je n'avais pas prévu que Kojiro Hyuga (Mark Landers) prendrait autant d'ampleur. »

Yoichi Takahashi

Kojiro Hyuga (Mark Landers) est sans doute l'un des meilleurs antagonistes des mangas sportifs. Pouvez-vous nous expliquer comment vous l'aviez imaginé à l'origine ? Etait-il différent de sa version finale ?

Effectivement Tsubasa a eu plusieurs adversaires et lorsque j'ai introduit Kojiro Hyuga dans le manga, je n'avais pas prévu qu'il prendrait autant d'ampleur. Il est vraiment l'antagoniste de notre héros. Tsubasa est gentil, Hyuga est plutôt dur, Tsubasa est un joueur technique, mais Hyuga a la puissance. On retrouve aussi ces différences autour de leurs familles respectives. Tsubasa a ses deux parents et Hyuga vient d'un mileu pauvre. J'ai vraiment voulu faire un personnage complètement opposé et lui donner la place du rival principal.



© Yoichi Takahashi/Shueisha 2018 Captain Tsubasa committee

Parmi tous les incroyables joueurs qui peuplent les pages de vos mangas, y en a-t-il un que vous affectionnez davantage et pourquoi?

J'aime beaucoup Ryô Ishizaki (Bruce Harper). Parce qu'il n'a pas un don comme Tsubasa. Il a commencé en étant sur le banc, mais il s'est battu, il a fait les efforts nécessaires pour finalement rejoindre aussi l'équipe du Japon. Tout son travail a donc fini par payer et c'est ce que j'aime beaucoup. Il me fallait un personnage comme celui-ci pour montrer au lecteur que lui aussi il peut se dépasser.

# « Je pense que c'est bon moment pour la fin de Captain Tsubasa : Rising Sun »

Yoichi Takahashi

## En janvier dernier, il a été annoncé que le manga «Captain Tsubasa : Rising Sun» entrait dans son dernier arc. Est-il vraiment temps de dire au revoir à cette série ?

Pour le moment, je n'ai pas d'autres projets de mangas, mais en tout cas on entre effectivement dans le dernier arc narratif de ce manga. Je pense que c'est le bon moment pour la fin et je pense que les gens vont peut-être être surpris sur le déroulement final. Par la suite, il arrivera peut-être quelque chose sous une autre forme, autre qu'un manga à un moment. C'est tout ce que je peux dire...



### Comment travaillez-vous au quotidien?

Je pense en effet que je travaille peut-être plus que la plupart des gens, mais il est aussi vrai que c'est un plaisir pour moi de dessiner. Ca fait partie de ma vie. En revanche, en ce moment par exemple, j'ai à peu près un jour de congé par semaine. Et ce jour-là, j'en profite pour faire beaucoup de sport et des choses avec ma famille. La santé, c'est important aussi pour les mangakas parce qu'on n'a pas forcément les bonnes positions lorsqu'on dessine.



### SUR LE MÊME SUJET

Le père de la saga Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, revient sur sa carrière et ses envies

LIRE

Vous avez dessiné de nombreuses histoires autour de Tsubasa et ses amis, de quel arc narratif êtes-vous le plus fier en plus de 40 années passées avec ces personnages ?

Evidemment, la série d'origine est pour moi très importante. En plus, j'étais jeune, j'avais plein d'idées donc je l'aime beaucoup. En revanche, je garde un souvenir fort de la sortie de «Captain Tsubasa : Road to 2002» [NDR : qui raconte l'arrivée des joueurs de Tsubasa dans les clubs européens avec l'objectif de la coupe du monde au Japon en 2002]. En fait, c'était vraiment un nouveau départ pour Tusbasa. C'est lui qui a donné un renouveau à la série et c'est un peu la deuxième étape dans ce parcours. C'est une série qui est très importante aussi. Aujourd'hui avec l'arc Rising Sun, j'essaie de faire la meilleure histoire possible.

Merci à Noella Bonnier pour la traduction simultanée et Shibuya Productions pour cet entretien.



https://www.rtl.fr/culture/arts-spectacles/star-wars-alien-albator-thomas-pesquet-le-fan-de-science-fiction-derriere-l-astronaute-7900241131



### Matthias Luguin

publié le 04/03/2023 a 14:27 - mis a jour le 04/03/2023 a 20:27



Entre l'épopée jedi et *Star Trek*, Thomas Pesquet a tranché : "Moi, je suis plutôt *Star Wars*". L'astronaute star était à Monaco à l'occasion du festival Magic, dédié aux mangas et à la science-fiction. Au micro de RTL, il s'est penché sur sa vocation à la lumière de ce genre propice aux rêves et aux spéculations. "Il y a plein de parcours différents. Alors évidemment, il y a des gens qui eux, sont fans de *Star Wars* ou *Star Trek*. C'est toujours le grand débat entre les deux. D'ailleurs, chez les astronautes, c'est à peu près 50-50."

Aujourd'hui, Thomas Pesquet garde un fort intérêt pour les films de science-fiction qu'il regarde sans appréhension. "Je peux regarder <u>Alien</u> sans problème, ironise-t-il. **On a même regardé d'ailleurs à bord de la station spatiale un film qui s'appelle** *Life***, je crois. Une forme de vie qui revient de Mars. Évidemment, tout se passe très très mal pour les occupants de la station spatiale. Notez dans la station, ça nous a plutôt fait rigoler qu'autre chose parce qu'évidemment, ça ne colle pas toujours à la réalité."** 

Au festival, l'astronaute en profite pour découvrir aussi un autre genre de récit de science-fiction : le manga. "On a tous connu ça un peu en grandissant, mais c'était plus anecdotique à l'époque. Aujourd'hui, c'est vraiment devenu mainstream, si on peut dire ça", analyse-t-il. "Nous, quand on était enfant avec mon grand frère un peu plus âgé que moi, on était vraiment la génération un peu Club Dorothée. Donc, on a grandi bercés aux séries, aux dessins animés japonais, Albator, Chevaliers du Zodiaque, Cosmo Cats, j'en passe et des meilleures."



## JT 19.45 Dimanche 26 février 2023





https://www.cnews.fr/jeux-video/2023-06-19/le-pere-de-la-saga-final-fantasy-hironobu-sakaguchi-revient-sur-sa-carriere-et



FAITS DIVERS GRAND PARIS MONDE ENVIRONNEMENT SPORT FOOTBALL DIVERTISSEMENT

# F LE PÊRE DE LA SAGA FINAL FANTASY, HIRONOBU SAKAGUCHI, REVIENT SUR SA CARRIÈRE ET SES ENVIES



CNEWS a rencontré Hironobu Sakaguchi au festival Magic, qui s'est déroulé à Monaco fin février. [© Nicolas Cailleaud/CNEWS]

### Par Nicolas Cailleaud

Publié le 19/06/2023 à 14:12 - Mis à jour le 19/06/2023 à 14:13

Hironobu Sakaguchi, père de la saga Final Fantasy et du récent Fantasian, s'est confié à CNEWS autour de sa carrière et de ses envies. Une véritble légende venue fin février à Monaco, dans le cadre du festival de pop culture Magic. Hironobu Sakaguchi compte parmi les grands noms de l'industrie du gaming. Tout juste âgé de 60 ans, le démiurge derrière la création de la saga Final Fantasy était l'un des presitigieux invités du festival Magic à Monaco fin février dernier. CNEWS l'a rencontré avant cet évènement afin de revenir sur sa carrière qu'il a commencée dès 1983, à une époque où tout semblait permis pour les créateurs.

Vous faites partie de cette première génération qui a développé des jeux vidéo au Japon. Il n'y avait à cette époque personne pour vous former, ni partager une expérience. Quels souvenirs en gardez-vous ?

Hironobu Sakaguchi: Il est vrai qu'à cette époque je n'avais pas de «senpai», c'est-à-dire d'aîné, et nous n'étions qu'entre personnes du même âge (j'avais 20 ans). Nous étions une dizaine de personnes de la même génération chez Squaresoft (devenu depuis Square Enix).

L'aspect positif de cette époque, c'est qu'il n'y avait personne pour nous gronder, ni pour nous faire de remontrances. Par exemple, quand on était bloqué sur quelque chose, on se disait «allez, on fait un tournoi de jeux !», alors on se regroupait et puis on jouait... Il y avait cette grande liberté. C'était un peu une ambiance étudiante.



© Nicolas Cailleaud/CNEWS

Avec le recul, aujourd'hui, comment voyez-vous cette industrie ? Y a-t-il autant de liberté qu'à vos débuts selon vous ? Effectivement depuis quarante ans, le milieu du jeu vidéo a beaucoup grandi. Mais il faut garder en tête que ca reste du divertissement et si en tant que créateur, on n'a pas toujours le même enthousiasme, ni la même envie de créer, je crois que les joueurs le ressentent. Donc, plus on garde cet enthousiasme, plus on arrive à se nourrir de ca. Je pense que je suis toujours dans le même état d'esprit, je garde ces mêmes émotions. Même si parfois c'est difficile.

# « C'était vraiment un choc culturel et je ne dormais plus. »

Hironobu Sakaguchi

Je crois savoir que vous étiez très fan de RPG européens et américains lorsque vous étiez jeune ? Est-ce vrai ? Et à quels jeux jouiez-vous dans votre jeunesse juste avant de commencer à travailler pour Squaresoft ?

Le premier contact que j'ai eu avec les jeux vidéo, c'était avec l'ordinateur Apple II. Mais je n'avais pas assez d'argent pour en acheter un vrai. Et il se trouve qu'à Akihabara [NDR le quartier branché nouvelles technologie de Tokyo], il y avait un Apple II pirate. Je l'ai acheté. Il faut savoir que c'était un appareil à bidouiller soi-même et sur cette machine, j'ai joué sur Wizardry et Ultima 2. En fait, quand j'y ai joué, je me suis pris une claque. C'était vraiment un choc culturel et je ne dormais plus. Et ça a vraiment été ça qui a eu un gros impact sur moi.



© Nicolas Cailleaud/CNEWS

Vous faites partie des grands noms du jeu vidéo, mais peu de gens savent que vous souhaitiez devenir musicien avant de vous lancer dans la création de jeu. Qu'est-ce qui vous a fait basculer dans l'industrie naissante des jeux vidéo à cette époque?

En fait, j'ai arrêté la musique parce que je me suis simplement dit que je n'avais pas forcément le talent pour. Quand j'avais une vingtaine d'années, j'avais un pote de fac, Hiromichi Tanaka, avec qui par la suite j'ai continué à travailler dans les jeux vidéo. Et bien il faut savoir qu'à l'époque, j'avais un appartement d'étudiant mais je n'avais pas de baignoire. Et j'allais régulièrement chez lui pour lui emprunter sa baignoire et prendre des bains. Mais c'est aussi chez lui que j'ai découvert l'Apple II et c'est là que mon destin a basculé.

[La traductrice Sahé Cibot précise qu'au Japon, le bain est un rite habituel. «Tous les soirs on prend un bain pour se délasser de la journée. Donc ne pas prendre de bain, peut créer du stress.»]

## Quel souvenir le plus précieux gardez-vous de votre travail chez Square Enix ?

Il y a forcément beaucoup de souvenirs, des bons comme des mauvais. Mais si je devais en garder un plus que d'autres, ce serait ma rencontre avec Nasir Gebelli, qui était un développeur de jeux de shooting 3D. Et j'ai pu travailler avec lui pour développer le tout premier Final Fantasy (photo ci-dessous).



© Square Enix

Vous avez toujours eu la volonté d'innover dans vos jeux et le récent Fantasian sur Apple Arcade en témoigne. Comment travaillez-vous lorsque vous décidez du concept d'un jeu? Pensez-vous d'abord à une idée de gameplay, une direction artistique particulière, ou bien est-ce d'abord l'histoire qui prime et le reste vient ensuite?

Alors quand il s'agit d'un tout premier jeu, qu'il ne s'agit pas d'une suite, je commence toujours par développer l'aspect visuel. Puis, je me penche surtout sur la manière dont les personnages vont se déplacer et comment les joueurs les manipulent. Ensuite, je travaille sur le scénario. En revanche, quand on est dans la logique d'une série et que je me penche sur un deuxième jeu, je vais travailler davantage l'univers et le scénario. De là, je vais parfois retravailler certains visuels et certains déplacements.

# « Si je devais créer quelque chose avec la réalité augmentée (...) il s'agirait de créer peutêtre quelque chose de vraiment nouveau. »

Hironobu Sakaguchi

Vous avez touché à tous les types de plates-formes (smartphones, consoles, PC) pour développer vos jeux. Étes-vous intéressé par la réalité virtuelle ou encore la réalité augmentée pour de prochains titres ?

Bien sûr, je me suis intéressé très tôt à la VR. J'ai même acheté des casques pour jouer et expérimenter. Pour ce qui est de la réalité augmentée, il y n'a pas encore de hardware puissant ni vraiment de jeux, mais finalement c'est presque cette technologie qui m'intéresse le plus. Si je devais créer quelque chose avec la réalité augmentée, il ne s'agirait pas tout à fait de créer un jeu, mais peut-être quelque chose de complètement nouveau. Pour l'heure, je n'ai pas de projet dans la réalité augmentée, mais un jour peut-être...

#### A quel jeu jouez-vous le plus actuellement?

En fait, je joue au MMORPG Final Fantasy XIV. C'est un jeu connu. Cela fait peut-être un peu plus d'un an que j'y joue tous les jours. J'y joue d'ailleurs plus que je ne travaille, et là mon staff commence à me gronder un peu. J'adore les MMORPG à la base et j'avais demandé à ce qu'à partir de Final Fantasy XI on en fasse un MMO. Et en même temps, je ne voulais pas y jouer, parce que je me suis dit qui si je commencais à jouer, je ne pourrais plus m'arrêter. Sauf qu'un jour, on m'a demandé de faire une conférence avec monsieur Naoki Yoshida, qui est l'un des réalisateurs de Final Fantasy XIV. Et donc je me suis dit «bah si je fais une conférence, il faut quand même que j'étudie le truc sinon ca va pas être sérieux».



SUR LE MÊME SUJET

Final Fantasy XVI est-il un vrai Final Fantasy ?

LIRE

Quels conseils donneriez-vous si vous pouviez vous adresser au Hironobu Sakaguchi de 20 ans ?

Votre question est amusante car il existe au Japon une émission de télé qui consiste à envoyer un message à soi-même lorsqu'on avait 20 ans. Du coup, je me dirais : «Sache que tu vas avoir une fille unique et que le jour de son mariage tu vas être tellement ému que tu vas te péter la gueule!» Effectivement, je commençais à avoir des larmes aux yeux et du coup il y a un genou qui m'a un peu lâché. Mais c'est un souvenir agréable.

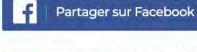
Merci à Sahé Cibot de Shibuya Productions pour avoir assuré la traduction simultanée de cet entretien.



https://www.linternaute.com/livre/mangas/2755469-cedric-biscay-je-reve-de-voir-un-jour-keanu-reeves-sigourney-weaver-et-akira-toriyama-au-magic-monaco/













Après plusieurs années d'arrêt forcé pour cause de Covid-19, le festival d'animation, de jeux vidéo, de comics et de manga Magic Monaco revient. Une édition sur deux jours les 25 et 26 février

2023. Pour deux fois plus de plaisir ? Cédric Biscay revient sur la programmation et les enjeux pour le développement du festival iconique du Rocher.

Bill Sienkiewicz, Colleen Doran, Mark Millar, John Romita Jr., Chris Claremont, Yoshitaka Amano, Buichi Terasawa, Leiji Matsumoto, Christophe Lambert, Wesley Snipe, Dolph Lundgren... La liste des invités prestigieux qui sont venus au festival Magic Monaco a de quoi donner le tournis. Après seulement 5 éditions, l'événement gratuit est ouvert à 3 000 fans de culture pop inscrits, qui vont remplir le Grimaldi Forum de Monaco. Au menu: comics, cinéma, jeux vidéo, animation et, bien sûr, manga. Après trois ans d'absence pour cause de pandémie, le salon revient. Cédric Biscay est le couteau suisse de la culture pop : organisateur d'évènement, licenseur d'anime, scénariste de manga (avec l'excellent *Blitz*!), producteur de jeu vidéo... Il explique à Linternaute.com les enjeux de cette nouvelle édition.

### Linternaute.com: Pourquoi passer sur une formule de deux jours?



Quand il y a eu la première annulation due au Covid, j'ai ressenti une énorme frustration. Pour la première fois de ma vie, j'ai ressenti une forme d'impuissance. J'ai décidé de narguer ce destin en revenant sur deux jours en 2021. Malheureusement, la pandémie a duré plus longtemps que prévu... Mais on n'a rien lâché, et tous les ans on a renouvelé nos invitations, ajusté notre programme! C'est très difficile: si obtenir l'accord de la venue d'une personne n'est pas le plus compliqué, encore faut-il que son calendrier le permette. On parle parfois de gens dont le planning est rempli pour les trois années à venir...

### Vous avez la volonté de maintenir le

### festival sur deux jours à l'avenir?

Je ne sais pas. On n'a pas encore pris cette décision. Si cela se passe très bien, on va continuer sur deux jours. Gardons à l'esprit que c'est aussi plus d'investissements, et l'événement reste gratuit.

On a des partenaires, mais peu d'exposants et c'est une volonté d'éviter cet esprit de foire que l'on peut constater dans certains salons. C'est un équilibre très difficile à maintenir, d'autant plus que l'on s'implique au maximum sur l'accessibilité. Cette année nous allons traduire en langue des signes les conférences. Pour moi c'est une évidence, mais d'un point de vue de gestionnaire c'est une dépense supplémentaire. On essaye de trouver plus de sponsors. Et l'image de ce festival et la qualité du *line-up* nous aident beaucoup.

## Combien de temps à l'avance vous y prenez-vous pour réserver vos invités?

C'est très variable. En moyenne, on entame les discussions un an en amont. Il est toutefois arrivé qu'une rencontre permette d'inviter une personne et que tout se règle en moins de 48 heures.

Pour cette édition, on a réactivé des invités qui étaient prévus en 2020. Certains n'étaient pas disponibles cette année, et on espère pouvoir les faire venir pour une future édition.

Notre marge de manœuvre reste assez réduite au niveau des dates du festival. À Monaco, il se passe énormément de choses, et nous sommes contraints de rester dans cette période.



### Cette année, le Comics semble moins mis en avant niveau invités. Pourquoi?

Nous accueillons tout de même William Simpson! Mais c'est vrai qu'on le met plus en avant sur son travail de storyboarder de *Game of Thrones* que ses runs sur *Judge Dredd* ou *Hellblazer*. Comme nous ne vendons pas des billets, on n'a pas la contrainte d'annoncer nos invités plusieurs mois à l'avance, il est possible que d'autres personnalités issues du milieu des comics soient présentes, mais pour l'instant je ne peux rien dire de plus.

### Quel est ton rêve en termes d'invités?

Je rêve de voir un jour <u>Keanu Reeves</u>, Sigourney Weaver et Akira Toriyama au Magic Monaco. J'ai eu la chance de rencontrer ce dernier, chez lui, mais c'est très difficile de réussir à lui donner l'envie de venir à un festival.

### Cette année, il y a des invités sportifs. Pourquoi?

On a Yōichi Takahashi (*Captain Tsubasa*), c'est le manga emblématique sur le foot et d'une manière générale l'un des auteurs les plus influents du manga de sport. C'est ce qui m'a donné envie de faire une thématique sport x pop culture. C'est pour ça qu'on a annoncé la présence de Ronny Turiaf (basketteur) qui est un amoureux du manga, des animés. Je vais monter une table ronde sport et pop culture et on est en attente d'autres sportifs.

# Cette année le jeu vidéo est très présent, c'est presque l'attraction principale. Pourquoi ce choix?

On fait beaucoup en fonction des opportunités qu'on peut avoir. Ce qui m'a beaucoup plu c'est d'avoir Ayami Kojima (illustratrice et character designer sur la série *Castlevania*) et Koji Igarashi (développeur, game designer, producteur de nombreux opus de *Castlevania*). Pour moi c'est une licence mythique du jeu vidéo, peut-être pas d'un point de vue purement commercial - et encore - mais l'affect des joueurs est incroyable. Il y a un regain de notoriété avec la série animée sur Netflix.

Ayami Kojima est ultra rare, je ne l'ai jamais vue à un autre événement alors que tout le monde connaît et apprécie ses dessins. Elle va faire un *live-drawing*. On a les Asturia Girls (NdIR: quator de violonistes ukrainiennes qui à notamment joué l'hymne lors de la finale de Ligue des Champions de Football en 2019), qui vont jouer la musique de *Castlevania*. On n'a rien inventé mais je suis étonné que d'autres événements ne le fassent pas plus ce genre de collaboration, parce que c'est magique.



# Dans l'ordre des festivals, vous passez après Angoulême et ses expositions magistrales...

Angoulême est subventionnée par l'Etat, donc quand on a des budgets faramineux on peut faire des expositions magnifiques. J'aimerais beaucoup ajouter des expositions à notre proposition et j'y travaille. Je pense qu'on sera en mesure de faire des choses extraordinaires par la suite parce que nous avons la confiance des auteurs, des maisons d'édition et des studios d'animation. Mais c'est un budget incroyable en termes d'assurance, transport, sécurité...

Mais avec une limite à 3 000 visiteurs il est bien plus simple d'avoir une dédicace au Magic qu'à Angoulême.



### Quel est le public du Magic?

On a beaucoup de gens qui viennent de l'extérieur. Certains viennent de très loin, d'Asie, des Etats-Unis. On a 20% à 30% de Monégasques. On a environ 100 personnes, chaque année, qui viennent des USA. Il y a des Japonais qui viennent, beaucoup de Coréens. Ça me fait toujours halluciner. Les gens viennent en fonction du line-up et c'est intéressant de voir qu'au fur et à mesure des années les gens réservent de plus en plus en amont parce qu'on a généré cette confiance et qu'on ne déçoit pas les gens par rapport à ce qu'on a annoncé.

# En parlant de confiance, il y a deux projets d'animation Astro et Cobra que les fans attendent avec impatience. Des nouvelles à ce sujet ?

Là dessus je fais mon mea culpa. On a annoncé ces projets trop tôt par rapport à la temporalité de la production d'animation. Il y a des contraintes économiques telles que ces projets ne peuvent pas se lancer aussi facilement que d'autres. On avait signé plusieurs contrats, notamment de distribution pour Astro, mais après plusieurs années à attendre en vain j'ai préféré casser ces derniers pour remonter un partenariat avec les équipes de Mediawan qui ont une structure bien plus dynamique. En plus ça me tenait à cœur de pouvoir travailler avec Thomas Astruc. Astro c'est une licence et figure iconique, connue dans le monde entier. Thomas qui a conquis le monde avec Miraculous a ma confiance totale pour ce reboot d'Astro. J'étais tellement heureux de pouvoir enfin partager cette annonce à Annecy l'an passé, avec mon ami Aton Soumache. Pour Cobra, on a plein de trucs qui avancent bien entendu mais tant qu'on n'a rien de concret on ne dira rien. On ne veut plus prendre le risque de générer de la frustration, on apprend de nos erreurs.





https://www.varmatin.com/culture/les-valeurs-de-ce-manga-sont-toujours-dactualiterencontre-avec-le-pere-dolive-et-tom-au-salon-magic-de-monaco-830657 https://www.nicematin.com/culture/les-valeurs-de-ce-manga-sont-toujours-dactualiterencontre-avec-le-pere-dolive-et-tom-au-salon-magic-de-monaco-830657





## "Les valeurs de ce manga sont toujours d'actualité": rencontre avec le père d'Olive et Tom au salon Magic de Monaco

Un look noir passe-partout et un regard discret, pas vraiment la dégaine d'une vedette. Pourtant, Yoichi Takahashi est une légende pour des millions de fans.

Article réservé aux abonnés

Cédric Vérany • Publié le 26/02/2023 à 10:30, mis à jour le 26/02/2023 à 10:01



Yoichi Takahashi a pris la pose devant l'affiche qu'il a signée pour l'événement Magic. Photo Jean-François Ottonello

ABONNEZ-VOUS















Depuis la première série publiée en 1980, le manga a fait le tour du monde. Et a offert à son créateur une renommée de rock star qu'il a pu apprécier ce samedi à la rencontre des participants au MAGIC.

Interview.

Vous êtes l'invité d'honneur du salon MAGIC. Que vous dit le public qui vient à votre rencontre tout le week-end?

Ils me disent tous que ce sont des fans de longue date d'*Olive et Tom* [rire]. Ce qui me laisse croire que les valeurs de ce manga sont toujours d'actualité dans le domaine du football où le business a pris beaucoup de place.

Vous-même, vous présidez le Nankastu FC, un club de 5e division au Japon, depuis 2019. Quel président êtes-vous?

L'équipe est encore dans une catégorie mineure du championnat mais nous essayons de la faire progresser. Et je préside toute cette activité, en discutant autant avec les joueurs qu'avec ceux qui gèrent les affaires du club... D'ici cinq ans, ce que je peux dire c'est que nous aurons un stade baptisé Captain Tsubasa Stadium *[le nom original du manga en Japonais, ndlr]* qui sera lié à un musée consacré aussi à *Olive et Tom.* Le bâtiment sera construit à Katsushika, ma ville de naissance dans la banlieue de Tokyo.

Vous êtes devenu fan de foot en 1978 avec victoire de l'Argentine en Coupe du monde, le scénario du France-Argentine 2022 était-il encore plus fou que dans vos mangas?

C'est vrai, j'étais d'ailleurs dans le stade pour la finale au Qatar. Et ce qui était impressionnant, c'est qu'on ne savait pas qui allait gagner jusqu'au dernier moment. C'était presque encore plus dramatique que dans un manga!

### Le Japon pourrait-il un jour gagner une Coupe du monde?

Je l'espère vraiment. C'est pour ça que Tsubasa *[Olive dans la version française, ndlr]* gagne dans le manga. La réalité rejoindra peut-être un jour la fiction...

Vous avez dessiné l'affiche de cette édition 2023 de MAGIC, qui se trouve être prophétique puisqu'elle est illustre le derby Monaco-Nice qui se joue ce dimanche au stade Louis-II. Serez-vous au match?

Bien sûr! Je vais aller voir le match et l'espère que Takumi Minamino (le joueur de



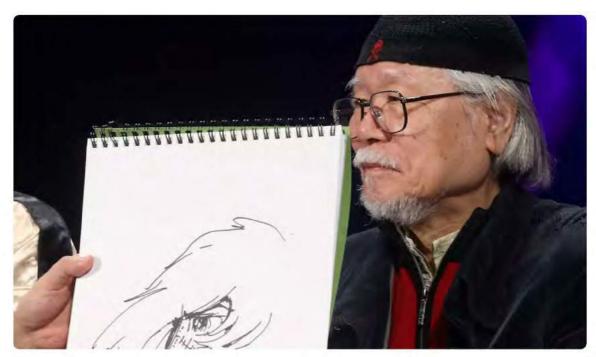
https://www.nicematin.com/culture/deces-du-pere-dalbator-leiji-matsumoto-une-superstar-normale-salue-lorganisateur-du-salon-magic-a-monaco-829546



# Décès du père d'Albator, Leiji Matsumoto: "Une superstar normale", salue l'organisateur du salon "Magic" à Monaco

Le créateur d'Albator, Leiji Matsumoto s'est éteint à l'âge de 85 ans. En 2019, il était l'invité du Magic. Et l'organisateur du salon, Cédric Biscay, avait tissé des liens d'amitié avec lui.

CEDRIC VERANY • Publié le 20/02/2023 à 21:15, mis à jour le 20/02/2023 à 20:52



Leiji Matsumoto croquant son personnage phare, Albator, en 2019 au salon MAGIC. (Photo Cyril Dodergny)

ABONNEZ-VOUS







En donnant naissance en 1977 au personnage d'Albator, Leiji Matsumoto s'est offert une place éternelle au panthéon des dessinateurs stars. Légende du manga, le Japonais est décédé à l'âge de 85 ans d'une insuffisance cardiaque a annoncé hier lundi, sa maison de production, Toei. Père d'Albator, ce corsaire de l'espace au visage barré d'une cicatrice et à la longue cape noire mais aussi de *Yamato*, le cuirassé de l'espace ou de Galaxy Express 999, Leiji Matsumoto était célébré dans le monde entier.

"Il a créé des personnages emblématiques qu'il continuait à faire vivre et qui ont marqué la pop culture. En plus c'était un mec super sympa, d'une humilité incroyable, une superstar normale", se souvient Cédric Biscay, affecté par l'annonce de la disparition de Matsumoto, qu'il connaissait bien. Il l'avait fait venir à son salon Magic, qui célèbre la pop culture en Principauté, en 2019. Et le dessinateur – fait rarissime – avait même accepté de dessiner l'affiche de cette 5e édition.

## "Je rêvais de pouvoir l'approcher"

Cette rencontre, Cédric Biscay, avait forcé le destin pour la faire, il y a une quinzaine d'années au Japon. "Je rêvais de pouvoir l'approcher pour établir des collaborations, une connaissance commune nous a presenté. Et je me suis retrouvé chez lui, seul avec un interprète, à Nérima dans la très grande banlieue de Tokyo, où se trouvent beaucoup de studios d'animations. On a discuté de tout et de rien et le contact s'est établi. Depuis ce temps, nous avions l'habitude de nous voir trois fois par an pour des collaborations".

Quelques années plus tard, Cédric Biscay avait œuvré pour faire venir le dessinateur au festival du film d'animation d'Annecy. Leiji Matsumoto a ensuite été honoré à plusieurs reprises en France. Fait Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2012, célébré en 2013 au Festival de la bande dessinée d'Angoulême. Il avait même eu les honneurs du Festival du film de Cannes pour la projection du film *Interstella 5555:* The Story of the Secret Star System qu'il avait supervisé pour accompagner l'album Discovery des Daft Punk. Une collaboration devenue culte.

### Un moment particulier à Monaco

"Il était le créateur d'un des personnages les plus emblématiques, Albator, que tout le monde le connaît. C'est la raison pour laquelle il était tant honoré. Il était toujours reconnaissant de ces récompenses, desquelles il restait détaché" ajoute Cédric Biscay, qui gardera en mémoire la venue de Matsumoto en 2019 au salon MAGIC, au cours duquel il avait partagé le micro lors d'une conférence avec l'astronaute Jean-François Clervoy. "Nous rêvions de faire cet échange entre le créateur d'Albator, héros de l'espace et un astronaute. C'était un moment particulier et très intéressant qui a marqué beaucoup de monde. Et je sais que Leiji Matsumoto avait adoré son séjour à Monaco, c'était un bon vivant, nous avions bien mangé et bien bu."

# monaco-matin

https://www.monacomatin.mc/temoignage/linterview-verite-en-video-de-lastronaute-thomaspesquet-de-passage-a-monaco-830784



### L'interview vérité en vidéo de l'astronaute Thomas Pesquet, de passage à Monaco

Invité du 6e Salon Magic, dédié à la pop culture, l'astronaute européen ayant le plus passé de temps dans l'espace a accordé un long entretien vidéo à Monaco-Matin. Saviez-vous qu'une simple carie peut vous empêcher d'aller dans l'espace? Que la conquête spatiale n'est pas du tout antinomique de la protection de l'environnement? Qu'un fusil était laissé à porter des astronautes il y a encore peu de temps... La suite dans cette vidéo.

Thomas Michel • Publié le 26/02/2023 à 13:26, mis à jour le 26/02/2023 à 13:26

Thomas Michel • Publié le 26/02/2023 à 13:26, mis à jour le 26/02/2023 à 13:26



L'astronaute Thomas Pesquet a donné une conférence sur sa dernière mission 'Alpha' lors du Salon Magic à Monaco, Photo Jean-François Ottonello

**ABONNEZ-VOUS** 



Il refuse la casquette de super-héros mais depuis qu'il porte le casque de commandant de la Station spatiale internationale (ISS), Thomas Pesquet est l'un des rares êtres humains du XXIe siècle à émerveiller les tout-petits autant qu'il fascine les adultes.



https://lagazettedemonaco.com/actualites/societe/best-of-du-26-fevrier



MARETERRA



#### SOCIETÉ

#### Best-of du 26 février

Chaque semaine, La Gazette de Monaco propose de retrouver, en partenariat avec la direction de la Communication, les moments forts de l'actualité monégasque hebdomadaire au travers d'un « best-of » extrait de la chaîne Monaco Info. Cette semaine, l'évènement pop culture Magic avec la présence de Thomas Pesquet, le Carême qui a démarré le 22 février mais d'abord, la parole à Isabelle Costa, Haut-commissaire aux Affaires européennes en charge des négociations.

27 février 2023, 10h11



Dans la semaine, s'est déroulé le Monaco Anime Game International Conferences, un évènement pop culture qui réunit tous les amateurs de mangas, comics ou encore de jeux vidéo pour la sixième fois. Cette année, un invité de taille, l'astronaute Thomas Pesquet, a fait le déplacement à cette occasion. Interviewé par la chaîne d'info à cette occasion, il explique la raison de sa venue à Magic : « J'aime bien créer des ponts entre différents univers. Je l'ai fait un peu avec le sport, la musique parce que je pense que l'exploration spatiale, ça parle à beaucoup de gens et notamment, la pop culture qui est nourrie de l'exploration spatiale. Il y a énormément de dessins animés, de mangas et de BD qui parlent de l'espace, qui parlent de ce qu'on y fait là-haut et qui projettent tout ça dans le futur donc je trouvais ça intéressant de les rencontrer. »

# dailymotion

https://www.dailymotion.com/video/x8im78m

#### DAILYMOTION

Q Recherche



#### MAGIC Monaco: voici l'histoire derrière l'affiche avec Captain Tsubasa



A l'occasion du festival MAGIC Monaco 2023, Cédric Biscay, PDG de Shibuya Productions, raconte l'histoire derrière l'affiche de cette édition réalisée par Yoichi Takahashi, auteur du célèbre manga Captain Tsubasa.



https://radio-monaco.com/2023/02/16/le-festival-magic-fait-son-grand-retour-en-principaute/



Après 3 ans d'absence due à la pandémie de covid-19, MAGIC, le grand événement pop-culture rouvre ses portes au Grimaldi Forum de Monaco, les 25 et 26 février.

Pendant ces deux jours, les amoureux de jeux vidéo, manga et cinéma seront servis. Au programme : plusieurs conférences et tables rondes avec des game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en total interaction avec le public. Le salon est gratuit pour tous les visiteurs de 9h à 19h. L'événement MAGIC est organisé par Shibuya Productions, son président et organisateur Cédric Biscay se réjouit de ce retour.



Pour cette nouvelle édition, des invités prestigieux seront de la partie dont l'astronaute français Thomas Pesquet et Hironobu Sakaguchi père fondateur de la plus grande série de jeux vidéo japonaise Final Fantasy. Pour Cédric Biscay, la venue des ces invités permet d'augmenter l'attractivité du salon. Des fans du monde entier viennent tout spécialement pour rencontrer leurs idoles.



Au-delà de l'univers du gaming et des comics, un concours de cosplay est organisé avec les plus grands performeurs mondiaux du secteur. Les participants seront jugés sur leurs costumes mais aussi sur leur prestation sur scène devant le public.





©Fabbio Galatioto - Grimadi Forum



https://www.japanmagazine.fr/2023/02/23/magic-monaco/



EVENT // Conférence Magic à Monaco, le retour

#### EVENT // Conférence Magic à Monaco, le retour



Après une période d'absence liée au Covid, la conférence Magic revient pour la première fois pour sur deux jours.

Le Magic est un événement organisé par Shibuya Production pour les passionnés de la culture pop et japonaise tels que les *manga*, les jeux vidéo et les *anime*. Cette année, l'événement se tiendra pendant deux jours au Grimaldi Forum Monaco et accueillera des invités prestigieux. Yōichi Takahashi, le créateur d'*Olive et Tom (Captain Tsubasa*), sera l'invité d'honneur de cette édition et a même réalisé l'affiche de l'événement.



D'autres invités remarquables comprennent Hironobu Sakaguchi, le créateur de la saga *Final Fantasy*, Ayami Kojima et Koji Igarashi, qui ont respectivement travaillé en tant que character designer et assistant réalisateur, programmeur et scénariste pour la franchise *Castlevania*, notamment pour *Castlevania*: *Symphony of the Night* (Playstation) en 1997.







L'astronaute Thomas Pesquet et l'acteur-réalisateur Mathieu Kassovitz seront également présents. Chaque invité participera à des tables rondes et des séances de dédicaces. L'événement proposera différentes animations telles que des expositions et un concours cosplay, avec Nick Dudman en tant que juge, ainsi qu'un concours de manga.





Le gagnant de ce dernier pourra partir pendant un mois au Japon et voir sa création publiée dans *Shonen Jump*. Bien que l'accès à l'événement soit gratuit, les places sont limitées et il est nécessaire de s'inscrire.

Un hommage aura lieu lors de la cérémonie l'ouverture du Magic à Leiji Matsumoto et Kazuki Takahashi qui ont disparu récemment.

Par Hui-Ping PANH

Infos: magic-ip.com



https://www.japanmagazine.fr/2023/07 https://www.japanmagazine.fr/2023/07/06/interview-hironobu-sakaguchi//06/interview-hironobu-sakaguchi/



#### INTERVIEW // Hironobu Sakaguchi



Hironobu Sakaguchi, le père de la saga *Final Fantasy* trouve intéressant l'intelligence artificielle.

Nous avions eu l'occasion de rencontrer Hironobu Sakaguchi lors de son passage à Monaco pour l'évènement MAGIC qui a eu lieu en février dernier. À l'occasion de la sortie du jeu *Final Fantasy XVI* (22 juin 2023), revenons sur son parcours et partons à la découverte de ses projets

Japan Magazine: Après toutes ces années, la saga Final Fantasy est toujours populaire. Comment vous sentez-vous à présent?

Hironobu Sakaguchi: Alors, je dirais que je me sens un peu comme un parent qui voit son enfant devenir un grand joueur de football (NDLR: peut-être une référence à Yoichi Takahashi qui était présent à l'évènement?). Donc je suis très, très heureux du succès de la licence. Et actuellement, je ne suis plus impliqué. Mais j'ai une totale confiance en Naoki Yoshida, et également Yoshino Kitase, qui est une sorte de disciple pour moi et à qui j'ai passé le relais quand je suis parti, et c'est lui qui a fait le remake du septième opus. Et d'ailleurs, je suis un grand fan de Final Fantasy XIV, qui est un RPG. J'y joue cinq à six heures par jour depuis un an et demi. Donc je continue de suivre ce qui se fait à travers ce jeu. Et en fait, je discute régulièrement avec Naoki, on se fait des barbecues japonais... Nous sommes vraiment amis et je sais qu'il respecte beaucoup mon travail. Et enfin, le travail qui a été fait par l'équipe sur les *Final Fantasy* I à VI, je sais qu'ils les ont intégrés même dans le quatorzième opus, et c'est lui qui a développé le seizième opus. Donc, en fait, je suis complètement rassuré et en confiance quant à l'avenir de la licence.

JM: Même si vous avez laissé la franchise, *Final Fantasy* a connu le succès sur différents supports, que ce soit les jeux vidéo, les films, les romans et les mangas. Quels types de supports pourraient vous intéresser et qu'aimeriez-vous voir à l'œuvre?

HS: Comme je ne suis pas impliqué, je n'ai jamais vraiment réfléchi à cette question. En revanche, je m'intéresse beaucoup à la réalité augmentée et à la réalité virtuelle. Donc je me dis que si la licence devait être développée sous une autre forme, dans un nouveau média, ce serait peut-être ceux-là. Ce serait intéressant d'explorer la réalité augmentée. Ce serait amusant de voir le monde de *Final Fantasy* intégré au monde réel. Parfois, il m'arrive de me demander : « *Est-ce que je n'ai pas une idée qui émerge par rapport à la réalité augmentée ?* » Mais bon, ce n'est pas le cas pour le moment. Peut-être que j'aurai une idée, peut-être qu'une autre personne aura des idées, et à ce moment-là, ce sera intéressant à observer.



**JM**: Disons que cela devienne possible. Comment et de quelle manière vous vous y prendriez ?

HS: Alors, comme je n'ai pas d'idée précise, il est un peu difficile de se projeter. En réalité, la question préalable serait de savoir quel type de matériel serait disponible. Quel genre de machines existent? Il semblerait qu'Apple soit en train de développer quelque chose. En fonction de ce qu'il sera possible de faire avec ces machines, si cela suscite suffisamment d'excitation, si cela semble amusant à imaginer, je suis convaincu qu'il y aurait beaucoup de choses à faire. Personnellement, à ce jour, je suis toujours dans la création, j'ai encore une équipe de développement, etc. Donc si l'occasion se présente, si le moment est propice, j'aimerais bien utiliser cette opportunité pour une nouvelle création.



JM : Globalement, sur tous ces projets actuels ou passés, comment travaillez-vous et comment vous vient l'inspiration créative ?

HS: Il y a une part où je travaille seul. Cela concerne principalement la réflexion, notamment en ce qui concerne le design. Si je prends l'exemple de mon jeu Fantasian, cela concerne les décors et la décision d'utiliser des dioramas, par exemple. Bien sûr, il y a aussi une réflexion approfondie sur le scénario. C'est une réflexion poussée, car cela inclut le pitch, mais aussi la réflexion sur l'intégration du système. Donc il y a une partie qui se superpose un peu à la production et qui commence déjà à se projeter dans la production. Une fois cette phase terminée, je constitue une équipe de production pour passer à l'étape suivante.

JM : Parmi tous les personnages que vous avez créés, y a-t-il un personnage que vous auriez aimé incarner dans cet univers ?

HS: Je n'avais jamais vraiment réfléchi à cette question. Mais comme je le disais tout à l'heure, je suis très immergé dans *Final Fantasy XIV*, donc j'ai mon propre personnage. Hier, lors d'une séance de dédicaces, quelqu'un m'a offert un portrait, mais en fait, ce n'était pas un portrait de moi, mais de mon personnage. Et je me suis dit que cela me faisait encore plus plaisir que si c'était un portrait de moi dans la vraie vie. Cela signifie donc que j'ai un réel attachement pour ce personnage, peut-être même plus qu'à moi-même.



JM: On parle beaucoup d'intelligence artificielle en ce moment. Nous voyons sur d'autres sites des choses incroyables créées, comme des photos. Qu'en pensez-vous? Est-ce que cela vous concerne en tant que créateur de jeux? Est-ce que cela pourrait nuire à votre travail ou comment le voyez-vous?

HS: En ce moment, je suis en train de concevoir un nouveau projet, et par curiosité, j'ai demandé à Chat GPT d'écrire un épisode pour moi, juste pour voir ce que cela donnerait. Cela ne signifie pas forcément que je l'utiliserais, peut-être que je m'inspirerais de certains éléments, je ne sais pas encore. Mais j'ai trouvé cela intéressant, une piste créative intéressante. Je pense que nous arrivons à une époque où les intelligences artificielles vont nous proposer de nouvelles idées, et qu'il y a peut-être un équilibre à trouver également sur le plan créatif. Je ne pense pas que cela puisse nuire à mon travail. Personnellement, je ne vois pas cela de manière négative, car je pense que c'est utile dans tout ce qui concerne la recherche d'informations et la vérification de faits, d'éléments précis qui prennent du temps. Par exemple, dans le cas d'un médecin confronté à une maladie rare, cela permettrait de trouver plus rapidement les informations nécessaires pour traiter cette maladie, ou un avocat pourrait rassembler plus rapidement des informations pour résoudre un problème juridique. J'ai une vision assez positive de cet outil. Ce ne sont que des exemples, mais actuellement, au Japon, il y a de nombreux matchs de shogi opposant une intelligence artificielle à un professionnel de ce jeu. Jusqu'à présent, c'est l'humain qui a remporté la victoire. Cependant, comparé aux joueurs d'avant, les joueurs actuels ont un niveau beaucoup plus élevé, et donc ils jouent différemment. Je constate donc que le fait d'être confronté à une intelligence artificielle et de jouer contre elle fait également évoluer et monter en niveau l'être humain. Je me dis que si une intelligence artificielle permet à l'être humain de s'améliorer, de devenir plus fort, d'acquérir de nouvelles compétences, alors c'est bénéfique.

JM: Un dernier mot sur votre actualité, quels sont vos projets?

**HS**: Comme je l'ai mentionné précédemment, j'ai commencé à travailler sur un nouveau scénario pour un nouveau jeu. Je n'ai pas encore de titre à annoncer, mais cela devrait voir le jour d'ici trois ans et demi à quatre ans.

La rédaction remercie l'équipe de Magic (Sahé Sibot, Sophie Fabrello, Cédric Biscay)

Interview par Hui-Ping PANH

Crédit Photo: Fabbio Galatioto / Shibuya Productions



https://www.actuabd.com/Magic-2023-un-lancement-en-fanfare-et-deux-hommages-vibrants-VIDEO



Ce samedi 25 février s'ouvrait en terre monégasque l'édition 2023 du Magic Festival, grande réunion des fans de cultures geeks au classieux Forum Grimaldi de Monaco. 3000 festivaliers (la jauge maximale a été remplie en quelques instants), et un parterre de célébrités à couper le souffle, mais aussi une édition teintée de deuil : en 2022 et 2023 deux géants du manga qui avaient tous les deux honoré le Magic de leur présence lors de précédentes éditions sont décédés : Kazuki Takahashi et Leiji Matsumoto. Après une cérémonie d'ouverture et une présentation des invités, un hommage leur a été rendu.

Commenter Commenter

C'est dans la salle Camille Blanc du Forum Grimaldi que s'est lancée l'édition 2023 du Magic Monaco, sous les applaudissement d'un public déjà conquis par l'orateur et maître de cérémonie, l'ineffable Jacky.



Le clou du spectacle est bien sûr l'arrivée des invités de l'édition, de Ronny Turiaf à Hironobu Sakaguchi, les festivaliers en ont pris plein les yeux. La cérémonie s'est conclue sur un vibrant hommage à Leiji Matsumoto et Kazuki Takahashi, deux titans du manga décédés récemment et qui étaient déjà venus comme invités au Magic lors d'éditions passées.

Un moment de commémoration qui est parvenu à tirer quelques larmes dans le public, mais qui cèdera bien vite la place aux festivités : nous sommes là pour célébrer la culture geek avant tout ! The Show must go on !







https://www.nicematin.com/insolite/videos-le-magicien-donovan-bluffe-le-prince-albert-ii-et-lastronaute-thomas-pesquet-avec-ses-tours-de-magie-a-monaco-835571



#### VIDEOS. Le magicien Donovan bluffe le prince Albert II et l'astronaute Thomas Pesquet avec ses tours de magie à Monaco

A l'occasion du dernier salon MAGIC, dédié à la pop-culture, le magicien Donovan (aux millions d'abonnés sur les réseaux sociaux) a réalisé des tours de cartes avec la complicité du prince Albert II, de l'astronaute Thomas Pesquet et du créateur japonais de la saga de jeux vidéo Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi. Tous ont été bluffés.

Thomas Michel • Publié le 19/03/2023 à 10:57, mis à jour le 19/03/2023 à 11:01



Le magicien Donovan a bluffé le prince Albert II et l'astronaute Thomas Pesquet lors du dernier salon MAGIC, à Monaco. Capture

C'est la magie du salon MAGIC dédié à la pop-culture à Monaco. Chaque année, son fondateur, Cédric Biscay, réunit des personnalités de différents univers au Grimaldi Forum. Et cette année le casting était 5-étoiles!

En marge de la soirée de gala, le président-fondateur de la société de production monégasque de films d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions, Cédric Biscay, a réuni autour d'une même table le prince Albert II, l'astronaute Thomas Pesquet et le créateur du mythique jeu vidéo Final. Fantasy. Hironobu Sakaguchi.

Ils ont été rejoints par le magicien à succès sur les réseaux sociaux, Donovan, qui a exécuté des tours de cartes avec leur complicité. Tous ont été bluffés par la dextérité du jeune magicien. \*Cela dépasse mes compétences\*, commente d'ailleurs Thomas Pesquet à la fin des numéros.

La suite à découvrir dans cette vidéo. Et dans une seconde où Donovan

maquillage pour le cinéma, notamment pour "Harry Potter".

surprend Thomas Pesquet mais aussi Nick Dudman, concepteur d'effets de

Lors de cette rencontre en aparté, le créateur du manga "Olive et Tom", Yoichi Takahashi, avait également dédicacé un maillot pour le prince Albert II en présence de l'astronaute Thomas Pesquet (voir photo).







Le créateur du manga "Olive et Tom", Yoichi Takahashi, dédicace un maillot pour le prince Albert II en présence de Thomas Pesquet lors du Salon MAGIC 2023, à Monaco. **Axel Bastello / Palais princier.** 



14 février 2023

## Quelle semaine!



Ci-contre, Cédric Biscay, fondateur du salon Magic Kyoto, lors de son audience avec la princesse Akiko de Mikasa, petite-nièce de Hirohito. Ci-dessus, l'affiche de l'édition monégasque de l'événement, qui se tiendra les 25 et 26 février sous le haut patronage de la princesse Charlène de Monaco.

#### Akiko du Japon Une princesse folle de mangas

Les 25 et 26 février se tiendra en principauté Magic Monaco, salon consacré à la pop culture, sous le haut patronage de la princesse Charlène. Lors de la dernière édition qui a eu lieu à Kyoto, la princesse Akiko avait fait une apparition. Le fondateur de l'événement, Cédric Biscay, nous raconte son audience avec la princesse. Un privilège rarissime.



ans les allées de Magic Kyoto se croisent des auteurs culte de mangas, des sportifs de renom, des légendes des effets spéciaux au cinéma... mais aussi des princesses. En l'occurrence, Akiko de Mikasa, qui partage avec l'empereur Naruhito, le même bisafeul, l'empereur Taishô. Cédric Biscay se souvient avoir été prévenu de sa visite quelques jours à peine avant l'événement. « Je n'avais reçu aucune consigne quant au protocole. l'observais notre partenaire local, tétanisé par sa venue. La princesse arrive escortée d'un long cortège de véhicules. Je note la présence d'agents de sécurité habillés à l'occidentale, mais aussi – je vous jure que c'est la vérité – de ninjas vêtus de kimonos aux lignes contemporaines, postés auprès des arbres. Ils constituaient une équipe d'élite dont j'ignorais totalement l'existence. Une fois sur place, on me donne enfin quelques éléments pour savoir quoi faire et où m'installer. »

En maître de cérémonie, Cédric Biscay se retrouve aux avant-postes. « D'emblée, la princesse m'accorde une audience d'une heure dans une salle d'habitude interdite à toute personne étrangère à la famille impériale. Nous parlons beaucoup de mangas et d'animés, passion qu'elle ne partage presque jamais en raison de son rang. S'exprimant dans un anglais parfait, elle me confie être une grande fan de: mangas Dragon Ball et Sallor Moon! Pendant notre échange. un membre de sa suite se place à l'autre bout de la pièce et semble prendre en notes notre conversation. Nous avons même pu faire quelques photos. Je lui présente ensuite WIIliam Simpson, un auteur de comics et dessinateur légendaire des story-boards de la série Game of Thrones. Alors qu'elle se trouve à une autre table lors du diner, je demande à la princesse Akiko si elle est d'accord pour qu'il fasse son portrait. en lui précisant qu'elle n'aurait pas besoin de se déplacer. La princesse accepte volontiers. Cette rencontre est d'autant plus étonnante que les membres de la famille impériale cultivent généralement la discrétion. Nous avons par la suite reçu de sa part une lettre de remerciements officielle, dans laquelle elle nous dit avoir apprécié le moment. C'est un souvenir extraordinaire. » . . .

MAGIC MONACO, le 25 et 26 février au Grimaldi Forum. magic-ip.com



https://www.monaco-tribune.com/2023/03/franc-succes-pour-le-magic-monaco-2023/



#### PHOTOS

#### Franc succès pour le MAGIC Monaco 2023

Par Camille Esteve Publié le 7 mars 2023 🕥 4 minutes de lecture



© Direction de la Communication / Frédéric Nebinger

Ce rendez-vous de la pop culture en terres monégasques a réuni plus de 6 000 personnes le temps d'un week-end.

C'est un retour en grande forme pour le MAGIC Monaco. Après quatre ans d'absence, Covid oblige, le salon des passionnés de mangas, de jeux vidéo et de pop culture, placé sous le Haut Patronage de la Princesse Charlène, avait lieu au Grimaldi Forum les 25 et 26 février derniers.

L'événement a accueilli de prestigieux invités, à commencer par le Prince Albert II, qui n'a pas hésité à prendre la pose aux côtés de l'organisateur de l'événement, Cédric Biscay, mais aussi de deux autres personnalités de choix : l'astronaute Thomas Pesquet et le créateur du célèbre manga *Olive et Tom*, Yoichi Takahashi.





Ci-dessus, Yoichi Takahashi dédicace un maillot de football au Prince Albert II – © Axel Bastello / Palais Princier

- « Je crois que le succès d'Olive et Tom repose déjà sur la discipline choisie, confiait le mangaka au micro de Monaco Info. Il s'agit du football, et c'est un sport apprécié, suivi dans le monde entier. Ensuite, je pense que c'est dû aux personnages créés, car ils sont attachants et le public aime suivre leurs aventures sur plusieurs années. Ce sont, selon moi, les deux raisons principales. »
- « On a tous des connexions avec la pop culture. J'ai plutôt l'habitude des conférences scientifiques, techniques. Là, c'est différent, on est là pour créer ces petits ponts entre tous les univers : le sport, la musique, la création, les jeux vidéos, la science, la technique... Et, évidemment, l'espace inspire énormément d'œuvres artistiques dans tous les domaines », expliquait Thomas Pesquet, sur Radio Monaco, partenaire de l'événement.



© Direction de la Communication / Frédéric Nebinger



Les fans ont également pu rencontrer Nick Dudman, costumier de la saga à succès *Harry Potter*, ainsi que William Simpson, storyboarder de la série *Games of Thrones*. Au programme également, deux concours internationaux, notamment celui de cosplays.





Sakuraflor, cosplayeuse venue des Pays-Bas, a remporté la première place grâce à son costume à l'effigie du personnage Vi, issu du célèbre jeu vidéo League of Legends. « J'ai été invitée pour cette compétition et il s'agissait de ma première fois à Monaco, glisse-t-elle au micro de Monaco Info. Je participe à des concours de cosplay en tant que professionnelle depuis des années et j'avais envie d'essayer car j'avais eu depuis longtemps de bons échos à propos de MAGIC et de Monaco, j'ai donc dit allez, on y va!»



@ Axel Clergeau Photographie / MAGIC Shibuya Productions

L'événement a également permis de rendre hommage à Kazuki Takahashi, créateur de *Yu-Gi-Oh!*, décédé cet été, et à Leiji Matsumoto, créateur d'*Albator*, disparu quelques jours seulement avant le salon.

#### PARTAGEZ CET ARTICLE:













https://www.youtube.com/watch?v=cgJdxgiM-yg



#### DANS LE MULTIVERSE AVEC THOMAS PESQUET





#### DANS LE MULTIVERSE AVEC THOMAS PESQUET





#### Je choque Ronny Turiaf et Yōichi Takahashi





#### Je choque Ronny Turiaf et Yōichi Takahashi



#### 27 k vues il y a 5 mois

Cette vidéo m'a fait passé par toutes les émotions. J'espère qu'elle vous a fait le même effet! ...afficher plus



https://monaco-hebdo.com/culture/salon-magic-monaco-un-monde-de-passionnes-et-de-surdoues/



ACTUALITÉS POLITIQUE ECONOMIE DOSSIERS

Accuell / Culture / Salon Magic Monaco : un monde de passionnés et de surdoués

CULTURE

## Salon Magic Monaco : un monde de passionnés et de surdoués

par CLÉMENT MARTINET 🖂 Publié le 2 mars 2023 à 09h51















© Photo Magic

Organisé pour la première fois le temps d'un week-end, les 25 et 26 février 2023, le salon Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) a déroulé son univers de pop culture, après trois ans de disette due à la pandémie de Covid-19.

C'est du travail d'orfèvre, un monde à part où se côtoient des passionnés d'un genre peut-être trop longtemps pris de haut, car composé de grands enfants. En arpentant les couloirs du Grimaldi Forum le 25 et 26 février derniers, à l'occasion du grand retour du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), après trois ans d'absence liée au Covid-19, il était clair que la «pop culture», mot valise pour rassembler les grandes familles du jeu vidéo, de l'animation et de ses dérivés, est motivée par l'excellence. Il suffisait de jeter un œil sur les costumes conçus par la douzaine de participant(e)s du concours de "cosplay", contraction de costume et de "play" [un loisir qui consiste à jouer le rôle d'un personnage de fiction en imitant son costume — NDLR], pour en avoir le cœur net.

Extravagants, mais pas délirants, ils venaient du Japon, des États-Unis, d'Amérique latine, et d'un peu partout en Europe pour présenter leurs créations exclusives. Des costumes finement détaillés, travaillés entièrement par leurs soins, à partir de personnages de fiction existants dans le cinéma, le jeu vidéo, ou le manga. Pour les présenter au public, ils ne se sont pas contentés de défiler. Les cosplayeurs ont imaginé une bande-son, un décor, et même parfois une chorégraphie, pour assurer le spectacle. C'était le cas de la gagnante de cette édition 2023, la Néerlandaise Sakuraflor, mais les autres performances ne déméritaient pas. De la haute couture qui ne porte pas son nom, mais qui confirme ses standards, depuis la première édition du Magic international Cosplay Masters (MICM) de 2015, avec près de 40 nationalités représentées.



Les cosplayeurs ont imaginé une bande-son, un décor, et même parfois une chorégraphie, pour assurer le spectacle. C'était le cas de la gagnante de cette édition 2023, la Néerlandaise Sakuraflor. © Photo Magic

#### Des talents à l'âme d'enfant

Preuve qu'un talent peut être porté par une âme d'enfant, les grands noms invités cette année au Magic ont percé dans un univers qui requiert rigueur et persévérance, mais une bonne pincée de fantaisie, aussi. Le spationaute Thomas Pesquet, le créateur de la franchise Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi [lire son interview «Je commence à avoir des idées pour un nouveau jeu», publiée dans ce numéro — NDLR], le créateur du dessin animé culte Olive et Tom (1983-1986), Yoichi Takahashi, le spécialiste du maquillage de cinéma, Nick Dudman, qui a officié, entre autres, dans Batman (1989), L'Empire contre attaque (1980), Le Retour du Jedi (1983), et Harry Potter (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011, 2014). Mais aussi Ronny Turiaf, champion NBA avec le Miami Heat en 2012 quelques années après avoir subi une opération du cœur. Il a créé aujourd'hui une résidence de création, la Maison Verv'eau.

Pas étonnant qu'avec des noms pareils réunis pour des conférences et des séances de dédicaces, cet événement conçu par la société de production monégasque Shibuya Productions a rassemblé plus de 6 000 personnes sur deux jours. D'autant que ce rendez-vous était gratuit, un sujet sur lequel Cédric Biscay, président et patron de Shibuya Productions, également auteur de la série de mangas Blitz, ne veut pas transiger. Grâce à cette affluence et à ses invités de marque, cet événement a su se faire un nom, jusqu'à être associé à la famille princière pour la première fois cette année, à travers le haut patronage de la princesse Charlène.

par CLÉMENT MARTINET 🖂 2 mars 2023 à 09h51

TAGS Cédric Biscay Magic Monaco Pop Culture



https://monaco-hebdo.com/culture/final-fantasy-hironobu-sakaguchi-interview/



ACTUALITÉS POLITIQUE ECONOMIE DOSSIERS

Accueil / Culture / Final Fantasy - Hironobu Sakaguchi : «Je commence à avoir des idées...

#### CULTURE

### Final Fantasy – Hironobu Sakaguchi: « Je commence à avoir des idées pour un nouveau jeu »





© Photo Clément Martinet / Monaco Hebdo

Rencontré à l'occasion du salon Magic Monaco les 25 et 26 février 2023, le père de la franchise *Final Fantasy*, monument du jeu vidéo vendu à plus de 160 millions d'exemplaires dans le monde, Hironobu Sakaguchi, a répondu aux questions de *Monaco Hebdo*. Il évoque l'avenir du jeu vidéo, ses contraintes, mais aussi ses projets.

### Comme tout jeu vidéo, *Final Fantasy* est une sorte de rêve : comment est né le vôtre ?

À l'époque, avant que ce rêve ne commence, on développait des jeux sur PC. Mais il y avait cette console, la Famicom, dont il était dit qu'elle était moins puissante, et qu'il était difficile de développer des jeux dessus, surtout des RPG [des jeux de rôle, "role playing game" en anglais — NDLR]. Mais, malgré ce qui se disait à son sujet, une équipe a réussi à concevoir sur cette console le jeu *Dragon Quest* (1986), qui a connu un grand succès. Ça a été un peu l'élément déclencheur pour nous. On s'est dit qu'il était possible de créer un RPG sur Famicom. À partir de là, le rêve *Final Fantasy* s'est déployé.

Créer un jeu prend du temps, parfois dix ans pour *Final Fantasy 15*, et cette attente peut créer de la frustration chez les fans, allant jusqu'au piratage de données, comme l'a subi récemment le studio Rockstar Games <sup>(1)</sup>: faut-il désormais composer avec la frustration du public?

En réalité, pour créer un jeu de A à Z, il faut compter trois ans. Si *Final Fantasy 15* a pris du temps, dix ans donc, c'est que diverses choses ont freiné la production. C'est un peu les aléas du "business", si je puis dire. Si vous prenez la construction d'un immeuble, par exemple, il se peut qu'il y ait des incidents, et que le projet prenne plus de temps. C'est un peu quelque chose de similaire qui s'est passé avec *Final Fantasy 15*. Mais je suis persuadé que l'on peut développer un jeu en trois ans, pour faire en sorte que les fans ne soient pas trop frustrés d'attendre.



© Photo Clément Martinet / Monaco Hebdo

«Pour créer un jeu de A à Z, il faut compter trois ans. Si Final Fantasy 15 a pris du temps, dix ans donc, c'est que diverses choses ont freiné la production. C'est un peu les aléas du "business"»

## Au-delà des contraintes du marché et de la pression du public, l'important reste la création pure et le produit final ?

Exactement. Au bout du compte, c'est le rendu final qui est le plus important.

## L'industrie du jeu vidéo regorge aujourd'hui de réadaptations de grands classiques : cette tendance fait partie de l'avenir des consoles de salon ?

Quand j'ai commencé dans le jeu vidéo, c'était vraiment les débuts, c'était il y a quarante ans. On n'avait personne pour nous transmettre de l'expérience et nous apprendre des choses. On ne pouvait que créer des nouvelles choses. Mais, au bout de quarante ans, c'est normal qu'il y ait des "remasters" et des "remakes" dans les jeux vidéo. C'est comme dans le cinéma, il y a à la fois des "remakes" et des nouveautés. La vision que j'ai, par rapport au jeu vidéo, c'est que ce milieu-là a enfin atteint une certaine maturité qui fait qu'on peut avoir des "remasters" et des "remakes" qui côtoient des nouveautés. Finalement, c'est la vie d'un milieu plus global. Et *Final Fantasy* est un très bon exemple pour illustrer cela, puisque *Final Fantasy* a été réadapté. Les épisodes *Final Fantasy* 1 à 6 ont bénéficié d'un "pixel remaster", ils ont été remasterisés. Et, en même temps, un *Final Fantasy* 16 va sortir [il est annoncé pour le 22 juin 2023 sur Playstation 5 — NDLR]. Tout se côtoie et, tant qu'il y a de la nouveauté, la licence vit.

«Au bout de quarante ans, c'est normal qu'il y ait des "remasters" et des "remakes" dans les jeux vidéo. C'est comme dans le cinéma, il y a à la fois des "remakes" et des nouveautés»

Avec ces réadaptations, l'idée est aussi de capter un nouveau public, plus jeune, pour qu'il redécouvre ce que les joueurs plus anciens ont connu ?

Je ne suis plus chez Square Enix [le studio en charge du développement de *Final Fantasy* — NDLR], donc je ne sais pas dans quelle direction ils veulent aller. Cela leur appartient (rire).

Sur le domaine des RPG, qui est votre domaine de prédilection, on observe un tournant plus marqué vers l'action que les RPG traditionnels : cette tendance vous séduit ?

C'est vrai que l'action répond à une demande des joueurs, c'est le fruit d'une époque. Mais je suis persuadé que le modèle de système tour par tour, le "Turn Based Strategy" (TBS), a encore de l'avenir, et peut encore évoluer.

Final Fantasy, c'est aussi un sens de l'esthétique très prononcé et une bande-son qui a marqué de nombreux fans, jusqu'à organiser des concerts avec des orchestres à travers le monde <sup>(2)</sup>: comment imagine-t-on une mélodie adaptée à une franchise de jeu vidéo?

À l'époque où j'étais sur *Final Fantasy*, je travaillais avec le compositeur Nobuo Uematsu. Sa particularité, c'est de créer des mélodies très marquantes, avec des lignes mélodiques très adaptées. Ce qu'il arrive à faire, c'est de vraiment exprimer l'intériorité du personnage à travers la musique. Il est vraiment très bon dans le rendu musical de la dramaturgie de l'histoire racontée par le jeu.

### Un jeu vidéo est une œuvre d'art : quel type d'art vous inspire particulièrement pour créer vos productions ?

En terme d'art, j'aime beaucoup la photographie. J'en fais moi-même depuis très longtemps. J'aime bien aussi l'art contemporain, plutôt abstrait. Je suis plutôt sensible au rendu des textures.

#### Quels sont les projets qui vous tiennent le plus à cœur?

À vrai dire, j'ai eu 60 ans il n'y a pas longtemps [le 25 novembre 2022 — NDLR] et, à l'époque, je me disais que je prendrais peut-être ma retraite. J'imaginais alors que le jeu *Fantasian* (2021) serait mon dernier, mais cela fait deux ans qu'il est sorti, et je commence à avoir des idées pour un nouveau jeu. J'ai envie de créer à nouveau. Tant que la flamme est là, je pense m'impliquer, et créer un nouveau jeu.

#### Les lignes de ce nouveau jeu sont encore secrètes?

Pour l'instant, j'en suis au niveau du scénario. Donc il faut encore compter trois ans et demi, quatre ans, pour en parler plus concrètement.

## Vous parliez de photographie : vous avez aussi des projets d'exposition ?

Si j'ai l'opportunité de le faire, ce sera avec plaisir, même si c'est compliqué. Mais j'aimerais beaucoup, oui.

1) Le 18 septembre 2022, près de 90 clips vidéo de Grand Theft Auto 6, le nouvel opus du studio Rockstar Games, ont été divulgués illégalement sur Internet, dévoilant des séquences de développement du jeu. Cet événement a été considéré comme l'une des fuites de données les plus importantes de l'histoire du jeu vidéo. Il prend sa source dans la frustration due au manque de communication de l'équipe de Rockstar Games, dix ans après la sortie de GTA 5, le précédent volet.

2) Plusieurs épisodes de la franchise Final Fantasy, et de ses séries auxiliaires, ont donné lieu à des bandes originales et à des versions orchestrales, ainsi qu'à des arrangements pour piano et à des musiques vocales. Des bandes sonores ont été interprétées par l'orchestre symphonique de Londres, alors qu'un concert a été donné le 10 mai 2004 au Walt Disney Concert Hall de Los Angeles, à guichet fermé pendant trois jours.



https://monaco-hebdo.com/culture/leiji-matsumoto-createur-d-albator-est-mort/



ACTUALITÉS POLITIQUE ECONOMIE DOSSIERS

Accueil / Culture / Leiji Matsumoto, le créateur d'Albator, est mort

CULTURE

#### Leiji Matsumoto, le créateur d'Albator, est mort

par RAPHAËL BRUN 🖂 Publié le 20 février 2023 à 12h55















Le 20 février 2023, la maison de production Toel a annoncé la mort de Leiji Matsumoto, survenue le 13 février 2023. © Photo Iulian Giurca/Monaco Hebdo

Star internationale de la BD et de l'animation, l'artiste japonais Leiji Matsumoto est décédé le 13 février 2023. Il avait 85 ans.

Patiemment, malgré les multiples sollicitations des différents médias, il avait pris le temps. Le 9 mars 2019, *Monaco Hebdo* a interviewé Leiji Matsumoto. C'était dans le cadre du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), et il avait alors répété une chose qui lui importait beaucoup : ne jamais lâcher prise. « *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 ne faut pas avoir honte de pleurer, si on échoue. Mais abandonner est la pire des choses qui soit. »* 



Leiji Matsumoto, l'auteur japonais d'Albator, le 9 mars 2019, à Monaco, dans le cadre du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC). © Photo Iulian Giurca / Monaco Hebdo

Leiji Matsumoto est né le 25 janvier 1938 à Kurume, dans la préfecture de Fukuoka, sur l'île de Kyushu, dans le sud du Japon. Etalée sur plus de 60 ans, sa carrière a débuté tôt. Son amour du dessin le conduit à publier son tout premier manga Les Aventures d'une abeille à l'âge de 15 ans, grâce à un concours de création. Sa passion, c'était aussi le monde de l'aviation. Son rêve aurait consisté à marcher dans les traces de son père, qui a été pilote de l'armée impériale et vétéran de la seconde guerre mondiale. Mais des problèmes de vue l'en ont empêché. Quatrième d'une famille de sept enfants, Leiji Matsumoto s'est donc réalisé autrement, à travers une série d'inspirations qu'il a résumé ainsi à Monaco Hebdo: « Il y a eu Disney et Osamu Tezuka. Je citerai aussi le film français Marianne de ma jeunesse (1954), 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.»



© Photo DR

« 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 » Leiji Matsumoto

#### Extra-terrestre

Il citait aussi volontiers les grands mangaka Osamu Tezuka (1928-1989) et 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». » Parmi les œuvres japonaises qui l'ont marqué lorsqu'il était enfant, il y a le courtmétrage d'animation L'Araignée et la Tulipe (1943) de Kenzo Masaoka (1898-1988). Par la suite, l'actrice Marianne Hold, qui l'avait séduit dans le film de Julien Duviviers, Marianne de ma jeunesse, lui sert de base pour imaginer le personnage de Maetel, qu'il met en scène dans sa série télévisée de science-fiction d'animation, Galaxy Express 999 (1978-1981). Son premier grand succès survient en 1968, avec la sortie du manga Sexaroïd, qui marque aussi ses premiers pas dans le monde de la science fiction. Puis, en 1974, il transforme le Yamato, un navire de la marine japonaise détruit en 1945, pour en faire un vaisseau spatial qui lutte contre une invasion extra-terrestre. Cela donne naissance au manga Yamato, le cuirassé de l'espace (1974). Adapté en série animée, il rencontre un grand succès à la télévision japonaise.



Avec Osamu Tezuka (1928-1989) et 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»»



© Photo Iulian Giurca / Monaco Hebdo

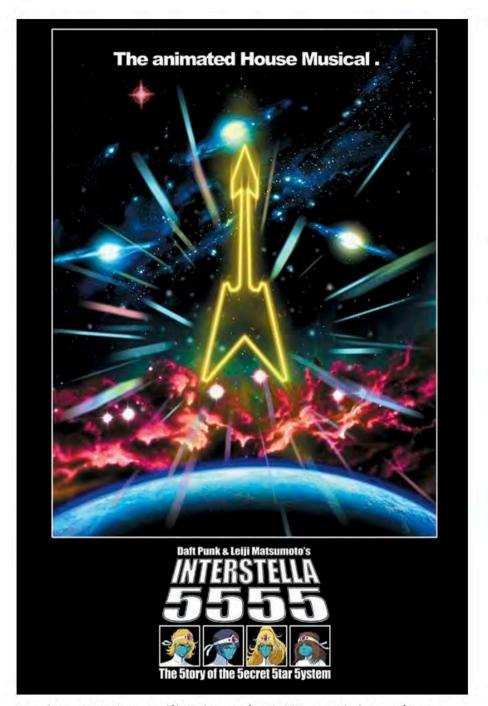
Trois ans plus tard, en 1977, Capitaine Albator [« Harlock» en version originale – NDLR] fait ses débuts. Le succès sera total, notamment en Europe, avec une diffusion en France et à Monaco dans l'émission télévisée « Récré A2 », en 1980. Toujours dans les années 1970, Leiji Matsumoto signe deux autres œuvres de science fiction majeures : les mangas Queen Emeraldas (1977-1978), qui est le double féminin d'Albator, et Galaxy Express 999 (1977-1981), qui évoque un train dans l'espace qui conduit vers une planète où les humains sont robotisés pour devenir immortels. Par la suite, Galaxy Express 999 est adapté en une série télévisée, que l'on peut voir de 1978 à 1981. Œuvre après œuvre, la guerre traverse en filigrane l'ensemble du travail de Leiji Matsumoto. « Pendant la guerre sinojaponaise, 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 », expliquait-il à Monaco Hebdo, en mars 2019.

### Œuvre après œuvre, la guerre traverse en filigrane l'ensemble du travail de Leiji Matsumoto



#### Daft Punk

Les années 1980 et 1990 sont, en revanche, plus difficiles. Ce qui ne l'empêche pas de lancer un important projet : L'Anneau des Nibelungen (1989), une œuvre dans laquelle il revisite la *Tétralogie* de Richard Wagner (1813-1883), façon "space opera". Certains chapitres ont été prépubliés sur Internet en 1997. Mais la relance intervient au début des années 2 000, avec le long-métrage d'animation Interstella 5555 (2003), réalisé en collaboration avec le duo français Daft Punk. « 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 », expliquait Leiji Matsumoto à *Monaco Hebdo* en mars 2019. Il apporte alors son univers et son imagination qui viennent littéralement porter Discovery, un album de Daft Punk sorti en 2001. Le succès est au rendez-vous. Fêté en 2013 par le festival international de la bande dessinée d'Angoulême pour ses 60 ans de carrière, Leiji Matsumoto évoquait avec Monaco Hebdo, en mars 2019, son infatigable soif de projets. Et tout cela, toujours selon sa vision : « 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.»



La relance intervient au début des années 2 000, avec le long-métrage d'animation Interstella 5555 (2003), réalisé en collaboration avec le duo français Daft Punk.

«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»

### **PARCOURS: LEIJI MATSUMOTO**

25 janvier 1938 Naissance à Kurume (préfecture de Fukuoka)

1968 Sexaroïd

1974 Yamato, le cuirassé de l'espace

1977 Capitaine Albator

1977 Queen Emeraldas

**1977-1978** *Galaxy Express* 999

**2003** *Interstella 5555,* film d'animation réalisé avec le groupe Daft Punk

**2012** Leiji Matsumoto est fait chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres par le gouvernement français

**2019** Présence au Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) le 9 mars 2019

**2023** Mort le 13 février 2023, à l'âge de 85 ans.



https://www.monaco-tribune.com/2023/03/ronny-turiaf-las-monaco-basket-participe-a-porter-haut-le-basket-francais-en-europe/



#### INTERVIEW

### Ronny Turiaf: « L'AS Monaco Basket participe à porter haut le basket français en Europe »

Par Romain Boisaubert Publié le 7 mars 2023 🕥 5 minutes de lecture



Présent lors du Magic, le rendez-vous international et incontournable de la Pop Culture à Monaco, l'ancien pivot international français (40 ans, 87 sélections) et champion NBA avec le Miami Heat en 2012 s'est livré pour Monaco Tribune. Extraits.

Ronny, à qui devons-nous votre présence au Grimaldi Forum à l'occasion du Magic Monaco?

(Sourire) À Cédric Biscay, tout simplement. Je suis un immense fan de mangas, de comics et de la culture japonaise en général. J'avais envoyé un message à monsieur Biscay sur Twitter pour lui faire part de mon admiration pour son travail. Il m'a invité à venir ici et je lui en suis vraiment reconnaissant. C'est un immense plaisir de venir partager ma passion avec tous les fans de pop culture.

#### Quels sont vos références favorites ?

Il y en a tellement. Mais comment ne pas citer Olive et Tom, Dragon Ball Z, Les Chevaliers du Zodiaque, Nicky Larson, Bleach ou encore Sailor Moon? Je ne peux même plus compter le nombre de mangas et comics que j'ai regardé et lu.

#### Comment s'organise votre après-carrière ? Avez-vous toujours un pied dans le basket ?

C'est très simple. Comme avec Cédric Biscay, j'essaye de rencontrer au maximum les gens qui m'inspirent. J'aime voyager, aller au plus près des personnes et des cultures. Pour ce qui est de mon lien avec le basket, j'occupe le rôle d'Ambassadeur NBA, pour l'Europe et l'Afrique.

#### En quoi consiste votre mission?

Essentiellement à promouvoir la discipline et donner l'opportunité aux jeunes enfants de 8 à 18 ans de jouer au basket. La NBA est implantée dans vingt pays, en Europe et en Afrique notamment. L'objectif n'est pas que professionnel, il est aussi et surtout éducatif. Derrière le basket, il y a un vrai travail social. Prenons l'exemple des filles, qui a quatorze ans abandonnent le basket parce qu'elles n'ont pas de terrain pour le pratiquer. Il faut remédier à ça. J'essaye de rendre au basket tout ce qu'il m'a apporté. C'est comme un passage de témoin.

Paris est une ville de basket, on le voit sur les playgrounds ou à travers les réactions sur les réseaux sociaux

- Ronny Turiaf

Avez-vous été approché, vous, personnellement, pour occuper un rôle central au sein d'un club en France ou d'une franchise en NBA ?

À l'heure actuelle, ce n'est pas ce que je recherche. Je préfère continuer à découvrir le monde. Je n'ai de toute façon pas été approché en France. Aux États-Unis, oui. Pourquoi pas à l'avenir. Mais mon objectif est avant tout de créer plusieurs résidences créatives, en Europe, en Afrique, aux États-Unis et en Asie, pour permettre aux gens de réaliser leurs projets et de se retrouver dans un même espace. Des gens motivés, venus de tous les horizons et qui s'entraident. Ça me rappelle beaucoup les vestiaires, avec des profils différents, qui collaborent ensemble pour atteindre un objectif. C'est cette cohésion qui permet d'arriver le plus loin possible, encore plus loin qu'individuellement.

#### Avez-vous toujours un regard attentif sur la NBA?

(Sourire) Il se résume à checker les scores le matin au réveil en prenant mon café. Je ne me réveille pas la nuit pour voir les matchs. Mais j'aime voir ce que font mes potes. Je suis content de voir Ricky Rubio de retour et Kevin Love rejoindre le Heat pour remporter une nouvelle bague. Quand je me rends aux États-Unis, je me débrouille quand même pour aller assister à des matchs.

### Quel regard portez-vous sur l'AS Monaco Basket, dont le projet ne cesse de prendre de l'ampleur en France et en Europe depuis plusieurs saisons ?

J'ai eu la chance de voir la Roca Team jouer à deux reprises, dans l'ancienne salle. J'ai hâte de voir la nouvelle d'ailleurs, elle a l'air très sympa! J'aime beaucoup ce que réalise le club. Il participe à porter haut le basket français en Europe. Je les vois bien remporter l'Euroleague un jour. C'est intéressant de voir comment ils construisent l'équipe. Ils ont de grandes individualités. J'ai vraiment hâte de voir le moment où toutes les stars de l'équipe vont performer en même temps.

#### Quels sont les joueurs qui vous impressionnent le plus ?

J'aime bien Donta Hall, Mike James, Yakuba Ouattara et Donatas Motiejūnas, contre qui j'ai joué. Il y a Elie Okobo aussi. Je prends plaisir à voir son évolution. Il franchit les paliers un à un.

Vous étiez présent à l'Accor Arena lors de la rencontre de NBA entre les Chicago Bulls et les Detroit Pistons délocalisée à Paris. Quand on regarde l'engouement incroyable autour de cet évènement, on se dit que le basket occupe une place centrale en France...

Je n'ai pas eu besoin de ce match pour m'en rendre compte. Paris est une ville de basket. On le voit sur les playgrounds ou à travers les réactions sur les réseaux sociaux. Nous sommes une terre de basket et Paris encore plus particulièrement. Entre le Paris Basketball, les Metropolitans 92 et Nanterre 92, il y a déjà trois clubs dans la capitale. Je pense que Paris pourrait même en accueillir cinq ou six à l'image de Londres en Premier League au football. Et avec l'arrivée de nouvelles infrastructures, la marge de progression est encore immense.

MONOCOMATION 1945

MONOCOMATION

**DIMANCHE 26 FÉVRIER 2023** 

6° SALON MAGIC, AU GRIMALDI FORUM

# PESQUET L'EXTRA TERRIEN

L'interview vérité de l'astronaute qui vise la Lune

« Mon corps n'a pas l'âge que je devrais avoir »

P 2-3 et 56



100ga

# La pop culture en fête

Affluence massive hier pour la première journée de MAGIC, où le concours international de cosplay constituait une attraction phare pour les amateurs. Le salon se poursuit aujourd'hui.

e rendez-vous fixé à 15 h15 tapantes dans l'amphithéâtre Camille-Blanc, certains participants l'attendaient depuis quatre ans, date de la dernière édition de MAGIC en 2010.

Hier alors que le salon reprenait du service - après trois annulations forcées par la pandémie - pour une sixième édition, le MAGIC International Cosplay Masters était l'acmé de cette première journée. Une douzaine de participants, venus d'Europe, du Japon, des États-Unis et d'Amérique du Sud avaient été sélectionnés pour s'affronter dans cette olympiade du dégui-sement. Mais déguisements de compétition pour confrontation aux allures de championnat du monde. Pas vraiment l'ambiance d'un Mardi gras...

### Incarner des héros

Pour celles et ceux hermétiques au genre, le cosplay (contraction anglophone de costume et play pour jouer) est une forme artistique où les participants incarnent des personnages issus des univers de la bande dessinée, de jeux vidéo, de films ou de romans. En somme, il s'agit pour monsieur ou madame tout le monde (une majorité de femmes d'ailleurs) de donner un peu de chair et d'os à des héros qui n'existent que sur le papier ou à l'écran. Et d'envelopper le tout dans un costume qui rendra l'illusion presque parfaite. À l'image de Luis, alias Ba-

arimage de Luis, ailas banana Cospboys, un Mexicain qui a ouvert le show
grimé en une Catwoman
plus vraie que nature. Tout
en latex et talons hauts,
avec une cravache pour le
style, le concurrent a proposé une performance enlevée et acrobatique très réussie où sa combinaison noire
a fait sensation. Le ton était
donné

Deux règles communes à tous les engagés de la compétition : une minute trente seulement pour convaincre sur scène devant un public d'amateurs avertis. En livrant une performance « maison » où il faut avoir confectionné son costume, son décor, sa bande-son comme dans une pièce de

Un hobbie qui prend du temps comme l'a confle une





Du parvis du Grimaldi Forum à la scène de l'amphithéâtre Camille-Blanc, c'est un défilé de créatures sorties de l'univers de la pop culture qui a donné son atmosphère au salon.

participante, arrivée en guerrière avec épaulettes clignotantes et costume taillé sur mesure pour recréer l'univers du jeu vidéo World of Warcraft. Elle a passé six mois à concevoir sa tenue pour le championnat monégasque. Et aucun concurrent n'était autorisé à porter avant son costume en public. Les performances au MAGIC devaient être exclusives.

Un autre participant, lui, avait choisi d'enfiler une amure de 22 kilos pour se glisser dans la peau d'un héros du Seigneur des Anneaux. Si certains peuvest douter que le cosplay est un art, il n'en est pas moins une discipline sportive.

#### Sakuraflor consacrée

Certains cosplaveurs iont le choix de disparaître entièrement sous leur personnage Masquant leur visage pour donner l'illusion qu'un personnage de dessin anime ou de jeu vidéo prend vie sur scène A l'opposé, d'autres imaginent un univers, une chorégraphie pour amener l'atmosphère d'un personnage sur scène. Comme une participante qui a enchaîné sur scène les robes en broderie façon Sissi, se changeant à la manière d'un Arturo Brachetti

Ou Meisha Mock, venue de Californie pour proposer son univers comme une allégorie de la nature avec pelisse et perruque dignes de l'Homme de Néandertal. À chacun son style et son incarnation.

Au final, après délibération, le jury d'experts composé de Reika, une référence du milieu, Rian Cyd, double champion du monde de cosplay-originaire d'indonésie et vainqueur à Monaco en 2019-et Nick Dudman, maquilleur star pour le cinéma ont choisi d'élire Sakuraflor, reine de l'édition 2023.

La Néerlandaise, chevelure rose et mains robotisées d'où s'échappent de la fumée s'était donné les moyens de remporter la compétition en Prificipanté. Les autres pourront retenter leur chance aux sélections l'an prochain.

Reportage : Cédric VERANY cverany@monacomatin.mc Photos : Jean-François OTTONELLO

# tout le week-end

### « Olive et Tom vont avoir un stade et un musée à leur nom »

Un look noir passe-partout et un regard discret, pas vraiment la dégaine d'une vedette. Pourtant, Yoichi Takahashi est une légende pour des millions de fans. Père d'un manga mythique pour toute une génération : Olive et Tom. Depuis la première série publiée en 1980, le manga a fait le tour du monde. Et a offert à son créateur une renommée de rock star qu'il a pu apprécier hier à la rencontre des participants au MAGIC. Interview

Vous êtes l'invité d'honneur du salon MAGIC. Que vous dit le public qui vient à votre rencontre tout le week-end?

Ils me disent tous que ce sont des fans de longue date d'Olive et Tom [rire]. Ce qui me laisse croire que

les valeurs l'espère que le de ce manga sont Japon gagnera toujours d'actualité dans le domaine du football où le business a

Vous-même, vous présidez le Nankastu FC, un club de 5° division au Japon, depuis 2019. Quel président êtes-vous ? L'équipe est encore dans une

pris beaucoup de place.

catégorie mineure du championnat mais nous essayons de la faire progresser. Et je préside toute cette activité, en discutant autant avec les joueurs qu'avec ceux qui gèrent les affaires du club... D'ici cinq ans, ce que je peux dire c'est que nous aurons un stade baptisé Captain Tsubasa Stadium [le nom original du manga en Japonais, ndlr] qui sera lié à un musée consacré aussi à Olive et Tom. Le bâtiment sera construit à Katsushika, ma ville de naissance dans la banlieue de Tokyo.

Vous êtes devenu fan de foot en 1978 avec victoire de l'Argentine en Coupe du monde, le scénario du France-Argentine 2022 était-il encore plus fou que dans

vos mangas ? C'est vrai, j'étais d'ailleurs dans le stade pour la finale au Qatar. Et ce qui était impressionnant. c'est qu'on ne savait pas qui

allait gagner jusqu'au dernier moment. C'était presque encore plus dramatique que dans un

Le Japon pourrait-il un jour gagner une Coupe du monde ?



Yoichi Takahashi a pris la pose devant l'affiche qu'il a signée pour l'événement MAGIC.

Je l'espère vraiment. C'est pour ça que Tsubasa [Olive dans la version française, ndlr] gagne dans le manga. La réalité rejoindra peut-être un jour la

Vous avez dessiné l'affiche de cette édition 2023 de MAGIC, qui se trouve être prophétique puisqu'elle est illustre le derby Monaco-Nice qui se joue ce dimanche au stade Louis-II.

Serez-vous au match? Bien sûr I Je vais aller voir le match et j'espère que Takumi Minamino (le joueur de l'AS Monaco de nationalité japonaise) mettra un but!



Échange sympathique entre l'astronaute Thomas Pesquet et le cinéaste Mathieu Kassovitz, le genre de rencontres singulières que provoque MAGIC.





L'inoxydable Jacky à la manœuvre pour animer cette sixième édition, avec cette année, des interprètes en langage des signes. Une première !





Lady Lemon et Horo von Kaïda, les animatrices du concours de cosplay, déjà dans leurs personnages.



## Thomas Pesquet: « Il faut écouter tous les experts »

Invité du 6° Salon MAGIC dédié à la pop culture, ce week-end à **Monaco**, l'astronaute témoigne de ses expériences dans l'espace et incite à écouter les scientifiques. Captivant.

refuse la casquette de supernéros, mais depuis qu'il porte le casque de commandant de la Station spatiale internationale (ISS), Thomas Pesquet est l'un des rares êtres humains du XXIII siècle à émerveiller les tout-petits autant qu'il fas-cine les adultes. L'astronaute français a encore livré une master class sur sa dernière mission, hier, devant un public du Grimaldi Forum ébahi, parmi lequel l'acteur et réali-sateur Mathieu Kassovitz, qui l'a rejoint sur scène. Alors qu'il travaille avec l'Agence spatiale européenne à implanter une base de recherche sur la Lune, et rêve de Mars, Thomas Pesquet a confié que « même si ce sont des moments qui se passent toujours bien, on essaye d'avoir dit tout ce qu'il y avait à dire à ses proches avant un décollage ».

La veille, passionnant et « simplati-que », il avait accordé un long entre-tien à Monaco-Mann pour évoquer les modifications de son corps en apesanteur, témoigner de la géopolitique spatiale, prêcher pour la science et évoquer son souhait de créer un manga avec le présidentfondateur de Shibuya Productions et du Salon MAGIC. Cédric Biscav. Rencontre avec un terrestre extra.

#### Que guette-t-on à travers le hublot lors de son premier vol? Une vie extraterrestre?

[Rire.] Au voisinage de la Terre, je ne m'attendais pas à trouver quoi que ce soit, mais j'ai eu une fois une surprise. J'ai un vu un petit point blanc près de l'ISS mais c'était en fait une protection thermique qui s'était détachée lors d'une sortie extravéhiculaire. Pour trouver des formes de vie, il faudrait aller très loin, mais on ne s'interdit pas de penser que ça existe. On découvre quasiment tous les jours de

nouvelles exoplanètes où on pourrait avoir de l'eau liquide,

Mon corps n'a

avait évoqué ici même la possibilité que son corps soit un peu plus vieux que son âge réel

à terre, stables, calmes, C'est ce

recherchés, donc les gens ne

partent pas dans des grandes

méditations. Mais de temps en

temps, le soir, en éteignant les

lumières et en flottant, on peut se

voir partir un peu dans les étoiles.

Vous avez passé jeudi votre visite médicale annuelle d'aptitude. Quels détails sont rédhibitoires ?

Il y en a plein, car la visite médicale

d'entrée. Il faut avoir tous les sens

qui marchent bien, et il ne faut pas

avoir de caries!

De plombage en

fait, parce qu'une

est assez difficile, surtout celle

qu'impliquent le métier et les profils

Oui, ça se passe à deux niveaux. La théorie de la physique dit que, plus on se rapproche de la vitesse de la lumière, plus ça change l'écoulement du temps. 300 000 km/seconde, nous, on vole à 28 000 km/h, donc c'est très loin. Mais il y a quelques millièmes de millisecondes qui font que mon corps n'a pas l'âge que je devrais avoir. Il y a aussi les symptômes du vol spatial qui ressemblent aux symptômes du vieillissement :

rigidité artérielle, parfois une perte de vue avec la pression crânienne qui augmente. Mais ce sont des symptômes, donc réversibles. En rentrant au sol, on récupère tout cela, sauf peut-être la densité osseuse mais ca se joue à 1 ou 2 %.

Pourrait-on allonger une vie dans l'espace, voire concevoir et donner la vie ?

Donner la vie serait compliqué, car nous sommes des animaux terriens et un développement du fœtus en dehors de la gravité donnerait lieu à des malformations assez sévères. Ce n'est pas envisagé du tout. Mais comme on a les symptômes du vieillissement sur une phase accélérée et de manière réversible, cela fait rêver les gens. Il faut attendre que les gens aient pris vingt ans pour avoir des données, nous, on peut le faire en quelques mois. Trouver la clé de ce phénomène de vieillissement pourrait avoir plein d'applications sur Terre, sans aller jusqu'à la Fontaine de Jouvence. [Sourire.]

L'espace n'est pas délimité par le droit international, est-ce une guerre de positionnement là-haut?

Les gens y ont pensé dans les années 50-60, mais ça ne marche pas. Les trajectoires orbitales se font à des vitesses de 28 000 km/h (5 fois la vitesse d'une balle de fusil), alors imaginez tirer d'un satellite sur un autre avec deux trajectoires qui se croisent aussi vite, c'est impossible. Par contre, il y a énormément de

satellites d'observation, et c'est comme ça qu'on sait ce qu'il se passe chez les gens qui sont nos amis, et ceux qui le sont moins. Il y a des enjeux stratégiques, mais pas de conflit armé. Mais c'est un endroit où tout le monde a envie d'être.

Donc l'ISS n'est pas armée...

Non, du tout. Jusqu'à 2008-2009, dans le Soyouz, pour revenir au sol, on avait une espèce de pistolet-fusil contre les ours [rire], si jamais on se retrouve dans un Aller dans

l'espace

m'a rendu

optimiste"

endroit avec des bêtes sauvages et qu'il faut survivre pendant trois jours. A part ça, il n'y a pas d'armes, c'est même une règle.

En cas d'atterrissage en milieu hostile. comme les pilotes de chasse...

On fait des stages de survie avant de partir. Ce qui est drôle, parce qu'on en a parlé avec des collègues des forces armées, c'est que leur but est de ne pas se faire repérer, parce qu'ils tombent généralement derrière les lignes ennemies; alors que nous, il faut qu'on nous retrouve rapidement. Donc on fait des feux, on fait tout pour ne pas passer inaperçus. [Rire.]

Y a-t-il un embouteillage de satellites dans l'espace ?

On a cette vision d'un nuage de débris autour de la Terre qui parfois même est propagée par des gens proches de l'Agence. Ce n'est pas le

cas. Si on regarde cette photo de la Terre avec tous les petits points blancs autour, en fait, à l'échelle de la photo, chaque point a la taille au moins d'un département français. Mais en réalité, c'est une pièce de 2 euros, et 800 km séparent chaque pièce. Il y a largement la place de passer! Cette représentation distord un peu la perception avec l'impression que l'on doit naviguer entre un champ d'astéroïdes.

Les débris forment-ils une pollution importante déjà?

Il y a beaucoup trop de débris. Ça, c'est certain. Mais ce n'est pas non plus de la pollution parce qu'il n'y a pas de nature, c'est inerte. On n'est pas en train de gacher quelque chose de vivant comme sur la Terre. C'est juste qu'il ne faut pas laisser trainer ses affaires...

Vous aimez dire que nos parents ont œuvré à restaurer la paix, et que notre défi est de sauver la planète. Un message difficile à porter car anxiogène, mais vous semblez l'un des plus entendus actuellement. Étes-vous à l'aise avec cette cape de super-héros? La vérité, c'est que je ne suis pas à l'aise avec ça, parce que c'est aussi anxiogène pour moi. Je n'ai pas la solution plus qu'un autre. Il y a évidemment des comportements vertueux et des choses dont on est sûrs que ce n'est pas une bonne idée, mais ce n'est jamais ni blanc ni noir. Il y a des activités qui génèrent du CO<sub>2</sub> mais dont le but est d'aider la planète. Envoyer un satellite dans l'espace génère du Co-

au lancement, mais le but est très bénéfique pour l'environnement. C'est difficile de faire la balance. Depuis au'on est sorti de nos cavernes, dès qu'on brûle un peu de bois, ça fait

du Co2. Internet crée énormément de Co, mais aussi de connaissances. Je ressens cette angoisse, mais il existe des experts sur tout et il faut les écouter. l'essaye de promouvoir ça et de dépassionner le débat.

Il faut rester optimiste...

Oui, et aller dans l'espace m'a rendu optimiste. Voir ce que les gens peuvent réaliser pour des raisons pacifiques, de recherche... Voir cette station spatiale incroyable, qui dépasse l'imagination, et qu'on a réussi à faire ensemble pour les bonnes raisons... Si on a réussi à faire cela, on ne va quand même pas se laisser avoir par des trucs qui ont l'air a priori plus simples

PROPOS RECUEILLIS PAR THOMAS MICHEL



pas l'âge que je dépressurisation peut les faire sauter. et donc de la vie.

Avez-vous vécu des expériences un peu mystiques dans ce monde de silence et de solitude ? On se sent seul effectivement.

On s'est retiré du monde et on a cette position pas naturelle où l'on regarde tout de haut. Je me rappelle avoir pris plein de photos et m'être dit que l'ensemble des gens que je connais, l'ensemble du monde est sur cette photo. Je suis la seule personne avec mes coéquipiers à ne pas être dessus. C'est un sentiment marrant.

Et du coup, on s'évade?

Oui, on se laisse aller, on devient contemplatif. Après, ce n'est pas complètement mystique, dans le sens où on est tous des gens terre L'astronaute Jean-François Clervoy au niveau moléculaire. Et vous ?

Après, la vitesse de la lumière, c'est pertes musculaire et osseuse,

Monaco 6º SALON MAGIC

nice-matin Mardi 28 février 2023 3

# « Je veux toujours donner une chance à l'œuvre »

Passé par la NBA et l'équipe de France de basket, **Ronny Turiaf** était invité au Salon Magic pour discuter d'une autre de ses nombreuses passions : la culture japonaise. Rencontre.

Souvent, on ne voit l'athlète qu'en tant que tel. La sportive ou le sportif de haut niveau. Et notre rapport à cette personnalité est avant tout conditionné par nos émotions. On s'epoumone à l'encourager. On peste contre des performances decevantes. On pieure autant devant ses victoires les pius marquantes qu'après ses défaites les pius inconsolables. Souvent, on ne voit que la partie visible de l'iccberg. Mais qu'en est-il du versant minergé ? Les réves de gosse, les obstacles qui surgissent, sans prévenit. Les rencontres, pas celles du terrain mais de la vraie vie, mais aussi les passions.

Ronny Turial est un athlète. Costaud, léroce sur les parquets. Mais au Salon Magic, où il était l'un des invités d'honneur, le basketteur va souiller un peu pour laisser place à l'homme dont la bonne hameur est plus que contagicuse. La vraie vie. Il commence alors à se confier sur ces fameuses passions animés", mangas, jeux vidéo, le Japon... L'endroit est donc idéal pour discuter de cela avec lui.

Pour votre venue au Salon Magic, tout a commencé avec un setfie. devant le Vélodrome l'avais un rêve, voir un match au Vélodrome Istade de l'Olympique de Marseille, ndir, l'étais en vacances, de retour de Los Angeles, et je suis allé devant l'enrecieire, alors que l'OM jouait une rencontre le jour même... à Lyon, le le savois, mais pour la plaisanterie, l'ai pris un selfie que l'ai posté sur Twitter avec une légende style: « le suis devant le stade cor je croyais que le match était à domicille, je suis dégaûté... » Tout le monde s'est foutu de moi dans les commentaires. Mais là, il y a un gars, Sébastien Iglesias, qui me contacte. Il travaille pour le club et m'invite à la Commanderie [centre d'entraînement de l'OM désormais nommé Robert-Louis-Dreyfus, ndir] pour voir le match. On discotte, notamment de

on m'a proposé de venir.

Le public est-il surpris de vous voir dans un tel événement ?

le trouve ça intéressant que les gens nous identifient souvent, les

Productions et, de fit en aiguille,

culture japonaise, des mangas,

etc. Et il m'informe qu'il connaît

entièrement dedié à tout ça. Un

quelqu'un a Monaco, Cédric

Biscay, qui a créé un salon

an plus tand, l'étais en

Principauté à visiter les

installations de Shibuya



Ronny Turiaf, c'est aussi 101 sélections en équipe de France.

athlètes de haut niveau, à travers notre activité sportive. Oui, certaines personnes sont surprises de me voir ici, mals c'est drôle. Ils oublient que je suis né en 1983 et que j'ai été bercé par le Club Dorothée. J'ai grandi en Martinique. Avec des potes, on regardait L'école des champions, Olive et Tom. On confectionnait des petits buts et on rejouait le match. Plus tard,

j'ai voyagé une bonne dizaine de fois au Japon. Et j'adore tout autant les jeux vidéo. À l'époque, je

video. A
l'époque, je
n'avais pas d'argent, mes cousins
oui. l'ai passé beaucoup de temps
à les regarder jouer. l'aurais pu
créer l'e-sport [rires]. Si j'étais sur
Twitch aujourd'hui, je montrerais
à quel point je suis fort sur
Football Monager. Il ne faut pas
que je dise ça, mais je suis le
meilleur au monde. J'ai des amis
qui m'appellent pour savoir
comment gérer leur club [rires].

#### Une bonne dizaine de voyages au Japon, vous aimeriez vous y installer pour de bon ?

Pas j'almerais, je vais vivre au Japon. J'ai failli m'y installer en 2020, mais le projet a été repoussé à cause de la Covid. Cette envie découle de tout un tas de choses. Gamin, j'ai grandi dans un HLM, et la fenêtre de la chambre de ma mère donnaît directement sur l'aéroport. Je voyais tous ces avions décoller et atterrir... Mais encore une fois, nous n'avions pas d'argent. Le Japon pour moi signifie que ce gamin que j'étais et qui ne pouvait voyager, peut maintenant aller vivre à l'autre bout du monde. Mais cela ne s'arrête pas à ça. La culture bien entendu. J'ai également sympathisé avec un

Pas j'aimerais.
Je vais vivre
au Japon "
kiné qui venait de Tokyo quand je jouais pour les Washington Wizards.
J'échangeais avec son père

qui m'envoyaît des pièces anciennes de son pays ; des posters de dieux japonais auxquels je lui faisais penser physiquement. Enfin, sur place, il y a une sorte de quiétude qui fait que je m'y sens bien.

#### Le Salon Magic met à l'honneur cette culture japonaise sous différentes formes, notamment le travail des mangakas. Avec lesquels vous partagez les valeurs de travail et de créativité...

Tout manga est bon à lire ou tout animé bon à regarder car je respecte énormément le travail de ceux qui œuvrent dans le but de nous divertir, pour qu'on puisse prendre du plaisir. Je veux toujours donner une chance à l'œuvre. Et si en plus je peux dire aux gens : « C'est géniol ce que vous avez fait », c'est le summum.

(Photo Jean-François Ottonello)

Et puis, le processus de création, c'est mon kif. Ma mère est danseuse. J'ai un oncle sculpteur, un autre guitariste. Une tante qui est dans le milieu du théâtre. J'ai baigné là-dedans. Quand le travail fusionne avec la créativité, ça donne quelque chose de magique.

Tout ça m'a mené à créer une résidence artistique et créative. l'invite des artistes à venir créer justement et je vois les heures de travail pour faire naître quelque chose, et là je ne peux que dire bravo. D'ailleurs, dans l'esprit du Salon Magic, un pote à moi m'a parlé des Game jam. Une façon de concevoir des jeux vidéo. On invite des designers et, en 48 h, ils doivent sortir un jeu, peut-être en rapport avec les animés ou le Japon. l'aimerais organiser ça.

#### Et quelles sont quelques-unes de vos références à vous ? Quand j'étais plus jeune, c'était

Quand J'étais plus jeune, c'était Olive et Tom, Nicky Larson, Sailor Moon, ou encore Dragon Ball et Les Chevaliers du Zodiaque. Plus tard, je suis également tombé sur des œuvres absolument géniales comme Death Note, Claymore, Hunter x Hunter ou Afro Samurai. En général, j'aime quand c'est plaisant visuellement.

Naturellement, avez-vous un attrait particulier pour les animés ou mangas qui traitent du sport ? Je regarde avec l'œil de l'ancien

sportif de haut niveau, et ça m'emmerde [rires]. C'est trop lent, et ça me frustre. Je me suis habitué à un rythme pendant 18 ou 19 ans, alors quand je regarde une œuvre sur le basket, je suis dégoûté de ne pas apprécier comme quand j'étais petit et que je regardais Olive et Tom. Là je me dis « mais gars, tu peux shooter, pourquoi tu shootes pas ? » J'analyse alors que je dois juste regarder car c'est un dessin animé [rires].

### Quand le travail fusionne avec la créativité, c'est magique"

En 2005, vous avez subi une très lourde opération à cœur ouvert. Dans ces moments que l'on imagine extrémement difficiles, avez-vous trouvé refuge dans vos nassions?

vos passions ? Pour être honnête, dans cette période exécrable de ma vie, je ne pouvais même pas lever les bras pour tenir une manette dans les mains. En revanche, et j'en souris aujourd'hui, je me suis rendu compte que les jeux vidéo permettent de partager avec les gens qu'on aime la chose que l'on a de plus précieux au monde : le temps. C'est ce que j'ai vécu gamin, mais aussi après mon opération chirurgicale. En NBA, la saison est longue, les déplacements et les voyages parfois éreintants. Alors, quand les amis t'attendent à la maison, avec des pizzas et un bon jeu, tu arrives un peu fatigué à l'entraînement le lendemain à 9 h [rires]. Je ne citerai pas de noms de stars NBA, mais il y a eu des sessions gaming jusqu'à 3 ou 4 h du matin. Ce sont beaucoup de souvenirs pour moi. Jouer à NBA Live 99 à l'Inseep ; la légende Boris Diaw sur GoldenEye 007 ; les parties NBA 2K à mettre 40 points avec ton joueur alors que tu ne les mettais pas en match [rires]. Les différents jeux sont associés à des moments temporels précis, avec telle ou telle personne. Ce sont aussi ces souvenirs qui me rendent fler d'avoir été invité par Cédric Biscay sur ce bel événement, qui plus est intergénérationnel. On rencontre tout le monde ici.

#### PROPOS RECUEILLIS PAR YANN DOUYERE

(1) Un animé désigne une seue d'animation en provenance du lapori souvent adapté d'un manga.

https://www.monacomatin.mc/culture/je-veux-toujours-donner-une-chance-a-loeuvre-rencontre-avec-le-basketteur-ronny-turiaf-invite-dhonneur-du-6e-salon-magic-a-monaco-831137



### "Je veux toujours donner une chance à l'œuvre": rencontre avec le basketteur Ronny Turiaf, invité d'honneur du 6e Salon Magic à Monaco

Passé par la NBA et l'équipe de France de basket, Ronny Turiaf était invité au Salon Magic pour discuter d'une autre de ses nombreuses passions: la culture japonaise. Rencontre.

Article réservé aux abonnés

Yann Douyère • Publié le 28/02/2023 à 05:02, mis à jour le 28/02/2023 à 11:05



Ronny Turiaf, c'est aussi 101 sélections en équipe de France. Photo Jean-François Ottonello

ABONNEZ-VOUS









Souvent, on ne voit l'athlète qu'en tant que tel. La sportive ou le sportif de haut niveau. Et notre rapport à cette personnalité est avant tout conditionné par nos émotions. On s'époumone à l'encourager. On peste contre des performances décevantes. On pleure autant devant ses victoires les plus marquantes qu'après ses défaites les plus inconsolables. Souvent, on ne voit que la partie visible de l'iceberg. Mais qu'en est-il du versant immergé? Les rêves de gosse, les obstacles qui surgissent, sans prévenir. Les rencontres, pas celles du terrain mais de la vraie vie, mais aussi les passions.

https://www.monacomatin.mc/people/mathieu-kassovitz-est-attendu-au-salon-magic-a-monaco-ceweek-end-830078



La rédaction • Publié le 23/02/2023 à 08:00, mis à jour le 23/02/2023 à 13:28



Mathieu Kassovitz Photo Patrice Lapoirie



0

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) a annoncé ce mercredi sur sa page Facebook la présence de l'acteur et réalisateur Mathieu Kassovitz à l'occasion de l'édition 2023 qui se déroule ce week-end au Grimaldi Forum.

https://www.monacomatin.mc/people/cest-marrant-de-voir-des-adultes-rester-des-enfants-confie-mathieu-kassovitz-invite-du-salon-magic-a-monaco-830891





Mathieu Kassovitz a été invité par Shibuya Productions pour découvrir l'ambiance du salon monégasque. Photo Jean-François Ottonello

ABONNEZ-VOUS



Par le passé Wesley Spines, Christophe Lambert ou Dolph Lundgren avaient déjà déboulé dans les allées du salon MAGIC. Invités principalement pour le souvenir des superhéros qu'ils ont incarnés à l'écran. Le salon avait convié cette année Mathieu Kassovitz à prendre part à ce week-end de *pop culture* au Grimaldi Forum.

RÉSEAU SOCIAL DEPUIS 1945

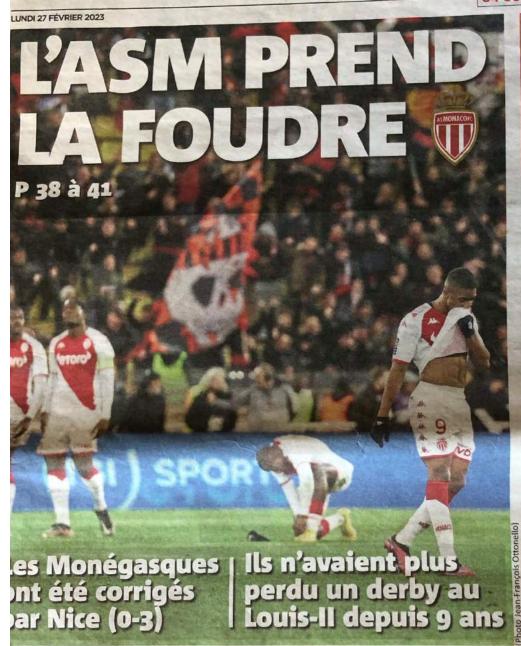
### 1aco matin acomatin.mc

Azur Viag

Votre spécialiste du Viager dans les Alpes-Maritimes dès 60 ans

**EXPERTISE GRATUITE** 

04 93 38 04 44 - www.le-viager.fr



des peintures

MONACO Pourquoi le parking Gastaud reste fermé



CÔTE D'AZUR Le top des villes et villages où il fait bon vivre P13

SÉCHERESSE **Comment les** agriculteurs font face P10 à 12

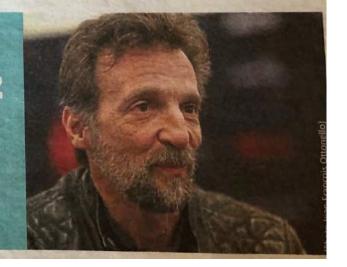
senat HVMC VENTE AUX ENCHÈRES

CANOTS AUTOMOBILES
LA COLLECTION JEAN GEORGES VAN PRAET

HVMC

6° SALON MAGIC

Kassovitz dans son élément



27/02/2023

### Monaco 6º SALON MAGIC

# « C'est marrant de voir des adultes rester des enfants »

Invité du salon MAGIC, l'acteur et réalisateur **Mathieu Kassovitz** n'a pas boudé son plaisir de son plonger dans cette pop culture dont il est friand depuis longtemps.

ar le passé Wesley Spines, Christophe Lambert ou Dolph Lundgren avaient déjà déboulé dans les allées du salon MAGIC. Invités principale-ment pour le souvenir des superhéros qu'ils ont incarnés à l'écran. Le salon avait convié cette année Mathieu Kassovitz à prendre part à ce week-end de pop culture au Grimaldi Forum. Et on n'attendait pas forcément à cet endroit le cinéaste exigeant. réalisateur de La Haine, le Malotru du Bureau des Légendes, l'amoureux d'Amélie Poulain, acteur et réalisateur confirmé du cinéma français, qui se souvient être venu une seule fois à Monaco, pour un rallye électrique où il avait découvert les premières Tesla.

Pas question de mécanique samedi, derrière son blouson de cuir de motard, Kassovitz s'est glissé comme un poisson dans l'eau dans ce bouillon de culture nippone. « Ce salon est exactement ce que ça devrait être, un endroit avec des grands enfants », lance-t-il à la sortie du concours de cosplay, confiant qu'il trouve « marrant de voir des adultes rester des enfants ».

#### Un lien avec Thomas Pesquet

Dans son dernier film, L'Astro-



Mathieu Kassovitz a été invité par Shibuya Productions pour découvrir l'ambiance du salon monégasque. (Photos Jean-François Ottonello)

naute en salles depuis le 15 février, Mathieu Kassovitz campe un astronaute jeune retraité qui

épaule un ingénieur en aéronautique qui rêve de construire sa propre fusée, Un sujet qui le rapproche de Thomas Pesquet, autre invité star de cette sixième édition de MAGIC. Les deux hom-

mes ont pu échanger sur leur goût pour l'espace, auquel le cinéaste s'intéresse depuis longtemps.

"Thomas Pesquet fait partie des explorateurs humains qui ont vu des choses que le reste du monde n'a pas vues. Il compte parmi ces gens qui ont accès à quelque chose d'exceptionnel. C'est ce que l'aime dans la science, tout ce qui va autour, ces personnages qui l'alimentent. Pour moi c'est le sommet de l'intelligence humaine, c'est pour ça que ça m'intéresse ».

#### « Si je réalise un manga un jour... »

De son passage au MAGIC, l'acteur retiendra aussi la profusion de cette création venue du Japon, «Les mangas font partie de la culture générale. On a tous grandi avec Goldorak, avec le Club Dorothée où sont apparus les premiers mangas à la télévision française, que je me souviens avoir vus. Aujourd'hui, c'est un domaine plus populaire, peut-être grâce aux jeux vidéo qui ont ouvert les mangas au reste du monde. Je ne suis pas spécialiste du tout, mais cette culture fait partie de la mienne. El si je réalise un manga un jour, je sais que je pourrais venir à MAGIC chercher les costumes »

CEDRIC VERANY

27/02/2023

Questions à Nick Dudman, concepteur d'effets de maquillage pour le cinéma, notamment pour Harry Potter

### « Notre travail n'est pas de maquiller la performance d'un acteur, mais plutôt de la mettre en valeur »

Pour la première fois, vous avez été juré d'un concours de cosplay. Qu'en avez-vous retenu ?

l'ai été fasciné par les concurrents. La technique pour imaginer son costume, le construire. Certains m'ont impressionné par l'imagination et l'intelligence de leur réalisation. C'est un long voyage qu'il faut faire entre l'inspiration et la conception d'un costume. D'autant plus dans l'univers du manga où les concurrents doivent copier précisément un héros, et rester dans la bonne direction pour conserver la magie de cette première impression quand on voit le personnage. Et c'est très difficile.

Vous avez imaginé tant

d'allures pour des personnages mythiques du cinéma comme le Joker de Batman, diriez-vous qu'à l'heure des techniques numériques, maquiller un acteur c'est une technique dépassée ?

Pas du tout ! Je crois que toutes les méthodes pour changer le visage ou le corps de quelqu'un sont des outils qui s'ajoutent, du moment que l'effet fonctionne et correspond aux attentes du réalisateur. Il ne faut iamais perdre de vue que n'importe quelle histoire peut être jouée sur une scène par un être humain sans maquillage, sans artifice. Notre travail n'est pas de maquiller la performance d'un acteur, mais de la mettre en valeur. Tout ce que l'on ajoute doit accompagner une performance et la rendre plus

facile à l'acteur ou au spectateur, pour comprendre le personnage. Et surtout pas distraire celui qui regarde. Faire simple et petit, c'est le mieux de ce que je peux faire pour satisfaire l'histoire. Je n'aime pas la complexité.

Quels souvenirs gardez-vous de votre expérience pour créer les effets de maquillage des héros et des créateurs de la saga Harry Potter?

Un souvenir ? J'en ai tellement ! J'ai travaillé à la tête de ce département de production pendant dix ans. Ce qui est très rare dans notre industrie, où d'ordinaire on œuvre de contrats en contrats. Travailler avec la même équipe pendant une décennie, cela restera pour moi une expérience unique.



Le Britannique a œuvré pour donner leur apparence à de nombreux personnages et animaux sur grand écran notamment dans Star Wars, Le cinquième élément ou Batman.



https://www.nicematin.com/culture/lastronaute-thomas-pesquetvedette-du-prochain-salon-magic-a-monaco-826974



### L'astronaute Thomas Pesquet vedette du prochain salon "Magic" à Monaco

L'astronaute français participera "pour la première fois à un événement public à Monaco". Il sera accessible gratuitement pour une conférence et une séance de dédicaces.

Cédric Vérany • Publié le 0g/02/2023 à 0g:40. mis à jour le 0g/02/2023 à 0g:49



L'astronaute français, très populaire, a effectué deux missions à bord de la Station Spatiale internationale. Photo Thomas Pesquet

ABONNEZ-VOUS

La liste serait pour l'heure "non exhaustive" selon les organisateurs qui promettent encore quelques surprises.

https://www.monacomatin.mc/football/salon-magic-a-monaco-une-neerlandaise-remporte-limpressionnant-concours-international-de-cosplayers-830656





Du parvis du Grimaldi Forum à la scène de l'amphithéâtre Camille-Blanc, c'est un défilé de créatures sorties de l'univers de la pop culture qui a donné son atmosphère au salon. J.-F Ottonello

ABONNEZ-VOUS



Ce rendez-vous fixé à 15h15 tapantes dans l'amphithéâtre Camille-Blanc, certains participants l'attendaient depuis quatre ans, date de la dernière édition de MAGIC en 2019.

## Purepeople

https://www.purepeople.com/media/mathieu-kassovitz-durant-la-6eme-edition m7521541

Purepeople					Q Rechercher sur Purepeople			
- in spespie					Ex. Marion Cotillard . Shakira , Kate Middleton , Selena Gomez			
ACTUALITÉ ✓	CINEMA V	SÉRIES 🗸	TV V	MUSIQUE V	MODE V	LOOKS V	ROYAUTÉ	FAITS DIVERS V
· L								

Accueil & Mathieu Kassovitz « Photos de Mathieu Kassovitz » Mathieu Kassovitz durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Confere

Mathieu Kassovitz durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum à Monaco, le 25 février 2023. Ce salon dédié à la Pop Culture est un événement organisé chaque année par la société monégasque de production d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions.



© Bestlmage, Bruno Bebert / Bestimage

## Purepeople

https://www.purepeople.com/media/lorsqu-il-n-est-pas-dans-l-espace-pour-u m7366005

Thomas Pesquet durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum à Monaco.



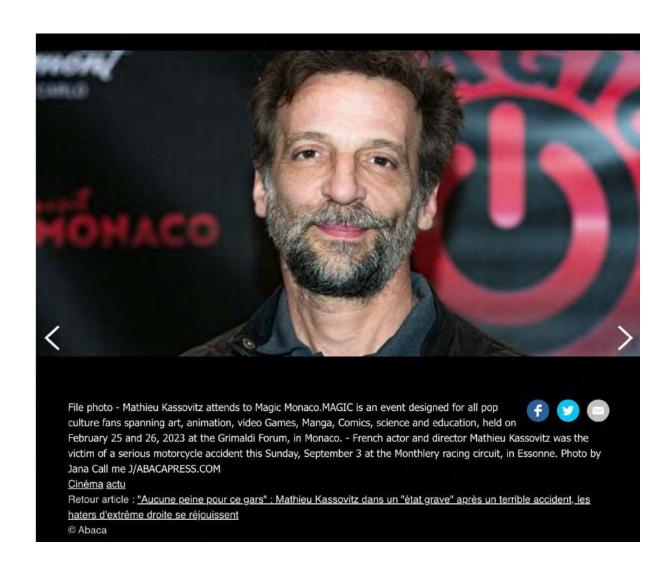


### **PUREBREAK**

https://www.purebreak.com/media/file-photo-mathieu-kassovitz-attends-t-836149.html

### PUREBREAK ACCUEIL YOUTUBERS CINÉ SÉRIE TEST & QUIZ MUSIQUE BUZZ TV STREET ZONE GAMING &

File photo - Mathieu Kassovitz attends to Magic Monaco.MAGIC is an event designed for all pop culture fans spanning art, animation, video Games, Manga, Comics, science and education, held on February 25 and 26, 2023 at the Grimaldi Forum, in Monaco. - French actor and director Mathieu Kassovitz was the victim of a serious motorcycle accident this Sunday, September 3 at the Monthlery racing circuit, in Essonne. Photo by Jana Call me J/ABACAPRESS.COM



### IMAGO.





Editorial Sports Creative Archive Video



Prices



### Magic Monaco Thomas Pesquet and Mathieu Kassovitz during the Magic Monaco conference. MAGIC is an ev

Magic Monaco Thomas Pesquet and Mathieu Kassovitz during the Magic Monaco conference. MAGIC is an event designed for all pop culture fans spanning art, animation, video Games, Manga, Comics, science and education, held on February 25 and 26, 2023 at the Grimaldi Forum, in Monaco. Photo by Jana Call me J ABACAPRESS.COM Monaco Monaco xUKxUSAxBELxPOL Copyright: xJanaxCallxmexJ ABACAx 843854\_047 JanaxCallxmexJ ABACAx 843854\_047 Show less





 $\frac{\text{https://www.msn.com/fr-fr/divertissement/celebrites/mathieu-kassovitz-tr\%C3\%A8s-}{\%C3\%A9mu-lacteur-r\%C3\%A9v\%C3\%A8le-quil-voulait-\%C3\%AAtre-un-super-h\%C3\%A9ros-pour-sa-fille/ar-AA1gwlvv}$ 



### Mathieu Kassovitz très ému : l'acteur révèle qu'il voulait être un "super-héros" pour sa fille



Mathieu Kassovitz durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum à Monaco, le 25 février 2023. Ce salon dédié à la Pop Culture est un événement organisé chaque année par la société monégasque de production d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions. 
© Bruno Bebert / Bestimage

© Bestlmage, Bruno Bebert / Bestimage



Mathieu Kassovitz durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum à Monaco, le 25 février 2023. Ce salon dédié à la Pop Culture est un évênement organisé chaque année par la société monégasque de production d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions. © Bruno Bebert / Bestimage

© Bestlmage, Bruno Bebert / Bestimage



https://www.nicematin.com/vie-locale/on-vous-emmene-avec-thomas-pesquet-au-salon-magic-dedie-a-la-pop-culture-a-monaco-830445



### On vous emmène (avec Thomas Pesquet) au salon Magic dédié à la pop culture à Monaco

Après trois ans d'absence forcée, le salon dédié à la pop culture revient en force ce week-end. Toujours plus accessible, la vitrine de Shibuya Productions promet des échanges de haut vol.

☐ Article réservé aux abonnés

La rédaction • Publié le 25/02/2023 à 09:45, mís à jour le 25/02/2023 à 09:37



Chaque année, nombreux sont les invités du Magic à enfiler le costume de héros de la pop culture. Photo Cyril Dodergny

ABONNEZ-VOUS

Après trois années à ronger son frein, l'équipe de Shibuya Productions renoue ce samedi matin avec l'effervescence du **salon Magic**.



https://www.asmonaco.com/yoichi-takahashi-le-createur-dolive-et-tom-present-au-stade-louis-ii/



Le célèbre mangaka a été reçu par Ben Lambrecht, le Directeur général de l'AS Monaco, dans le Salon Honneur du Stade Louis-II, et a reçu un maillot du Club en guise de cadeau de bienvenue.

Yōichi Takahashi, de passage en Principauté à l'occasion de la 6e édition du Salon MAGIC qui se déroulait ce week-end au Grimaldi Forum a assisté, ce dimanche après-midi, au derby entre l'AS Monaco et l'OGC Nice. Le célèbre mangaka a été reçu par Ben Lambrecht, le Directeur général de l'AS Monaco, qui lui a remis un maillot du Club en guise de cadeau de bienvenue.

### Déjà connaisseur de l'AS Monaco

L'auteur d'Olive et Tom, l'un des mangas les plus lus de la planète avec 80 millions d'exemplaires vendus, a, en retour, offert à l'AS Monaco un maillot du Nankatsu SC, club dont il est récemment devenu propriétaire, lui qui est originaire de cette ville située dans la banlieue de Tokyo.

Sur la tunique de la formation japonaise, Yōichi Takahashi a pris le soin de dessiner Olivier Atton, l'un des personnages phares de sa saga, rendant la pièce unique. Le dessinateur, grand fan du ballon rond, était déjà venu rendre une première visite de l'AS Monaco en 2015 et avait visité le centre d'entraînement des Rouge et Blanc.





Grand protagoniste du salon MAGIC qui a animé le Grimaldi Forum, Yōichi Takahashi avait mis à l'honneur le duel entre l'AS Monaco et l'OGC Nice sur l'affiche de l'évènement. Olivier Atton, sous le maillot à Diagonale, et Mark Landers, grimé des couleurs de l'OGC Nice, étaient ainsi mis à l'honneur sur l'affiche de l'évènement.



28/02/2023

## Monaco L'ESSENTIEL DE L'ACTU

### Le créateur d'Olive et Tom au Louis-II pour le derby

uteur des matchs de football les plus rocambolesques et légendaires de l'histoire télévisuelle avec son manga Olive et Tom, Yoichi Takahashi était présent au stade Louis-II pour l'une des deux affiches du dimanche en Ligue 1 : AS Monaco versus OGC Nice. Et si aucun des acteurs évoluant sur le rectangle vert pour ce derby n'a gratifié le public d'un puissant « Tir du tigre » ou d'une acrobatique « Catapulte infernale », le mangaka japonais ne s'est pas pour autant ennuyé dans les travées du stade Louis-II, avec trois buts inscrits par la formation niçoise.

À défaut d'avoir vu briller le onze du Rocher à domicile, Yoichi Takahashi est tout de même reparti avec un maillot à la Diagonale floqué à son nom, remis par Ben Lambrecht, directeur général de l'AS Monaco. En échange, il lui a remis une tunique du Nankatsu SC, club japonais de 5e division qu'il préside, sur lequel figure Olivier Atton, l'un des personnages emblématiques de sa saga.

### Le mangaka avait dessiné l'affiche du salon MAGIC sur le thème du derby azuréen

Ce grand fan du ballon rond, présent en 2015 pour visiter le centre d'entraînement des Rouge et Blanc, avait déjà « croqué » un derby azuréen (fictif) en réalisant l'affiche du 6° salon MAGIC au



Ben Lambrecht, directeur général de l'AS Monaco, a remis un maillot de l'AS Monaco à Yoichi Takahashi. (Photo AS MONACO)

Grimaldi Forum, auquel il a activement participé ce week-end (lire notre édition de ce dimanche). D'un côté, un Olivier Atton, alias Captain Tsubasa dans la version originale, portant fièrement les couleurs de l'AS Monaco. De l'autre un Mark Landers, grimé des couleurs de l'OGC Nice, décochant une puissante frappe. « Il a fallu que l'artiste l'autorise, car Olivier Atton porte normalement le maillot

du FC Barcelone. Pour ceux qui savent, normalement c'est impossible », nous confiait récemment, comblé, Cédric Biscay, l'organisateur de l'événement. À noter enfin qu'Arthur Leclerc, qui fera bientôt ses grands débuts en F2 avec l'écurie Dams sur le circuit de Bahrein, a lui aussi eu le droit à sa tunique floquée de son patronyme.

THIBAUT PARAT



https://www.youtube.com/watch?v=7g9EA0yN8Wk



Rechercher



R. TURIAF: "La Roca Team a fait une bonne série en Euroleague. Ils ont du talent et je leur souhaite bonne chance pour la fin de saison"

LE SPORT EST POP CULTURE

### Sport et pop culture : Ronny Turiaf au Salon Magic









Partager

### 181 vues il y a 6 mois

Nous recevons l'ancien champion de NBA Ronny Turiaf, invité du salon Magic qui se déroule en ce moment au Grimaldi Forum. ...afficher plus



### $\underline{https://www.youtube.com/watch?v=\_1XWzIADxHA}$



Rechercher



### Interview de Ronny Turiaf lors du MAGIC des 25 & 26 février 2023





凸 10

V

A Partager

•••

#### 119 vues 2 mars 2023

Nous avons eu l'occasion de pouvoir faire l'interview de Ronny Turiaf, un basketteur professionnel martiniquais qui a joué dans l'un des plus grands clubs du monde les LAKERS DE Los Angeles.

Merci pour ta gentillesse et te disponibilité.

Ronny est une belle personne avec de vraies valeurs. Il transpire le respect et l'humilité. Un grand merci à toi champion !



https://www.alamy.com/ronny-turiaf-professional-basket-ball-player-champion-at-nba-and-france-basket-ball-team-during-his-conference-at-magic-monaco-magic-is-an-event-designed-for-all-pop-culture-fans-spanning-art-manga-animation-video-games-comics-science-and-education-held-on-february-25-and-26-2023-at-the-grimaldi-forum-in-monaco-photo-by-jana-call-me-jabacapresscom-image530896330.html



Ronny Turiaf, professional basket- ball player, Champion at NBA and France basket-ball Team, during his conference at Magic Monaco. MAGIC is an event designed for all pop culture fans spanning art, manga, animation, video games, comics, science and education, held on February 25 and 26, 2023 at the Grimaldi Forum, in Monaco. Photo by Jana Call me J/ABACAPRESS.COM





https://www.hellomonaco.com/event/magic-monaco-anime-game-international-conferences-2/





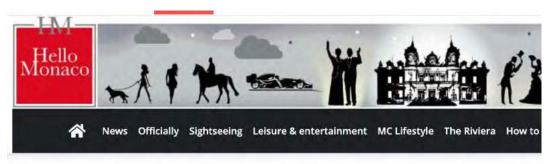
6th edition of MAGIC: Monaco Anime Game International Conferences (Manga, Comics, Competitions, Animation, Video Games and Pop Culture) – a day devoted to Pop Culture, organised by the Shibuya Productions Company on Saturday 25 and Sunday 26 February 2023, in Grimaldi Forum Monaco.

**MAGIC Monaco** is back in force for this 6th edition and for the first time over two days, on February 25 and 26, 2023. On the program: in addition to the general events there are two international cosplay and manga competitions, participation of exceptional guests, who give us the pleasure of their exceptional presence.

The official poster was created and signed by the great Yōichi Takahashi, creator of the cult manga Captain Tsubasa, better known in France under the name of Olive and Tom and who will be present to everyone's delight at Magic 2023.



https://www.hellomonaco.com/news/latest-news/two-incredible-days-of-fabulous-magic-its-a-first-in-monaco/



Home / News / Latest news / Two Incredible Days of Fabulous MAGIC... it's a First in Monaco

Latest news

Two Incredible Days of
Fabulous MAGIC... it's a First
in Monaco

11 February, 2023

↑ 54 ■ 3 minutes read



## Superheroes are on their way back to Monaco.

After a few years of postponement due to the pandemic, the 6th Monaco Anime Game International Conferences are coming back to the Principality on 25th and 26th February 2023. It will feature the best of the Oriental and Western creative evolutions of Magic beings and animation into the twenty first century. And HelloMonaco was there for a preview peek. And we can tell you it's going to be a smash hit.

There is a completely free and exciting line-up of events. The program includes animation, manga, video games, exhibitions, an international cosplay competition, an international manga competition and several special guests.

## **Imagine Two Days of Magic**

For the first time in its history, MAGIC will be held for two days. A moment of silence will be observed at the event opening, in honour of the late Kazuki Takahashi, creator of YU GI-OH! who attended the event in 2019. Yōichi Takahashi, creator of the famous manga Captain Tsubasa will be in attendance and designed the MAGIC 2023 poster.

## Completely free access

All events are free, the only requirement is to register online to book one of the limited 3,000 seats per day. Once inside, visitors will have direct access to conferences, signing sessions with their favourite stars, live drawing sessions, roundtables debates and the exhibition area, which will take place in a relaxed atmosphere at the Grimaldi Forum.

### Special guests are unveiled. Guess Who!

You would never have guessed an astronaut but it's true, astronaut Thomas Pesquet will be one of the guests of this 2023 Magic event. The relationship between space and pop culture comes alive as the astronaut interacts with great artists. The surreal is the norm in Magic and space being omnipresent in pop culture. Who else? The Final Fantasy genius! It's Hironobu Sakaguchi, the creator of the Final Fantasy franchise that you will have the opportunity to rub shoulders with. Then the ultimate in make-up design from films and sagas such as Harry Potter, Star Wars and The Fifth Element. It's none other than the designer Nick Dudman. Rounding out the incredible special guest line-up are William Simpson, the storyboarder of Game of Thrones and Yoichi Takahashi, the author of Olive and Tom and designer of the poster of the Magic in 2023. MAGIC will be hosted by Jacky, the TV presenter from the famous 80's and 90's French kids show 'Le Club Dorothée'.

# International Manga Contest: winner will receive trip to Japan

The MAGIC International Manga Contest has attracted nearly 500 authors from across the globe with 63 making the final cut. It is the only contest in the world created and produced in partnership with SHUEISHA (Shonen Jump), the Japanese publishing house, which is behind successful creations like Naruto, Dragon Ball and One Piece. Five chosen finalists will come and defend their project orally.

Each year, Shonen Jump's chief-editors come to Magic as jury members, along with a Manga artist, to discover upcoming stars in the field. The winner will have the opportunity to see their project published on Shonen Jump Plus next to legendary pieces of work. Shibuya Productions will also offer the winner a trip to Japan to introduce them to a publisher, with the opportunity to spend time with the greatest Japanese Mangakas.

### Cosplay contest

The Cosplay contest brings together the greatest international cosplayers from Brazil, Germany, the Philippines, Mexico, the United States, Finland, Russia, Argentina, Indonesia, Italy and more. In total, a record number of more than 30 nationalities have been represented in this competition and 15 of the very best will strut their stuff in Monaco.

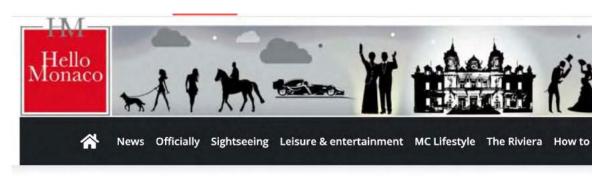
To be part of the contest, each cosplayer must create an original, hand-made costume. These costumes, some of which may resemble "haute couture" with rich, high-end details. Since its launch in 2016, the MICM keeps on growing by welcoming increasingly talented competitors.

"Magic International Cosplay Masters (MICM) is the most acclaimed cosplay contest in the world," states MAGIC.

Be there and enjoy!



https://www.hellomonaco.com/leisure-entertainment/weekend-in-monaco/hello monaco-weekend-what-to-do-on-february-24th-and-february-25th/



# Home / Leisure & entertainment / Weekend in Monaco / #hello\_monaco weekend: what to do on February 24th and February 25th

Weekend in Monaco

## #hello\_monaco weekend: what to do on February 24th and February 25th

- 24 February , 2023

↑ 39 ■ 5 minutes read





@ MAGIC

This weekend all Manga fans will enjoy the 6th edition of MAGIC: Monaco Anime Game International Conferences (Manga, Comics, Competitions, Animation, Video Games and Pop Culture). It's a day devoted to Pop Culture, organised by the Shibuya Productions Company on Saturday 25 and Sunday 26 February 2023, in Grimaldi Forum Monaco.

**MAGIC Monaco** is back in force for this 6th edition and for the first time over two days, on February 25 and 26, 2023. On the program: in addition to the general events there are two international cosplay and manga competitions, participation of exceptional guests, who give us the pleasure of their exceptional presence.



https://www.ign.com/articles/hironobu-sakaguchi-considering-pc-port-and-sequel-to-fantasian



At the Monaco Anime Game International Conferences 2023 (MAGIC 2023), Final Fantasy creator Hironobu Sakaguchi looked back at his almost four-decade long career in a 90-minute panel hosted by IGN JAPAN.

While his first game The Death Trap dates back to 1984, Sakaguchi's latest work Fantasian was released for Apple Arcade in 2021.

Fantasian met critical acclaim for incorporating real-life dioramas as its location backgrounds, a stellar soundtrack by Nobuo Uematsu and an innovative battle system that allowed the player to aim attacks and stock random encounters.

However, since it was an Apple Arcade exclusive, many RPG fans did not get the chance to play Sakaguchi's new epic. Now, it seems that Sakaguchi wants to solve this problem.

#### **The Best Modern RPGs**











"Many people ask for a PC port, and I also hear demand for a sequel," Sakaguchi said.

While nothing was officially announced during the session, Sakaguchi said that he wants to continue making games and hopes to be able to meet these expectations, as Fantasian is a title he is fond of himself.

"Fantasian is a title I hope more people will get to see for themselves in the future," Sakaguchi said.

While Sakaguchi aspires to make a PC port and sequel, he emphasized that nothing has been decided yet. Fantasian released for the Apple Arcade split into two parts. Whether or not a potential PC port would be released as a single title is unknown.

At MAGIC 2023, <u>Sakaguchi also reflected on the troubled</u>
<u>development of Chrono Trigger</u>, saying it nearly became a "mediocre
game." In 2022, IGN interviewed Sakaguchi, where he talked about his
love of Final Fantasy XIV and his future plans.

Esra Krabbe is an editor at IGN JAPAN. He still listens to Fantasian's soundtrack on a regular basis.



https://nordic.ign.com/chrono-trigger/64620/news/chrono-trigger-creator-revealsdevelopment-struggles-we-had-to-tear-the-project-down https://za.ign.com/chrono-trigger/173614/news/chrono-trigger-creator-reveals-developmentstruggles-we-had-to-tear-the-project-down



Chrono Trigger is widely considered one of the best RPGs of all time, but according to Hironobu Sakaguchi, it almost became a mediocre game.

At the Monaco Anime Game International Conferences 2023 (MAGIC 2023), Sakaguchi – best known as the father of the Final Fantasy series – looked back at Chrono Trigger, a game he worked on together with Yuji Horii (Dragon Quest) and Akira Toriyama (Dragon Ball).

"I was already a big fan of Akira Toriyama's manga before I entered the videogame industry, so working together with him was like a dream come true for me," Sakaguchi recalled. "The same could be said for the entire staff, so his drawings became a huge motivation for us."

#### The Best RPG Game of 2022



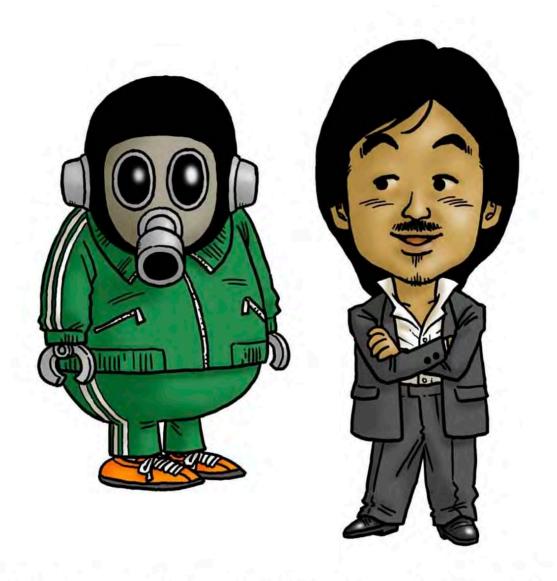
That doesn't mean that Chrono Trigger's development was an easy one. Sakaguchi said it was the most difficult game to make amongst all of the titles he has worked on, which is why it is very dear to his heart.

"It almost became a mediocre game, so we had to tear the project down and start all over from scratch," Sakaguchi said.

### An instant classic

That was undoubtedly for the best, as the final version that was released for the Super Nintendo Entertainment System in 1995 was an instant classic that is still being talked about nearly 30 years later. Sakaguchi himself was satisfied about the end result, and he recalls that Toriyama was happy about how the game turned out too. This led them to work together again on Blue Dragon, which was released 11 years later on the Xbox 360.

During the conference, Sakaguchi showed a portrait of himself drawn by Toriyama. The two are known to be good friends.



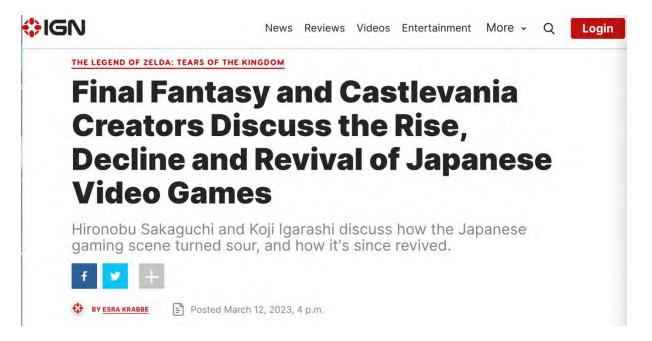
Hironobu Sakaguchi as imagined by Akira Toriyama. Illustration credit: Akira Toriyama

At MAGIC 2023, Sakaguchi also talked about what he hopes for the future of his most recent title, Fantasian. In addition, IGN interviewed Sakaguchi in 2022, where he talked about his love of Final Fantasy XIV and his future plans.

Esra Krabbe is an editor at IGN JAPAN. He still listens to Fantasian's soundtrack on a regular basis.



https://za.ign.com/the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom-1/173998/feature/final-fantasy-and-castlevania-creators-discuss-the-rise-decline-and-revival-of-japanese-video-games



During a panel at the Monaco Anime Game International Conferences 2023 (MAGIC 2023), two legends of the Japanese videogame industry looked back on 30 years of history they helped shape. Final Fantasy creator Hironobu Sakaguchi and Castlevania: Symphony of the Night creator Koji Igarashi gave their opinions on how Japanese video games became a worldwide phenomenon, how things went wrong in the early 2000s, and how Japan made a comeback over the last decade.

Sakaguchi said that the release of Dragon Quest in 1986 greatly inspired him. Before Yuji Horii's domestic hit, Sakaguchi believed that developing RPGs for the NES (or Famicom in Japan) would not be possible. The Legend of Zelda, which was released in that same year, was a game he greatly enjoyed as a player, but did not directly inspire him.

"Nintendo and (Shigeru) Miyamoto's games were on another level," Sakaguchi said.

"Mario already kind of had a story," he added. "I think that the story in Zelda was an extension of that. In these games, the story is not the most important component. I personally wanted to make a game in which the story comes first, which is why Dragon Quest felt closer to what I wanted to achieve. The music and systems are of great importance as well, but it is the scenario and story by Yuji Horii that made Dragon Quest special."

"At the time, people in the West saw pixel art and three-heads-high characters as something for children."

For Igarashi, it was quite the opposite. He has previously stated that he was influenced by The Legend of Zelda when creating Castlevania: Symphony of the Night.

"In my games, action is the most important component," said Igarashi. "I think that action games can be compared to boot camp training, as you have to jump and dodge at the exact right moment. Without a purpose it simply becomes a penance, which is why we need to have a story to keep the player motivated. In that regard, the story is definitely important, but it doesn't come first."

If Dragon Quest made RPGs popular in Japan, it was Sakaguchi's Final Fantasy series that made Japanese RPGs popular around the world. Sakaguchi says that while he was happy to see his games gain popularity on the NES and SNES in Japan, he was frustrated to see the games weren't picked up in the Western market.



"At the time, people in the West saw pixel art and three-heads-high characters as something for children,"
Sakaguchi said. "It was frustrating that our games were struggling there, as we wanted to find a way to expand our business. That finally happened when we were able to incorporate CG for Final Fantasy VII."

Final Fantasy became one of the most iconic and popular series on the original PlayStation and PlayStation 2.

However, by the time the PlayStation 3 came around,

Japanese games started to fade to the background, with the exception of Nintendo.

"I think that one of the main reasons for that is the fact that consoles like the NES and PlayStation were very specific hardware," suggested Sakaguchi. "This made it easier for Japanese developers to master the hardware, as we could ask Nintendo or Sony directly in Japanese. This is why – I realize it might be impolite to say this – Japanese games were of a higher quality at the time. As a result, Japanese games were regarded as more fun, but when hardware became easier to develop for, things quickly changed."

"Japanese developers had been developing skills specifically for console games, but in North America and Europe, there was a long history of PC culture," Igarashi said.



"By the time there was no longer a big difference between developing for console and for PC, Japanese developers could no longer rely on their specialty as console developers, and had to master PC development," said Igarashi, positing that this was the major reason Japanese games started falling behind.

"This is why - I realize it might be impolite to say this - Japanese games were of a higher quality at the time."

Sakaguchi added: "Many Western gamers grew up playing Japanese games. When games by Western studios started to improve, they felt new and fresh when compared with the Japanese games those players were more familiar with. I believe that in entertainment, freshness is extremely important."

After Sakaguchi left Square and created his own studio, Mistwalker, in 2004, Western RPGs started to overshadow their Japanese counterparts. Series like The Elder Scrolls, Dragon Age and Mass Effect gained massive followings, while Japanese RPGs like Final Fantasy XIII and Sakaguchi's own Blue Dragon failed to attract mainstream audiences in the way they once did. However, Sakaguchi says he never felt it was necessary to derive inspiration from Western RPGs.

"In the West, children often get their own room from a very young age, whilst in Japan the whole family sleeps together in the same room," said Sakaguchi. "I think that such small cultural differences can be felt through the games we make today. Even when Western games became mainstream, I didn't feel the need to be inspired by them. I believe that cherishing my Japanese cultural background is what attracts people towards my games in the first place."

For Igarashi, things are a bit different. Today, the Metroidvania genre he helped create is one of the most popular genres among indie developers, and there are dozens of recent games directly inspired by Castlevania: Symphony of the Night.

"I would like to start by telling everyone to please leave my field!" Igarashi said, jokingly.



"In all seriousness though, I think that it is only natural for works to be inspired by each other. As for games within the genre, I try to play the good ones. More so than me, the director (of Bloodstained) researches these games to see what they do well and learn from their mistakes at the same time. In that regard, I guess I should call [other Metroidvania developers] our friends. We all learn from each other in the hope of creating better games."

Sakaguchi and Igarashi are not the only legendary
Japanese developers who left a major development
company to become independent. Hideo Kojima, Yu Suzuki
and Hidetoshi Nagoshi are only a few examples of the
many Japanese talents who have set up their own studios.

"In my case, (at Konami) I wasn't able to make the type of game that I knew fans were waiting for anymore," Igarashi said.

"Mobile games were gaining popularity in Japan," he recalled. "As a company, I think it was the right decision to shift focus. However, as a result it was no longer possible for me to make the same type of games. That's when I heard the voice of a devil inside me telling me to quit. I think that to a greater or lesser extent, the direction of companies and what developers wanted to make started to diverge."



With titles like The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Metal Gear Solid V, Elden Ring and Final Fantasy XIV, it is safe to say that Japanese developers are at the forefront of the game industry once again today. That being said, the climate is fundamentally different from the 1980s and '90s. Free engines like Unreal and Unity offer more documentation in English than in Japanese, putting Japanese developers at a disadvantage; and while Nintendo remains a very Japanese company, SIE (Sony's videogame division) moved its headquarters from Tokyo, Japan to San Mateo, California in 2016.

## "I believe that cherishing my Japanese cultural background is what attracts people towards my games in the first place."

"Nintendo is a very creative company," said Sakaguchi.

"They want to create games they believe are fun, and Shigeru Miyamoto is still central to that, which in turn is reflected in their marketing. That's why their headquarters need to remain in Japan. Sony (PlayStation), on the other hand, is a much broader company that does business in many different genres. The biggest market is the West, and with their strength in marketing it is natural for them to make that market central."

"The way I see it is that Sony is approaching videogames as a more cinematic type of entertainment," said Igarashi. "Of course, they are aiming at the biggest market, but I think they need to be located where the best cinematic entertainment is made. Nintendo, on the other hand, is closer in spirit to a toy manufacturer."

Igarashi said that while he is impressed by the success of modern Japanese titles like Breath of the Wild and Elden Ring, he wants to stay focused on the type of game he does best.

Sakaguchi has been playing so much Final Fantasy XIV that he has found no time to play such titles. Final Fantasy XIV is one of the most noteworthy successes among modern Japanese video games. The MMORPG genre has traditionally been a territory largely dominated by Western developers, but FFXIV has held its own alongside titles such as World Of Warcraft, EVE Online and Everquest.

"As the director (Naoki) Yoshida says himself, FFXIV is like a Final Fantasy theme park," noted Sakaguchi, explaining the reason he thinks Final Fantasy XIV became such a big success. "It seems like an MMORPG on the surface, but in reality it's a bit different. It's a game that celebrates 35 years of characters and worlds from Final Fantasy, similar to something like Disneyland. In that regard, you might even call it a new genre."



IGN interviewed Sakaguchi about his love for Final Fantasy
XIV in 2022. At MAGIC 2023, Sakaguchi also looked back at
the development of Chrono Trigger.

Igarashi's Bloodstained: Ritual of the Night was released in 2019. It was well received by critics and sales topped 1 million units in 2020. Igarashi is currently working on a sequel, although details are still sparse. Sakaguchi's studio Mistwalker released the classical RPG Fantasian on Apple Arcade in 2021. As he said at MAGIC 2023 that he hopes to make a sequel and bring the original to PC.

Esra Krabbe is an editor at IGN Japan. He thinks 2023 will be another big year for Japanese videogames.



#### https://www.youtube.com/watch?v=UHqNAYqKH5A&t=121s



Rechercher



### THOMAS PESQUET, pop culture et espace : l'INTERVIEW





**177** 



Partager

...

6,2 k vues il y a 6 mois #space #thomaspesquet #magic2023

Dans le cadre du MAGIC 2023, j'ai eu la chance de participer à une session de questions réponses avec Thomas PESQUET, l'astronaute français.

...afficher plus

48 commentaires

Trier par



#### https://www.youtube.com/watch?v=Cb-pYV Odkg



Rechercher



### RONNY TURIAF, L'INTERVIEW JV & POP CULTURE





**6** 87



Partager

• • • •

#### 2,1 k vues il y a 6 mois Interviews

Dans le cadre du MAGIC 2023, j'ai eu la chance d'interviewer Ronny Turiaf, l'ancien basketteur français passé par les Lakers, les Knicks ou lesMiami Heat. ...afficher plus

32 commentaires





#### https://www.youtube.com/watch?v=-cKkGNsUZzw



Rechercher



### X HIRONOBU SAKAGUCHI : INTERVIEW EXCLUSIVE du créateur de FINAL **FANTASY**



The Share Players 26,6 k abonnés

S'abonner

13 144

Partager

#### 2,9 k vues il y a 6 mois Interviews

Dans le cadre du MAGIC 2023, j'ai eu la chance d'interviewer HIRONOBU SAKAGUCHI, le papa de FINAL FANTASY, de CHRONO TRIGGER et de tant d'autres pépites du JRPG. ...afficher plus

49 commentaires

Trier par



#### https://www.youtube.com/watch?v=Z EPzkbZNMY



Rechercher



## STEFANIE JOOSTEN: MGSV, le JV, le Japon, la musique.. INTERVIEW EXCLUSIVE ( EN/FR)



The Share Players 26,6 k abonnés

S'abonner

169

7

...

#### 6,9 k vues il y a 5 mois Interviews

Dans le cadre du MAGIC 2023, j'ai eu la chance d'interviewer STEFANIE JOOSTEN, la célèbre mannequin, chanteuse et actrice néerlandaise, connue entre autre pour son rôle de Quiet dans Metal Gear Solid V. ...afficher plus



Wanted: Dead

2023

PARCOURIR LES CONTENUS ASSOCIÉS À CE JEU



Jeux vidéo

PARCOURIR TOUS LES CONTENUS DE JEUX VIDÉO

39 commentaires

Trier par



 $\frac{https://animeland.fr/2023/02/10/le-magic-de-monaco-revient-les-25-et-26-fevrier-2023/\#prettyPhoto}{2023/\#prettyPhoto}$ 



#### Le MAGIC de Monaco revient les 25 et 26 février 2023!

90

PAR BRUNO DE LA CRUZ LE 10 FÉVRIER 2023

EVÊNEMENT, MANGA, NEWS

Après des années d'absences à cause de la pandémie, la convention MAGIC reprend du service ! Ce sera toujours à Monaco et c'est prévu les 25 et 26 février prochains. Pour rappel, l'entrée est totalement gratuite mais se fait sur inscription à cette adresse.



L'affiche officielle a été réalisée et signée par le grand **Yôichi Takahashi**, le mangaka de *Captain Tsubasa*, plus connu en France sous le nom d'*Olive et Tom* et qui sera présent au Magic 2023. Notez par ailleurs qu'un hommage sera rendu à **Kazuki Takahashi**, créateur de *YU-GI-OH!* et invité de l'édition 2019.



Découvrir le programme

Source: MAGIC

Share this:









https://blog.screenweek.it/2023/02/magic-2023-hironobu-sakaguchi-e-nick-dudman-tra-i-nuovi-invitati-850972.php/



#### MAGIC 2023: HIRONOBU SAKAGUCHI E NICK DUDMAN TRA I NUOVI INVITATI



1 Febbraio 2023 - Di Marlen Vazzoler

#### CINEMA, Festival, SERIETV, VIDEOGIOCHI

leri si è tenuta la conferenza stampa di presentazione dell'edizione 2023 del Monaco Anime Game International Conferences. Ricordiamo che le edizioni 2020, 2021 e 2022 erano state cancellate a causa della pandemia di COVID-19.

In questi mesi è stata confermata la presenza di alcuni ospiti annunciati per l'edizione 2020; **Yoichi Takahashi** l'autore di Captain Tsubasa (Holly e Benji); **Koji Igarashi** assistente alla regia di Castlevania: Symphony of the Night e produttore di tutti i giochi dopo Castlevania Harmony of Dissonance; **Ayami Kojima** illustratrice e designer artistico dei videogiochi di Castlevania; l'illustratore **William Simpson** autore degli storyboard di Game of Thrones.

A questi si aggiungono gli invitati annunciati ieri:

- Hironobu Sakaguchi, il padre fondatore della saga di Final Fantasy;
- Nick Dudman vincitore ai BAFTA, candidato all'Oscar, creatore dei costumi/trucco di Harry Potter ma anche di Star Wars, Willow, Il quinto elemento, Batman. Sarà uno dei membri della giuria del MAGIC International Cosplay Masters;
- · Le Asturia Girls, un quartetto d'archi elettrici provenienti dall'Ucraina;
- · Ronny Turiaf, l'ex cestista francese;
- Thomas Pesquet, un ingegnere, aviatore e astronauta francese dell'Agenzia spaziale europea;
- Stefanie Joosten, l'attrice e modella olandese che vive in Giappone dal 2011.

#### Yöichi Takahashi

Precedentemente ospite sia del Magic che di Lucca Comics and Games, il mangaka è l'autore della locandina della manifestazione. L'arco finale del manga Captain Tsubasa: Rising Sun inizierà ad aprile nel numero #16 della rivista Captain Tsubasa Magazine con il sottotitolo: 'Rising Sun THE FINAL'.

LEGGI ANCHE: Yoichi Takahashi parla della sua carriera e di Holly e Benji (Captain Tsubasa)

#### Koji Igarashi

Co-fondatore e produttore di **ArtPlay, Inc.** è lo storico produttore della serie **Castlevania**. Ha diretto Akumajou Dracula: Castlevania: Dawn of Sorrow, Castlevania: Portrait of Ruin e Castlevania: Order of Ecclesia. È il produttore e lo sceneggiatore di Bloodstained: Ritual of the Night.

- 1990 Impiegato presso Konami. Ha lavorato nel dipartimento Educational Software come programmatore e successivamente è stato trasferito al dipartimento dei consumatori.
- 1992 Detana !! TwinBee (PCE): programmatore. Debutto per un gioco per console.
- 1994 Tokimeki Memorial (PCE): sceneggiatore e programmatore.
- 1997 Castlevania: Symphony of the Night (PS): sceneggiatore, programmatore e assistente alla regia.
- 2011 Sviluppate app per social media.
- 2014 Lascia Konami e fonda ArtPlay come co-fondatore.
- 2015 Lancia la campagna Kickstarter "Bloodstained: Ritual of the Night", finanziata con successo con \$5,5 milioni.

#### Ayami Kojima

Illustratrice e designer, è nota principalmente per il suo lavoro nella serie *Castlevania* della *Konami*. Ha definito lo stile dei videogiochi di Igarashi dalla Playstation in poi.

Dopo essersi laureata, ha realizzato illustrazioni per libri e ha lavorato come character designer per videogiochi.

#### William Simpson

Ha lavorato su serie come Judge Dredd, Rogue Trooper, Batman, Transformers, Hellblazer, Tyranny Rex, Aliens e Vamps. Negli ultimi anni ha creato concept art e storyboard per una serie di film, come: Reign of Fire diretto da Rob Bowman; Freeze Frame diretto da John Simpson.

Per Neil Jordan ha lavorato a Breakfast on Pluto, Ondine, Byzantium; per David Gordon Green e Danny McBride a Your Highness per la Universal.

Ma anche a Halo, Morgan, Dracula Untold, Unknown, Closing The Ring e City Of Ember.

Ha creato gli storyboard per Game of Thrones.

#### Hironobu Sakaguchi

Già ospite del Japan Expo e Lucca Comícs & Games, è conosciuto come il padre fondatore del franchise di Final Fantasy, che ha superato i 100 milioni di unità vendute in tutto il mondo.

Dalla creazione del suo studio Mistwalker Corporation, ha sviluppato altre licenze tra cui *Blue Dragon, Lost Odyssey, The Last Story* e *Fantasian*. Chiamato baffo dai suoi colleghi e fan, non ha mai smesso di inventare nuove idee o concetti.

Riconosciuto per il suo lavoro in tutto il mondo, è anche il destinatario di due riconoscimenti di alto rango: l'Hall of Fame Award dell'Academy of Interactive Arts and Sciences (2000) e il Lifetime Achievement Award del GDC (2015).

## Animint la référence de l'anime manga

https://www.animint.com/actualites/2485-magic.html

Animint ANIME & MANGA						Mon profil • Aide • Plan du site • Chercher :		Ok
ous êtes îci : Accueil > Les actualités > 6e Magic								
ENCYCLOPEDIE	Guides	LIENS	JEUX	IMAGES	FORUM	ACTUALITÉS	Вьос	
6e Magic								
Les 25 et 26 fév	rier 202	3						
Au programme	du festiv	al don	t les 3	éditions	précéd	entes ont é	té annulées :	

- expositions
- cosplay
- conférences
- etc.

Parmi les invités, citons

- Yôichi Takahashi, l'auteur du manga Captain Tsubasa
- Ayami Kojima, illustratrice et character designer de la série de jeux vidéo Castlevania



Forum Grimaldi 10 avenue Princesse Grace MC 98000 Monaco

https://www.magic-ip.com



Imprimer cette page

Recommander cette page à un ami

Discuter de ce rendez-vous sur le forum



https://www.evous.fr/Monaco-Anime-Game-International-Conferences-2023,1195287.html

■ .evous

#### Nice

ACCUEIL SORTIES SHOPPING SAVEURS PRATIQUE SPORTS VISITER ENFANTS TRANSPORTS ADRESSES

NICE >

SORTIR À NICE >

## Monaco Anime Game International Conferences 2025

#### février 2025

La prochaine édition du Monaco Anime Game International Conferences aura lieu en février 2025 au Forum Grimaldi. Toutes les informations pratiques pour participer à ce salon ludique.

Dernière mise à jour : jeudi 30 mars 2023, par: Morgan

#### Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2025

Derrière cet acronyme MAGIC se cache l'un des grands rendez-vous européens du jeu vidéo, de la culture pop et du numérique.

Magic se tient à Monaco tous les deux ans et est un événement gratuit mais à entrée limitée : seuls 3000 visiteurs bien chanceux auront le droit d'accéder à ce salon aussi grandiose qu'intimiste réunissant les plus grands noms de la pop culture (jeux vidéo, manga, animation, comics, BD, cinéma, télévision, musique...).

Au programme : conférences et de tables rondes, live drawing sessions, séances de dédicaces, un concours exceptionnel de manga, un concours cosplay, des expositions...



## Comment venir et participer aux Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2025

#### MAGIC Monaco 2025

février 2025 Grimaldi Forum 10 Avenue Princesse Grace MC 98000 Monaco Gratuit

#### Comment s'inscrire au MAGIC Monaco 2025

MAGIC est un évènement privé. L'entrée est gratuite sur simple inscription. Pour ce faire, suivre les instructions sur le <u>site officiel de l'événement</u>.

#### Accès

Monaco est accessible par l'autoroute A8 (sortie n°57 La Turbie) et par les routes des trois corniches.Retour ligne automatique

Parking payant à proximité. Retour ligne automatique

La Gare de Monaco - Monte-Carlo, desservie par des trains TGV (Paris-Vintimille) et des trains du TER (Nice - Menton), est relié au chapiteau par les lignes de bus 2 et 4.



https://www.team-aaa.com/fr/video/monaco-anime-game-international-conferences-2023-magic-monaco 128386



## Monaco Anime Game International Conferences 2023 (MAGIC Monaco)

Publié par Flamm le 2 févr. 2023





MAGIC revient pour cette 6e édition et pour la première fois sur deux jours : les 25 et 26 février 2023. Au programme : invités hors normes du monde de l'animation, du manga, et des jeux vidéo, du cinéma et de la musique ! Exposition, concours international de cosplay et de manga et de nombreuses activités...





https://www.ghrenassia.com/le-festival-magic-monaco-revient-les-25-et-26-fevrier/



Festivals

# Le festival MAGIC Monaco revient les 25 et 26 février

Publié depuis 7 mois · Par Guillaume Ghrenassia

Le festival MAGIC Monaco (Monaco Anime Game International Conferences) revient pour la 6ème fois après une petite pause de 4 ans. Découvrons ce qui vous attend les 25 et 26 février à la principauté.



## Trailer d'annonce du MAGIC Monaco



## Animations

Bon déjà il convient de préciser 2 choses hyper importantes sur le MAGIC Monaco qui m'a toujours donné envie : il est GRATUIT et limité à 3 000 places par jour. Qui plus est, des interprètes en langue des signes seront présents pour les personnes malentendantes.

Le MAGIC International Manga Contest est un concours de manga en partenariat avec SHUEISHA qui édite le mythique Shônen Jump. Plus de 500 auteurs ont candidaté depuis l'existence du concours. Le gagnant aura son oeuvre publiée sur le site du Shônen Jump +. Cette année ils étaient 63 de 18 nationalités. 2 auteurs français sont dans les 5 concurrents finaux. Le vainqueur partira au Japon rencontrer les équipes de Shueisha.



© newday photo agency – alain-2386

Le MAGIC International Cosplay Masters rassemble les plus grands cosplayers de la planète. Déjà 40 nationalités sont venues à Monaco. Le concours sera animé par Lady Lemon (Argentine), Horo Von Kaïda (Grèce) et Pichu Cosplay (France). Le jury sera composé de Nick Dudman (voir plus bas), Reika (cosplayeuse japonaise) et Rian Cyd (cosplayer indonésien).

Nombreuses conférences.



© Fabbio Galatioto-2606

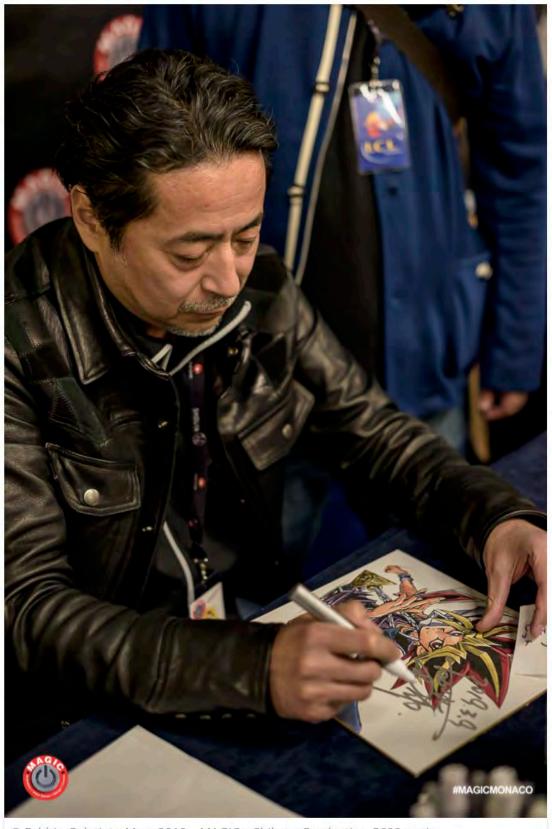
Des dédicaces GRATUITES sont prévues avec les guests ainsi qu'un live drawing.



MAGIC 2016 @Fabbio Galatioto -208

2 expositions autour de William Simpson (voir plus bas) et Blitz Origines (le manga autour du monde des échecs créé par Cédric Biscay, patron du festival).

## Invités



© Fabbio Galatioto Mars 2019 – MAGIC x Shibuya Production-5699 copie

Vous pourrez rencontrer les invités japonais suivants :

- Yoichi Takahashi, l'auteur de Captain Tsubasa (Olive et Tom)
- Hironobu Sakaguchi à qui l'on doit la saga Final Fantasy
- Ayami Kojima, illustratrice et concept artist sur la saga Castlevania
- Koji Igarashi aka IGA, producteur de jeux vidéo, assistant réalisateur sur Castlevania: Symphony of the Night

#### Côté international :



© Fabbio Galatioto Mars 2019 – MAGIC x Shibuya Production-6680

- Thomas Pesquet, oui on parle bien de l'astronaute français
- Stefanie Joosten, néerlandaise qui est la voix de Quiet en anglais et japonais dans Metal Gear Solid V notamment
- Nick Dudman (UK), qui a notamment fait l'anomatronique dans Le cinquième élément et a travaillé sur la saga Harry Potter
- Ronny Turiaf, basketteur professionnel membre de l'équipe de France et champion NBA en 2012
- William Simpson, auteur de comics irlandais (Batman, Judge Dredd, Aliens...)
   et storyboarder principal sur Game of Thrones dès 2011
- Donovan (FR), tiktokeur et youtubeur spécialiste de la street magic
- Jacky, animateur du Club Dorothée
- Karen Green (USA), conservatrice de comics et des dessins animés à l'université de Columbia à New York
- Les Asturia Girls, quartet de cordes électriques qui se sont rencontrées à l'académie nationale de musique à Kiev (Ukraine)

#### Détails et biographies par ici

#### Partager:





















https://www.bubblebd.com/9emeart/bd/actualites/la-convention-magic-2023-ouvre-ses-portes-amonaco-apres-4-ans-d-absence



ACTUALITÉS par Baptiste Gilbert - le 7/02/2023









#### La convention MAGIC 2023 ouvre ses portes à Monaco après 4 ans d'absence

Les 25 et 26 février 2023 se tiendra la 6ème édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), au Grimaldi Forum de Monaco, avec son lot d'invités prestigieux, d'expositions et de concours. On fait le point sur la programmation.

Pour cette reprise, la convention démarrera avec un hommage au regretté Kazuki Takahashi, l'auteur du manga Yu-Gi-Oh, qui a marqué l'enfance de beaucoup d'entre nous notamment au travers de son adaptation animée ou du jeu de cartes à collectionner. L'artiste était présent au MAGIC en 2019.

Après avoir reçu notamment Leiji Matsumoto, le créateur d'Albator, Buichi Terasawa, le papa de Cobra, ou encore les auteurs de comics John Romita Jr., Mike Mignola et Mark Millar, le MAGIC accueillera cette année encore des invités prestigieux.



## Le manga et les comics à l'honneur, mais pas que ...

Le monde du manga sera mis à l'honneur avec la venue de <u>Yoichi Takahashi</u>, le créateur du légendaire <u>Captain Tsubasa</u> (<u>Olive et Tom</u> en VF), dont l'adaptation animée est également restée culte.



Les fans de comics auront peutêtre la chance de rencontrer William Simpson, auteur de comics ayant travaillé sur les personnages de Batman, Judge Dredd, ou Constantine. Il a également été le storyboarder principal de la série Game of Thrones. Autre invitée prestigieuse du monde de la BD américaine, la conservatrice de comics et dessins animés Karen Green, de l'Université de Columbia, sera présente.

Shibuya Productions, la société qui organise l'événement, présentera son actualité. Elle produit notamment le manga *Blitz* de

Daitarō Nishihara, Harumo Sanazaki et Cédric Biscay (coup de cœur à découvrir ici). Shibuya Productions a également d'ores et déjà annoncé un reboot animé du manga culte d'Osamu Tezuka, *Astroboy*. C'est le réalisateur de *Miraculous : Les aventures de Ladybug* qui sera en charge de la série de 52 épisodes.

#### Des activités variées

Au-delà des traditionnelles séances de dédicaces, le MAGIC a prévu un certain nombre d'activités pour les personnes présentes.

Deux expositions se tiendront lors de la convention. La première sera dédiée exclusivement au manga *Blitz*. La seconde exposition sera organisée en l'honneur de <u>William Simpson</u>, avec présentation de ses dessins originaux. Celui-ci



proposera également un atelier découverte « How to become a comic artist » (« comment devenir un artiste de comics »).

Certains auteurs et autrices présents se livreront par ailleurs à des séances de « live drawing » (dessin en direct) accompagnés de musiciens. Ce sera notamment le cas de Ayami Kojima et William Simpson.

La médiathèque de Monaco, partenaire de l'événement, aménagera des espaces de lecture, et organisera un atelier d'initiation au dessin. La librairie Alfa BD, quant à elle, permettra aux participants de se procurer les meilleurs ouvrages des artistes présents.



Enfin et surtout, le MAGIC accueille comme à chaque édition deux concours internationaux, le premier dédié au cosplay et le second au manga :

Le MAGIC International Cosplay Masters (MICM) est présenté par l'organisation comme l'un des concours de cosplay les plus prestigieux au monde, avec des participants de nombreuses nationalités et un jury international de professionnels.

Le MAGIC International Manga Contest, quant à lui, est organisé en partenariat avec la maison d'édition Shueisha (qui édite

notamment le légendaire magazine Shonen Jump, duquel sont issues les séries *One Piece, Dragon Ball* ou encore *Naruto*). Les participants au concours sont issus du monde entier, et les 5 finalistes pourront défendre leur projet devant un jury international. Le gagnant verra son œuvre publiée en ligne sur le site ShonenJump+.

Le concours s'est tenu ces dernières années malgré l'absence de convention, et l'an dernier c'est l'auteur camerounais Théodore Magloire Ekane Ekane qui en est sorti vainqueur pour son manga Watchaland.



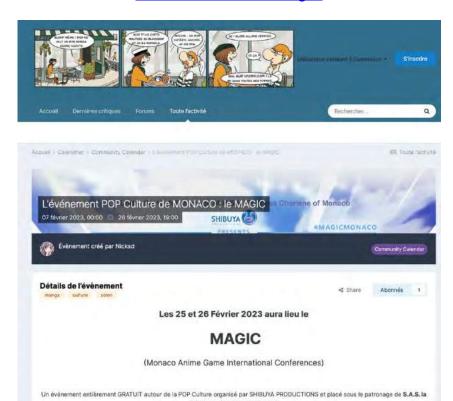
#### L'accès à l'évènement est

totalement gratuit et uniquement sur <u>inscription</u>, avec 3 000 places proposées par jour et pas une de plus, dans le but de garder un événement « à taille humaine ». Le MAGIC se tiendra les 25 et 26 février prochains au Grimaldi Forum de Monaco.

# Image principale © MAGIC x Shibuya Production bd blitz captain-tsubasa comics concours-manga convention cosplay festival festival-bd kazuki-takahashi magicmonaco mangas olive-et-tom shibuya-productions william-simpson yoichi-takahashi



 $\frac{https://www.1001bd.com/index.php?/calendar/event/52-l\%C3\%A9v\%C3\%A9nement-popculture-de-monaco-le-magic/}{}$ 





#### Des invités prestigieux à retrouver en dédicaces, tables rondes et conférences :

Yoichi TAKAHASHI l'auteur de Captain Tsubasa (Olive et Tom dans la version française) qui a aussi réalisé l'affiche de cette 8e édition

Hironobu SAKAGUCHI le père fondateur de la saga Final Fantasy

Ayami KOJIMA l'illustratrice et graphiste sur la série Castlevania

Koji IGARASHI producteur de jeu vidéo, notamment les titres Castlevania et Bloodstained

Thomas PESQUET ingénieur et spationaute français, présent pour la thématique l'espace et la POP culture

Stefanie JOOSTEEN mannequin, actrice et chanteuse

Nick DUDMAN concepteur d'effets de maquillage et de créatures, il a travaillé notamment sur le personnage de Yoda, sur la saga Harry Potter et sur le 5eme élément. Il sera aussi jury du concours de Cosplay

Ronny TURIAF basketteur professionnel, présent pour le thématique la sport et la POP Culture

William SIMPSON dessinateur de comics et story-boarder (game of thrones par exemple)

DONOVAN jeune magicien alsacien, star des réseaux sociaux

et bien d'autres encore...



#### Le MAGIC INTERNATIONAL COSPLAY MAKERS (MICM)

L'un des meilleurs concours de cosplay au monde (selon les cosplayeurs internationaux, ce qui n'est pas peu dire...)

Avec un jury de professionnels : Nick DUDMAN, REIKA (l'une des plus célèbre cosplayeuse japonaise) et Ryan CID (les gagnant de l'édition 2019)

Découvrez de superbes prestations et des costumes uniques, réalisés spécialement pour l'événement, qui ont pu prendre jusqu'à 700 heures de travail

Un événement présenté par 3 cosplayeuses professionnelles : Lady Lemon, Horo Von Kaïda et Pichu





#### LE CONCOURS DE MANGA

Après une première sélection, retrouvez les 5 finalistes pour l'élection du gagnant qui gagnera la publication de son œuvre dans le magazine Shonen Jump +

Un concours qui met en avant les qualités graphiques et scénaristiques.

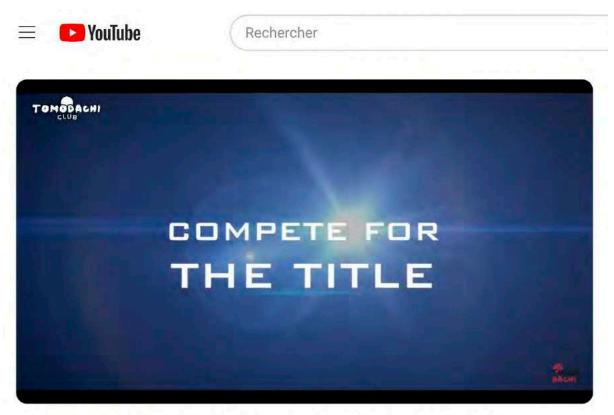




RETROUVEZ TOUTES LES INFORMATIONS SUR LE
Site Officiel du MAGIC



https://www.youtube.com/watch?v=Oj545pAl-CY



#### LE MAGIC MONACO REVIENT ENFIN! | TOMODACHI CLUB #36

@shibuyaproductions3383





https://www.tiktok.com/@tomodachi\_fr/video/7197739652038741254?is\_from\_webapp=1&sender\_de\_vice=pc&web\_id=7167782690728281606

## **TikTok**

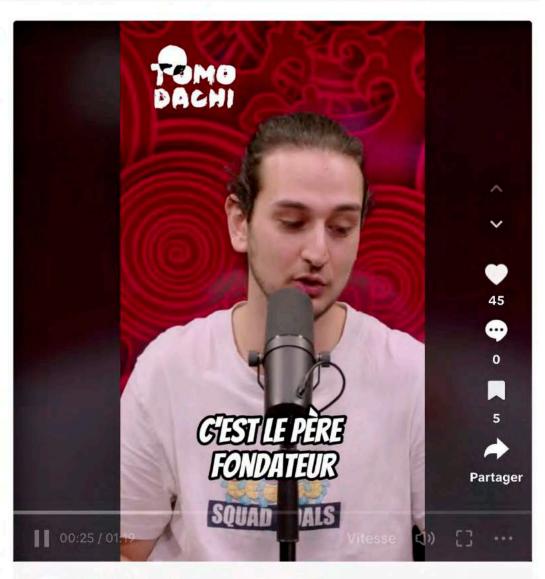
Rechercher



00









tomodachi\_fr TOMODACHI · 2-8

Suivre

L'événement international @magic\_monaco est de retour le 25 et 26 Février! Au programme : - des invités de folie 👀 - le Magic...

plus



https://www.instagram.com/reel/CoZgS0yDrcA/?utm\_source=ig\_web\_copy\_link





http://www.asia-tik.com/evenements/magic-6e-edition.php





Le retour de MAGIC revient pour cette 6e édition tant attendue. Pour fêter ce moment exceptionnel, Shibuya Productions vous propose de vibrer non pas sur un mais deux jours, les 25 et 26 février 2023. Deux fois plus de plaisir, de rencontres, d'émotions fortes... MAGIC vous offrira une programmation hors norme avec les deux concours de cosplay et de manga qui comptent aujourd'hui parmi les plus prestigieux au Monde et qui fédèrent tant de passionnés venant de tous les pays.

#### Les invités :



YOICHI TAKAHASHI: grand fan de sport, se prend de passion pour le football lors de la coupe du monde de 1978 en Argentine. C'est cet événement qu'il lui inspirera dès 1980 sa série culte, qui sera immédiatement publiée dans le magazine Shōnen Jump, Captain Tsubasa, plus connue sous le nom d'Olive et Tom en France.

**HIRONOBU SAKAGUCHI**: Hironobu Sakaguchi est connu comme étant le père fondateur d'une des plus incroyables franchises de notre ère, **Final Fantasy**, qui a dépassé les 100 millions d'unité vendues dans le monde.

**AYAMI KOJIMA**: Ayami Kojima est une illustratrice et conceptrice artistique japonaise connue notamment pour son travail réalisé sur la série **Castlevania** de Konami.

KOJI IGARASHI: Koji Igarashi, également connu sous le surnom IGA, est un producteur de jeu vidéo. Depuis 1997, il est notamment connu pour avoir été assistant réalisateur sur Castlevania: Symphony of the Night. Il en deviendra par la suite le producteur de tous les volets à partir de Castlevania Harmony of Dissonance.



**THOMAS PESQUET** : Ingénieur de formation diplômé de Supaéro, il rejoint de 2002 à 2004, le CNES, l'agence spatiale française, en tant qu'ingénieur de recherche, sur l'autonomie des missions spatiales. En 2006, il obtient sa licence de pilote de ligne après avoir suivi la formation Air France. C'est en mai 2009 qu'il est sélectionné pour devenir **astronaute**. Il entre à l'ESA en septembre 2009 et achève sa formation initiale en novembre 2010. Thomas suit un entraînement technique et opérationnel complémentaire en Europe, en Russie et aux États-Unis. Il effectuera 2 missions dans l'espace en 2016 puis en 2021 où **il devient le premier français commandant de la Station spatiale internationale** (ISS).

STEFANIE JOOSTEN: Stefanie Joosten a commencé sa carrière en tant que mannequin et actrice alors qu'elle vivait et étudiait au Japon. Au milieu des années 2010, Stefanie s'est principalement concentrée sur le métier d'actrice et a connu une percée internationale dans sa carrière lorsqu'elle a été choisie pour incarner Quiet, le personnage féminin principal du jeu vidéo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Elle est actuellement à l'affiche de Soulstice, où elle prête sa voix à deux personnages - les soeurs Briar et Lute. Dans le prochain titre Wanted: Dead, elle incarne l'armurier Vivienne Niemantsverdriet. En 2022, Stefanie s'est lancée dans la chanson avec son premier album: Singing To The Sky produit par Georgio Moroder.

NICK DUDMAN: Nick Dudman fait ses débuts au cinéma comme stagiaire de Stuart Freeborn, maquilleur britannique, en travaillant sur le maître Jedi: Yoda de Star Wars. Par la suite, il a travaillé sur de nombreuses productions, Interview with the Vampire, Batman (créant le Joker de Jack Nicholson) et Judge Dredd. Nick Dudman fera partie du jury du concours cosplay, le MICM.

RONNY TURIAF: Ronny Turiaf est connu comme basketteur professionnel membre de l'équipe de France aux côtés de Tony Parker et Boris Diaw. Champion de NBA en 2012 avec les Miami Heat, il est aujourd'hui ambassadeur de la NBA Junior. Il crée la fondation Heart to Heart, qui soutient les enfants souffrant de problèmes cardiaques.



WILLIAM SIMPSON: William Simpson commence sa carrière en travaillant sur des comics irlandais, comme Warrior et 2000 AD. Puis, il a rejoint les grosses industries du comics telles DC Comics ou bien encore Marvel Comics, qui lui ont permis de prendre une dimension internationale. Il a notamment travaillé sur Batman, Judge Dredd, Aliens, Transformers ou bien encore John Constantine of Hellblazer. Depuis 2000, il travaille pour l'industrie du film en tant que Storyboarder pour des projets 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.

**DONOVAN :** Donovan Haessy est jeune magicien, de 22 ans originaire d'un petit village alsacien. Aujourd'hui, c'est une stardes réseaux sociaux, sur Youtube et Tik Tok avec plus de deux millions d'abonnés.

JACKY: Attaché de presse de plusieurs artistes Bob Marley Gainsbourg, Genesis, Elton John. Jacky devient animateur de télévision dans les années 80 avec Les Enfants du Rock et Platine 45. Puis pendant 10 ans en tant qu'animateur du Club Dorothée sur TF1. Il est l'idole de toute la génération 80/90! Il est aujourd'hui animateur sur IDF1.

**KAREN GREEN :** Conservatrice de comics et des dessins animés à l'université de Columbia à New York. Elle a initié la collection de romans graphiques de la **Butler Library** en 2005 et acquière des archives de créateurs de bandes dessinées depuis 2011.

LES ASTURIA GIRLS: Quatre talentueuses jeunes femmes forment ce quartet à cordes électriques. Miroslava (violoncelle), Anastasia, Hanna et Ruslana (violon) se sont rencontrées sur les bancs de l'académie nationale de musique à Kiev (Ukraine). Elles révolutionnent le monde de la musique classique avec des interprétations revisitées comme Tempête de Vivaldi. Aujourd'hui elles ont adopté un répertoire imprégné de pop culture. Lady Gaga, Madonna, Beyoncé, ou encore les Rolling Stones sont à leur programme. Venez les découvrir lors de la live drawing session d'Ayami Kojima.

#### HOMMAGE EXCEPTIONNEL à un artiste exceptionnel :

Parce que le MAGIC est une grande famille, une minute de silence sera observée à l'ouverture de l'événement en l'honneur du regretté Kazuki Takahashi, créateur du manga YU-GI-OH! qui etait présent lors de l'édition de la 5e edition de MAGIC en 2019.

#### Magic International Manga Contest:

Cette nouvelle édition 2023 a rencontré de nouveau un vif succès avec plus de 63 participants de 18 nationalités. Dernière ligne droite pour les 5 finalistes de l'édition 2023, qui présenteront et défendront leur œuvre devant un Jury international.

#### Les 5 finalistes sont :

- Blooming de Vorop (Russie)
- Ce qui me rend heureux d'Heol (France)
- Miriam of the skulls d'Elena Vitagliano (Royaume-Uni)
- Bookhead de 2147 (France)
- Mega Gear de Noa (scénario) et Ivan Navinkin (dessin) (Russie)

Le vainqueur se rendra au Japon avec un membre de l'équipe de Shibuya Productions, afin de rencontrer des responsables de la maison d'édition Shueisha. Ils pourront également bénéficier de précieux conseils pour la suite de leur carrière, dispensés par les plus grands Mangaka japonais, qu'ils auront la chance de côtoyer lors de ce séjour de plusieurs semaines.

#### MAGIC INTERNATIONAL COSPLAY MASTERS (MICM):

Pour cette 5 é édition, retrouvez les tous meilleurs cosplayers sélectionnés pour le MICM 2023. De plus 2 des 3 lauréats de l'édition 2019 reviennent cette année pour tenter de remporter le graal en 2023. Cette nouvelle édition du MICM sera présentée par 3 cosplayeuses professionnelles :







**LADY LEMON**: Coslayeuse professionnelle argentine. Sa passion remonte à son enfance, elle a une des plus belles galeries de personnages dont la célèbre Wonder Woman.

**HORO VON KAÏDA**: Coslayeuse professionnelle grecque. Sa passion pour le cosplay lui a permis de participer à de nombreux concours internationaux.

**PICHU COSPLAY**: Cosplayeuse française. Présente depuis le 1er MAGIC, elle est devenue au fil des ans,une présentatrice incontournable du MAGIC MONACO.

Coté Jury, celui-ci sera composé de : NICK DUDMAN, REIKA : cosplayeuse professionnelle parmi les plus réputées au monde et RIAN CYD : Cosplayeur professionnel indonésien. Vainqueur du Magic International Cosplay Masters en 2019, il devient automatiquement membre du jury du concours de cette année.

Vous y retrouverez également des tables rondes, des séances de dédicaces, des lives drawing session et un espace exposition où vous pourrez y retrouver 2 expositions :

**William Simpson** Présentation de ses dessins originaux réalisés au cours de sa carrière. Le storyboarder de **Game of Thrones** sera également présent toute la journée en live drawing session pour le plus grand bonheur des visiteurs.

Blitz Origines: Présentation de la 1ère exposition consacrée entièrement au manga Blitz qui s'est à déroulée en partenariat avec la bibliothèque Louis Nucéra de la ville de Nice du 20 octobre 2022 au 2 février 2023. L'exposition a été un franc succès puisqu'elle a accueilli plus de 20 000 visiteurs.

#### Infos pratiques:

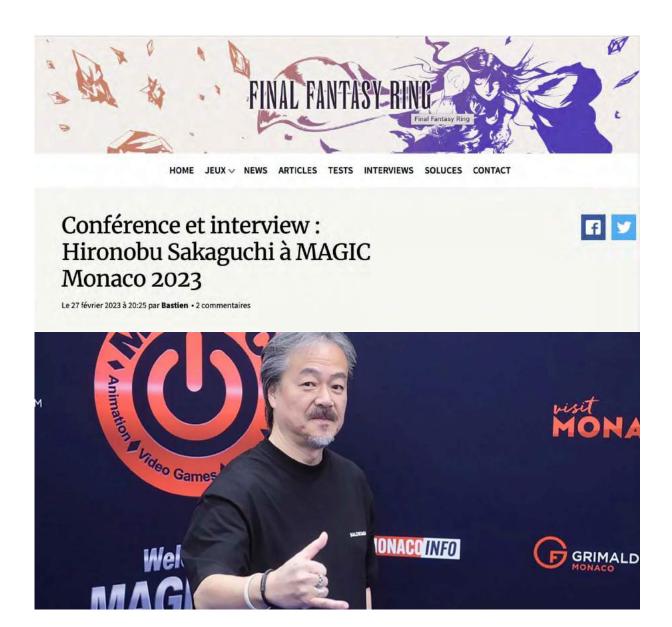
Le MAGIC est un evenement totalement gratuit uniquement sur inscription : 3 000 places proposées par jour et pas une de plus !

Plus d'informations sur le site officiel de l'evenement : www.magic-ip.com

Facebook: magic.monaco Instagram: magic\_monaco Twitter: @MagicMonaco



 $\frac{https://www.ffring.com/2023/02/27/conference-et-interview-hironobu-sakaguchi-a-magic-monaco-2023}{$ 



S'il ne collabore plus avec Square Enix depuis longtemps, Hironobu Sakaguchi, le créateur de la saga Final Fantasy désormais à la tête du studio Mistwalker, aime se remémorer les années passées à concevoir l'une des plus grandes séries du RPG japonais. C'est dans ce cadre que le célèbre moustachu a tenu ce weekend une conférence de 90 minutes en public au MAGIC de Monaco. Ce n'est pas tout : Hironobu Sakaguchi s'est également prêté au jeu des interviews, et vous retrouverez en deuxième partie de cet article son échange exclusif avec notre envoyé spécial d'un week-end. À quelques heures des 20 ans de Final Fantasy Ring, avouez que c'est un joli programme!

#### Accès rapide :

Conférence : Hironobu Sakaguchi raconte Final Fantasy Interview : 5 questions à Hironobu Sakaguchi

#### CONFÉRENCE: HIRONOBU SAKAGUCHI RACONTE FINAL FANTASY

Cette conférence s'est tenue le samedi 25 février 2023 devant le public du MAGIC Monaco. Animée par le journaliste d'IGN Japan Esra Krabbe, elle consistait en une séance de questions agrémentées de photos d'archives permettant d'évoquer la carrière complète d'Hironobu Sakaguchi. En voici une transcription complète.

Bonjour. Tout d'abord, et même si nous vous connaissons tous, pourriez-vous vous présenter ?

Hironobu Sakaguchi : (En Français) « Je m'appelle Hironobu Sakaguchi, bonjour ! »

Nous avons peut-être 90 minutes ensemble mais il y a énormément de choses à évoquer Nous allons parler de toute votre carrière, nous allons même remonter encore plus loin. Nous aimerions savoir quel type d'enfant étiez-vous ?

**Hironobu Sakaguchi :** Sur la photo derrière-moi, vous voyez mon père en train de me couper les cheveux, alors je ne voulais pas. Au Japon, cette coupe de cheveux rappelle un yôkai aquatique qui s'appelle « Kappa » et qui ressemble à une tortue. Mon surnom, petit, était « Kappa ». Ce n'est pas cool. Mais j'ai fini par m'y attacher et pour la petite anecdote, c'est de là que vient le nom « Kappa » dans *Final Fantasy*.

#### Qu'est-ce que vous aimiez faire quand vous étiez enfant ?

**Hironobu Sakaguchi :** J'aimais les mangas évidemment ! Comme beaucoup d'enfants japonais j'aimais aussi les insectes, notamment les cigales. Et j'aimais aussi les expériences de chimie, comme celles avec de l'hydroxyde de sodium qui devient un peu pâteux quand on le frotte entre les doigts. Je trouvais ça amusant.

On peut peut-être rapprocher cet intérêt pour la chimie au côté créatif, à quel moment avez-vous eu cette fibre ?

**Hironobu Sakaguchi :** Je dirais qu'elle est apparue vers l'âge de 13 ou 14 ans. J'avais commencé à apprendre le piano à 5 ans, et à 14 ans je jouais de l'orgue électronique. C'est à ce moment-là que j'ai commencé à comprendre la manière de composer de la musique. J'avais trouvé ça plutôt facile, et je dirais que c'est un élément déclencheur.

Quand on parle de musique, on pense surtout à jouer dans un groupe, faire de la scène... Est-ce que vous étiez plus orienté composition, création ?

**Hironobu Sakaguchi :** Non, comme tout le monde je voulais impressionner les filles. (Rires) Mais je voulais aussi jouer dans un groupe et faire des concerts.

Vous avez même voulu être musicien à une époque, puis à un moment donné vous avez abandonné cette idée pour vous orienter vers la création de jeux vidéo. Quel a été le déclic de ce changement de situation ?

**Hironobu Sakaguchi:** La transition s'est faite quand j'avais environ 20 ans, plus exactement en 3e année universitaire. Au fur et à mesure je me suis rendu compte que je n'avais pas de talent particulier pour la musique. Au même moment j'avais un très bon ami à l'université, Hiromichi Tanaka, qui a aussi travaillé sur *Final Fantasy* avec moi par la suite. Il avait chez lui un ordinateur qu'il bidouillait, un Apple II. Grâce à lui, j'ai découvert cet univers. Ça a été un choc culturel pour moi.

À l'époque un Apple II coûtait 8000 dollars, c'était donc inaccessible pour un étudiant. Mon ami Hiromichi Tanaka avait, en réalité, un faux qui lui avait coûté 200 dollars. Nous nous étions rendus dans le quartier d'Akihabara à Tokyo, qui était à l'époque un peu plus fouilli qu'aujourd'hui, et il avait acheté des composants pour fabriquer son propre ordinateur. J'en ai fait de même, et quand j'y repense cela m'a appris la conception, la structure.

## Monter soi-même un ordinateur n'est pas anodin. Qu'est-ce qui vous a motivé à poursuivre dans ce domaine ?

**Hironobu Sakaguchi :** À l'époque il y avait déjà beaucoup de jeux sur les ordinateurs Apple II, notamment des jeux de tir. J'avais envie de jouer, mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est de voir mon ami Hiromichi Tanaka programmer lui-même des mouvements. Il avait notamment intégralement créé un dessin avec son ordinateur, et le fait de voir qu'il était possible de réaliser des choses par soi-même m'a vraiment fasciné.



Hironobu Sakaguchi, Hiromichi Tanaka et l'équipe de Square.

#### Vous avez vous aussi appris à créer des jeux, votre premier était un jeu d'aventure. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Hironobu Sakaguchi: Je m'étais inspiré de *Transylvania*, un jeu d'aventure de Penguin Software sorti en 1982. J'avais également beaucoup regardé *James Bond* et je souhaitais faire un jeu d'espionnage. Finalement, mon premier jeu *The Death Trap* est sorti dans un package de 3 parties vendu 9800 yens. Un peu plus tôt, je jouais beaucoup à *Wizardry* sur Apple II et j'aimais beaucoup tricher donc j'avais hacké le jeu en apprenant le code et en recréant des parties avec des personnages plus forts. En faisant ça, j'ai compris comment créer des personnages et comment conceptualiser un jeu. Je me suis dit : « quitte à me passionner pour le développement de jeux, autant trouver un petit boulot dans le jeu vidéo ».

À l'époque, Square était une toute petite société de 5 personnes. Avant même *The Death Trap*, il y avait déjà un projet en cours chez Square : il s'agissait de l'adaptation d'un jeu télévisé japonais populaire qui consistait à fabriquer des avions et de les faire voler sur la mer le plus loin possible. L'équipe s'était dit que cela ferait un bon jeu vidéo, sauf qu'elle n'a pas pu obtenir les droits de l'émission. Le projet n'a donc pas pu se faire. Le premier jeu de Square a donc été le mien, *The Death Trap*.

La création et la sortie de *Final Fantasy* a été un bouleversement pour vous ainsi que pour Square. Il est de notoriété publique que le nom « *Final Fantasy* » porte l'espoir ultime de la société. Pouvez-vous nous raconter cette période-là?

Hironobu Sakaguchi: À cette époque, Square développait des jeux pour Famicom mais ils ne rencontraient pas vraiment de succès, la société était donc dans une situation financière difficile. Il a été décidé de créer 4 équipes de développement. Chaque chef d'équipe devait ensuite présenter un projet afin que les autres membres puissent rejoindre le projet auquel ils croyaient le plus. Mon équipe était la A-Team, et mon ambition était de créer un RPG qui dépasse *Dragon Quest*. Tout le monde m'a répondu que c'était impossible, j'ai été tellement peu convaincant que nous nous sommes retrouvés à travailler à seulement 3 ou 4 sur ce projet. Il y avait déjà Nasir Gebelli (programmeur) avec moi ainsi que Kazuko Shibuya (artiste), mais nous étions en petit comité pour développer le premier *Final Fantasy*. D'ailleurs à l'époque, nous développions les jeux dans un ancien salon de coiffure.

## Cette histoire remonte aux années 80, en pleine période de bulle économique au Japon. Quel était l'état d'esprit des japonais à l'époque par rapport à aujourd'hui ?

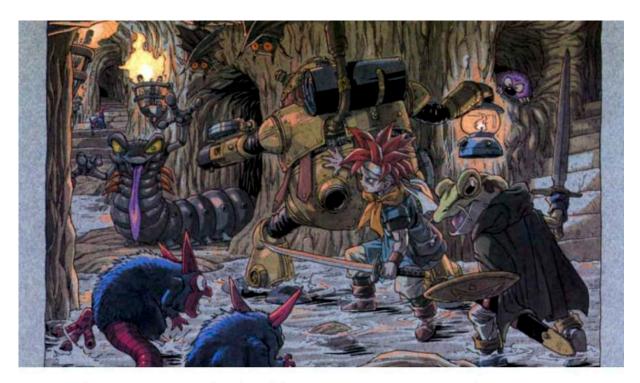
**Hironobu Sakaguchi :** L'époque était assez différente de maintenant, notamment en matière de masse de travail. Aujourd'hui nous faisons attention à ne pas faire trop d'heures supplémentaires, ce n'était pas vraiment le cas dans les années 80. Le milieu des jeux vidéo était à part car il venait de naître. En tant que première génération de développeurs, nous n'avons pas de senpai, de modèles, et on faisait un peu ce que l'on voulait.

## Votre rencontre avec Nobuo Uematsu est déterminante par rapport à Final Fantasy. Pouvez-vous nous en parler ?

**Hironobu Sakaguchi :** Alors que je développais des jeux sur PC, j'ai eu besoin d'un compositeur et j'ai parlé à une collègue qui m'avait dit plus tôt qu'elle connaissait un ami proche qui souhaitait travailler dans la musique. Elle m'a donc présenté Monsieur Uematsu. Dans un premier temps je lui commandais un morceau de temps en temps. Un jour, je m'apprêtais à déjeuner et je suis tombé sur lui par hasard, je lui ai carrément demandé de rejoindre notre équipe comme employé.

#### A-t-il répondu tout de suite?

**Hironobu Sakaguchi :** (Rires) Je ne me souviens pas trop, je crois que ce n'était pas un OK à 100%, mais il a dû dire qu'il allait y réfléchir.



Chrono Trigger réunit une dream team d'exception, avec ici une illustration d'Akira Toriyama.

Vouloir créer un jeu qui dépasse *Dragon Quest*, c'était quand même très ambitieux pour l'époque. Quand *Final Fantasy* est sorti et qu'il a rencontré un énorme succès, est-ce que vous vous êtes dit « j'en étais sûr ! » ou avez-vous été surpris ?

**Hironobu Sakaguchi :** Tout à l'heure je vous disais qu'on avait débuté le développement à 4 personnes, ce qui était trop peu pour développer un jeu. Nous avons vite recruté des renforts à l'extérieur, c'est comme ça qu'Akitoshi Kawazu et Koichi Ishii (designers) nous ont rejoints. Plus une équipe compte de gens talentueux, plus le résultat s'améliore : *Final Fantasy* a atteint un niveau qui dépassait mes attentes. Quand le développement du jeu était enfin terminé, j'étais extrêmement satisfait, au point que quand mes supérieurs ont indiqué vouloir en produire 200.000 exemplaires, j'ai demandé d'en sortir au moins 400.000 car *Dragon Quest* se vendait à l'époque à plus d'un million de copies.

Cette même équipe a développé Final Fantasy II, III, IV... Les personnages sont devenus plus complexes, c'est aussi à cette époque que les bases du RPG ont été posées avec des héros qui évoluent selon les arrivées et les départs des personnages dans l'équipe. Comment se passait la création de jeux, et quelle était votre vie à cette époque ?

Hironobu Sakaguchi: Ce qui était le plus important, et ce qui nous influençait le plus, c'était l'évolution des consoles. La Famicom s'améliorait avec le temps, la technologie MMC (Memory Management Controller) de Nintendo passait de MMC1 à MMC2... Le fait que les bases du RPG s'améliorent aussi a été très important pour nous. Concernant la dramaturgie des jeux, j'avais en effet envie de rendre *Final Fantasy* plus complexe. Pour *Final Fantasy I* et *II* je dessinais un storyboard et je le transmettait à un programmeur. À partir de *Final Fantasy III* j'ai eu envie de changer la manière de procéder en utilisant un système de scripts avec lequel nous étions capables, en tant que game designers, de créer une première base de programme pour mieux exprimer ce que l'on voulait.

Final Fantasy V est le dernier titre sur lequel vous avez travaillé en tant que réalisateur. Vous avez collaboré en bonne intelligence avec Yoshinori Kitase, mais avec aussi un peu de rivalité amicale. Comment avez-vous travaillé ensemble ?

**Hironobu Sakaguchi :** Au départ, on ne s'était pas du tout réparti les tâches, nous n'avions pas décidé qui faisait quoi. Au fur et à mesure, nous avons pris conscience que Yoshinori Kitase était meilleur pour tout ce qui était « spectaculaire » tandis que moi je maîtrisais davantage les émotions, la dramaturgie des scènes plus calmes. L'équilibre s'est trouvé naturellement ensuite.

Vient ensuite Final Fantasy VI pour lequel vous avez pris le rôle de producteur.

Concrètement, qu'est-ce que cela a changé pour vous en matière de conception du jeu ?

**Hironobu Sakaguchi :** En réalité, cela n'a pas changé grand chose. La raison pour laquelle je suis devenu producteur est simple : je me suis dit que pour motiver l'équipe, il fallait que tout le monde monte en grade. En me passant producteur, Monsieur Kitase pouvait ainsi devenir réalisateur, etc. En matière de travail, j'ai fait exactement la même chose que pour les jeux précédents.

Vous avez également travaillé sur *Chrono Trigger* avec Yūji Horii et Akira Toriyama. Est-ce que le fait de travailler avec une telle dream team a changé votre façon d'appréhender les choses ?

**Hironobu Sakaguchi :** Bien avant de travailler avec lui, j'étais un grand fan d'Akira Toriyama. Vous imaginez bien que toute l'équipe et moi étions très contents de travailler avec lui et nous étions émus à chaque fois que l'on recevait ses dessins. *Chrono Trigger* est vraiment un jeu que nous avons eu du mal à développer : la première version n'était pas satisfaisante. Nous l'avons détruit une première fois pour tout refaire. La mise au monde de *Chrono Trigger* a été plutôt difficile et désagréable mais c'est grâce à cela que nous sommes satisfaits du jeu.



Une illustration de Yoshitaka Amano utilisée pour la jaquette de Final Fantasy II.

## Nous n'avons pas parlé de Yoshitaka Amano qui a son importance dans l'histoire de Final Fantasy. Pouvez-vous raconter votre rencontre avec lui ?

Hironobu Sakaguchi: Je connaissais ses dessins depuis que j'étais au lycée car Monsieur Amano dessinait des illustrations pour des romans de Hideyuki Kikuchi (« Vampire Hunter D ») et Kaoru Kurimoto (« Guin Saga »). Kikuchi est un auteur qui écrit des textes abstraits, j'avais été impressionné par la capacité de Yoshitaka Amano à illustrer des choses abstraites comme « une femme si belle qu'elle ne peut être dépeinte ». Lorsqu'il a fallu créer des illustrations pour les personnages de Final Fantasy, Koichi Ishii avait proposé Yoshitaka Amano. Je me souviens du fait qu'il ne connaissait pas du tout l'univers des jeux vidéo mais qu'il a tout de suite accepté car c'était nouveau. Il avait beaucoup d'enthousiasme pour ce nouveau défi.

Final Fantasy a connu un véritable succès à partir de Final Fantasy VII, y compris dans des pays qui ne s'intéressaient jusqu'alors pas du tout à la série. Qu'avez-vous ressenti à l'époque en apprenant que Final Fantasy VII cartonnait à l'étranger?

**Hironobu Sakaguchi :** C'est vrai, jusqu'à *Final Fantasy VI*, les ventes à l'étranger n'étaient pas exceptionnelles, voire très basses. J'étais déçu et je me suis renseigné pour tenter de comprendre pourquoi il subsistait une telle différence. On m'a expliqué que le pixel art et les personnages avec de grosses têtes donnaient l'impression en Occident qu'il s'agissait de jeux pour enfants. Ça m'a beaucoup frustré et j'ai voulu trouver des solutions pour que le jeu soit un succès également dans le reste du monde. Je me suis dit que *Final Fantasy VII* était peut-être l'occasion de changer cela. Nous avons recruté un spécialiste du marketing que nous avons envoyé aux États-Unis pour adapter l'œuvre au marché occidental. Pour l'anecdote, un jour ma fille et le fils de cette personne se sont rencontrés à Disneyland et... Ils se sont mariés l'année dernière! La vie est pleine de hasards!

## Dans Final Fantasy VII, que souhaitiez-vous particulièrement raconter à travers l'histoire ?

**Hironobu Sakaguchi :** L'histoire est un peu triste. À cette époque, ma mère venait de décéder dans un accident. Je me suis alors mis à beaucoup réfléchir à des questions existentielles comme : « *Qu'est-ce que la vie ?* ». J'ai voulu, à travers *Final Fantasy VII* mais aussi le film *Final Fantasy : Les Créatures de l'Esprit* que je développais en parallèle, parler de la vie et de ces questions qui me hantaient.

Final Fantasy VII Remake est une réinterprétation assez audacieuse du jeu original. Y avez-vous joué et qu'en avez-vous pensé en tant que créateur de Final Fantasy VII ?

**Hironobu Sakaguchi :** J'y ai un peu joué, mais ce qui me touche le plus vis-à-vis de ce remake, c'est le parcours de Yoshinori Kitase. Monsieur Kitase a rejoint l'équipe à partir de *Final Fantasy VI*, avec un penchant pour le côté spectaculaire et cinématique. Le fait qu'il se soit occupé du *Remake* lui a donné l'occasion d'exprimer tout son talent. Je vois Yoshinori Kitase comme un ami et disciple, c'est donc ça qui me reste à l'esprit et qui me fait plaisir quand je pense à *Final Fantasy VII Remake*.

Nous avons souvent entendu dire que votre Final Fantasy favori était le IX. Pour quelles raisons ?

**Hironobu Sakaguchi :** Nous avons développé quelque chose de nouveau avec *Final Fantasy VII* et l'arrivée de la 3D. À l'époque, la 3D permettait surtout de développer facilement des rendus métalliques, des textures un peu rouillés. On s'était donc un peu éloignés de l'esprit d'origine de la série, alors que *Final Fantasy IX* était une forme de retour aux sources. C'est comme si nous avions pris tout ce qu'était *Final Fantasy I* à *VI* et qu'on les avait exprimés sous une nouvelle forme. Cela ne veut pas dire que je n'aime pas *Final Fantasy VII* et *VIII*, mais je retrouve dans le *IX* davantage l'esprit de ce qu'était *Final Fantasy* au commencement.



Lost Odyssey et Fantasian, deux jeux créés par Hironobu Sakaguchi et son studio Mistwalker.

Parlons de Mistwalker, la société que vous avez créée après avoir quitté Squaresoft. Vous avez travaillé à nouveau avec Akira Toriyama dans le cadre de *Blue Dragon*. C'est aussi une collaboration avec Microsoft. Pourriez-vous nous parler de cette expérience ?

**Hironobu Sakaguchi :** Quand je suis devenu indépendant j'ai commencé par me reposer. Finalement, l'envie de créer est revenue rapidement. Comme nous avions déjà travaillé ensemble sur *Chrono Trigger* et que nous étions tous les deux satisfaits du résultat, j'ai pu avoir une réponse assez rapide de sa part. D'ailleurs c'est Akira Toriyama qui m'a présenté plus tard Takehiko Inoue (designer des personnages), avec qui j'ai créé le jeu *Lost Odyssey*.

Que ce soit *Blue Dragon* ou *Lost Odyssey*, les deux sont sortis sur Xbox 360. C'est une époque où Microsoft tentait d'augmenter sa popularité auprès du marché japonais. Vous avez été essentiel dans cette stratégie, quels souvenirs en gardez-vous?

Hironobu Sakaguchi: Ma réponse sera terre-à-terre mais quand je travaillais avec Nintendo et Sony nous sortions d'abord les jeux au Japon puis nous les exportions ensuite en Amérique du Nord. Avec Microsoft, c'était l'inverse : ce n'était plus le Tokyo Game Show qui importait mais l'E3 de Los Angeles. Pour Blue Dragon, par exemple, je suis allé deux fois à Japan Expo, à Paris, et j'ai répondu à 50 interviews. C'était épuisant. Il fallait d'abord sortir le jeu aux États-Unis et seulement après le faire connaître au Japon. C'était une démarche très nouvelle. Cela m'a aussi fait réaliser que les priorités des joueurs étaient différentes au Japon et en Occident. Je me souviens notamment que la synchronisation labiale était très importante pour les joueurs aux États-Unis. C'est un point que nous avons particulièrement bien travaillé dans la version anglaise de Lost Odyssey. Du coup, la version japonaise est complètement désynchronisée!

Pour *The Last Story* vous avez de nouveau travaillé pour Nintendo en tant que réalisateur. On retrouve dans ce jeu des marqueurs qui vous sont propres : une grande ville développée, des éléments scénaristiques aux inspirations proches de vos précédentes œuvres. Dans quel état d'esprit étiez-vous quand vous avez travaillé sur ce jeu.

**Hironobu Sakaguchi :** Je suis un grand fan de MMORPG, vous le savez peut-être mais je suis en ce moment à fond dans *Final Fantasy XIV* et j'y joue tous les jours. Sur *The Last Story*, le concept était de mettre au cœur du jeu le rôle de de *tank* (le personnage qui encaisse les dégâts).

#### Pouvez-vous aussi parler de Fantasian, le dernier jeu que vous avez publié?

**Hironobu Sakaguchi :** C'est un jeu dans lequel j'ai apporté beaucoup de changements par rapport à ce que je fais habituellement, notamment car il se joue sur iPhone et iPad sur lesquels la définition des écrans est de très haute qualité. J'aimerais vraiment que ce jeu soit un peu plus connu, beaucoup de fans me demandent s'il sortira sur PC, s'il y aura une suite. Il n'y a rien de décidé pour le moment mais c'est une licence que j'aimerais développer davantage.

On a quand même l'impression que vous passez plus de temps à jouer à *Final Fantasy XIV*. Ça va niveau boulot ? (Rires)

**Hironobu Sakaguchi :** (Rires) Je joue à *Final Fantasy XIV* 5 à 6 heures par jour, c'est un serveur japonais mais je peux m'y connecter où que je sois. Avec Naoki Yoshida, nous avons même fêté mon anniversaire de joueur ensemble dans le jeu!

#### Pour finir, avez-vous un message à donner aux personnes présentes ici?

**Hironobu Sakaguchi :** N'hésitez pas à venir me croiser dans *Final Fantasy XIV*. Je ne parle pas français mais si vous venez me poser des questions en anglais j'y répondrais avec plaisir ! « *Thank you, merci !* »

Conférence animée par Esra Krabbe. Transcription : Bastien Péan pour Final Fantasy Ring. Photo : @fullfrontal.moe. Merci à @Sanosake.



Hironobu Sakaguchi pendant le développement de Terra Battle.

#### INTERVIEW: 5 QUESTIONS À HIRONOBU SAKAGUCHI

À l'issue de la conférence donnée par Hironobu Sakaguchi, le papa de *Final Fantasy* a rencontré plusieurs journalistes et créateurs de contenus pour de courtes sessions de questions-réponses. L'interview ci-dessous a été menée par Maroine, dit "Denden", en compagnie du site Gouaig. Maroine a accepté de partager un condensé de cet échange en exclusivité pour Final Fantasy Ring. Merci à lui, et bonne fin de lecture!

Que pensez-vous du très fort attachement de certains joueurs à vos personnages ? Je pense par exemple à Aerith... Si c'était à refaire, aurait-elle le même destin ?

Hironobu Sakaguchi: Le fait que les joueurs s'attachent aux personnages grâce aux histoires que l'on raconte à travers les jeux est très important. Quand je vois que les joueurs sont autant touchés, ce qui est le fruit du travail opéré sur l'évolution des personnages, c'est la preuve que j'ai réussi à transmettre ce que je voulais. Concernant Aerith, si des gens ont été choqués par sa mort, peut-être que je devrais m'excuser? (Rires) D'un autre côté, c'était son destin, et la façon dont sa vie devait se dérouler.

Final Fantasy IX est votre Final Fantasy préféré. Il dispose d'un système de combat au tour par tour, ce qui est également le cas de Fantasian, avec une approche plus moderne. Préférez-vous les combats au tour par tour ou les RPG d'action ?

**Hironobu Sakaguchi :** Dans la série *Final Fantasy*, les combats sont encadrés la plupart du temps par un système au tour par tour. Je sais qu'en Amérique du Nord, les joueurs préfèrent les systèmes de combat plus dynamiques, mais je suis persuadé que le tour par tour peut encore évoluer : je ne lâche rien, et je poursuis mes efforts.

On sait que la musique est l'un des piliers du succès de vos créations. Je pense notamment à Nobuo Uematsu qui est l'un de vos amis avec lequel vous travaillez depuis longtemps. Comment vous organisez-vous pour créer une bande-son qui corresponde parfaitement à l'ambiance et aux thèmes du jeu ?

Hironobu Sakaguchi: Dans un premier temps, je transmets toujours le scénario à Nobuo Uematsu. Je ne lui donne pas plus de détails, je lui explique le thème, l'histoire, l'émotion que je veux faire naître chez le joueur. Mais on parle de tout cela de manière informelle, on en discute entre-nous de manière assez fluide... Et maintenant cela fait 40 ans que l'on travaille ensemble de cette manière. Je le laisse libre de composer, puis lorsque la bande originale est terminée, mon travail est d'intégrer chaque morceau au moment le plus opportun.

Fantasian a impressionné par ses décors réalisés à l'aide de maquettes et sa jouabilité au style unique. Le succès semble au rendez-vous sur les terminaux Apple, est-ce que vous pensez le distribuer sur un autre support comme les consoles de salon ? Et en version physique ?

**Hironobu Sakaguchi :** À ce jour, il n'y a pas de projet concret. Si vous me demandez ma propre volonté : oui j'aimerai bien que ce jeu soit jouable sur PC et sur console pour qu'un maximum de personnes puissent y jouer !

Vous avez plus tôt fait mention du fait que vous aimiez les mangas. Appréciez-vous One Piece ? Pouvez-vous citer trois manga que vous lisez en ce moment ?

**Hironobu Sakaguchi :** Désolé je ne lis pas *One Piece*. (Rires). En revanche je lis *Spy Family*, *Jujutsu Kaisen* et *Kaiju* n°8.



https://www.manga-news.com/index.php/actus/2022/11/01/Lillustratrice-Ayami-Kojima-invite-au-MAGIC-de-Monaco



Après Yôichi Takahashi, un autre grand nom s'ajoute à la liste des invités de l'édition 2023 du MAGIC de Monaco : Celui de l'illustratrice vidéoludique Ayami Kojima.

Artiste ayant travaillé sur plusieurs licences dont Samurai Warriors et Dynasty Warriors, Ayami Kojima œuvre depuis 1997 sur la saga Castlevania, en tant que dessinatrice du character-design et des artworks. Parmi les opus sur lesquelles elle a œuvré : Symphony of the Night, Harmony of Dissonance, Aria of Sorrowou encore Curse of Darkness.



Elle sera présente lors de la prochaine édition du MAGIC afin de rencontrer son public lors de séances de dédicace, conférence et session live-drawing!

Pour rappel, le salon MAGIC se tiendra au Forum Grimaldi de Monaco les 25 et 26 février.



 $\frac{https://www.manga-news.com/index.php/actus/2023/02/22/Lagenda-du-week-end-Que-fairedu-24-au-26-fevrier-2023}{du-24-au-26-fevrier-2023}$ 





https://www.manga-news.com/index.php/actus/2022/10/20/Yoichi-Takahashi-le-papa-de-Captain-Tsubasa-present-au-MAGIC-de-Monaco-en-2023



aujourd'hui avec l'arc Rising Sun, inédit chez nous. Nous avons aussi connu de l'artiste d'autres courts manga autour du foot : Moi Taro Misaki, Keeper Coach, Loup du Stade et Hungry Heart.



Dessinateur de l'affiche de l'édition reportée depuis 2020, il sera donc présent en 2023 à Monaco, afin de rencontrer ses fans à travers conférences et séances de dédicace.

Pour rappel, la mouture 2023 du MAGIC se tiendra les 25 et 26 février au Forum Grimaldi de Monaco.



https://www.manga-news.com/index.php/actus/2022/12/28/Le-producteur-Koji-Igarashi-invite-au-MAGIC-de-Monaco





Koji Igarashi sera donc présent sur le salon qui se tiendra les 25 et 26 février, au Forum Grimaldi de Monaco. Il devrait rencontrer ses fans au cours de séances de dédicaces et, on l'espère, une éventuelle conférence.



https://rivieraradio.mc/news/magic-salon-in-monaco-welcome-s-thomas-pesquet



**NOW PLAYING RIVIERA RADIO -**







**NEWS & PROGRAMMES GIVEAWAYS PODCASTS OUR ADVERTISERS** 

## MAGIC salon in Monaco welcome's Thomas Pesquet

French Riviera local news

**MAGIC salon in Monaco welcome's Thomas Pesquet** - Guest of the 6th MAGIC salon in Monaco astronaut Thomas Pesquet gave a conference on his last "Alpha" mission. The French astronaut delivered a master class on his last mission, in front of an audience at the Grimaldi forum on Saturday and was joined by actor and director Mathieu Kassovitz, who accompanied him on stage.



#### https://fullfrontal.moe/countess-of-castlevania-ayami-kojima/

Home Interviews Translations Blog Sakuga Espresso A.T. Field About us

## The Countess of Castlevania – Interview Ayami Kojima [MAGIC 2023]

by Arnaud Bastié | Mar 26, 2023 | Interview | 0 comments



In February, at the 2023 edition of the MAGIC (Monaco Anime Game International Conference), organized by Shibuya Productions, we had the chance to meet one of the greatest video game illustrators of all time, none other than Ayami Kojima, the artist behind a huge part of the *Castlevania* series, mainly known for its most famous episode, *Symphony of The Night*. But to summarize it as a video game career would only be reductive.

That's why for this extremely precious interview, we wanted to cover many other aspects of her career, not only *Castlevania*. And this opportunity was quite precious indeed, as it is uncommon for Ayami Kojima to participate in conventions and be open for interviews.

That's why for this extremely precious interview, we wanted to cover many other aspects of her career, not only *Castlevania*. And this opportunity was quite precious indeed, as it is uncommon for Ayami Kojima to participate in conventions and be open for interviews.

We were supposed to interview her alongside Koji Igarashi, the great game designer behind the *Igavania-styled* opus of the *Castlevania* series. If we had done that, the interview would have focused on their collaboration, and we would have missed interesting details of both their careers. In a very improvised way, we succeeded interviewing them both separately, and we would like to thank Sophie Fabrello from Shibuya Productions for that.

As previously stated, Ayami Kojima is very famous for her illustrations of the *Castlevania* series. More specifically, the cult Play Station 1/SEGA Saturn *Symphony of the Night*, the Game Boy Advance *Aria of Sorrow* and *Harmony of Dissonance*, and the Play Station 2 games *Lament of Innocence* and *Curse of Darkness*.

But those works were done late in her career. To become such a skillful painter and illustrator, she has done numerous covers and illustrations for novels. For example, she illustrated for author Hideyuki Kikuchi, known for one of the most famous vampires of Japanese culture, *Vampire Hunter D*.

In her artbook Santa Lilio Sangre, in which you can see many of her illustrations, including Castlevania, it is possible to admire her painting skills in the best way possible. She is a painter known for using dozens of different techniques and materials in her paintings, and she is fascinating to analyze for anyone interested in art.

Another side of Ayami Kojima is her prolific role as a doujinshi artist. She was very present at the Comiket and sold numerous doujinshi under the pen name *Odile Kuronuma*. Many of them are very different from what she usually does in her illustration works. They are another side of her talent and show what a versatile artist Ayami Kojima is.

One of the most pleasantly surprising things from this interview, which I hope we were able to portray despite the format, is how much of a kind and warm-hearted person Ayami Kojima is. We were delighted to sit down and talk about her art and career with her.

Your career started by making illustration works for novels, notably for Hideyuki Kikuchi, who made Vampire Hunter D. Could you tell us what made you want to work for literature illustration and how you approached authors like Hideyuki Kikuchi at the time?

**Ayami Kojima:** It wasn't me at first that contacted authors like Hideyuki Kikuchi. Initially, I was simply an office lady, drawing and painting in my free time. I was making *doujinshi* and selling them at Comiket, and I was contacted by a novel publisher that asked to participate in those novel illustrations. Oh, do you know what a *doujinshi* is?



Covers and pages from the Heel Heal doujinshi by Ayami Kojima

Yes, of course! I also know about your Black Jack doujinshi. I have some questions about it that I'll ask you after.

**Ayami Kojima:** Sure, ask me anything. [Ayami Kojima looks a bit embarrassed and hides her face with her hands.]

Your work exudes passion for painting. Where does that passion come from? Could you tell us how you learned such a vast amount of traditional painting techniques? And how did you learn it all, especially since you were an autodidact?

**Ayami Kojima:** Oh, I simply started learning how to paint in school, in art classes where many other children learn the basics. After that, I went to art shops. I wanted to test and experiment with various types of paint on my own, and I particularly loved all the different color names you could find in paints, like sakura, purple, mauve, and others... All those names were really fascinating, and I tried painting a lot by myself.

Your work evokes a lot of art history, and it feels like you're really interested in art history in general. What period of art and classical artists have you studied the most? Have you tried to learn some of their painting techniques?

**Ayami Kojima:** Ah yes indeed, I really like Francisco de Goya and Caravaggio as classical artists. I cannot list all of them; there are tons of other artists that inspired me.

Ayami Kojima: Oh yes! I went to the Nice museum the other day and saw paintings by an artist, which I don't remember the name of, but I really loved it! For the studying part, I really didn't think of painting as a profession at first. It was more like a hobby, and this wasn't really my goal in life. I really didn't study it in an academic way. I was just looking at paintings, for example, Caravaggio's, and tried to see and reproduce what I liked in them. It wasn't studying or working for me; it was simply passion.

Your art also has a strong relationship with horror. In your artbook, we can see drawings of iconic classic movies like Nosferatu or Frankenstein. What made you so passionate about that universe? Were you influenced by horror movies and horror manga?

**Ayami Kojima:** I really loved horror in general, but more than horror, it's really science fiction that fascinated me. If I didn't become an illustrator, I would have wanted to become a scientist or a researcher since I loved drawing animals and plants. I was also really interested in works such as *Frankenstein, Kamen Rider*, and, more generally, things related to body modification. What is nice with frightening things of the horror or SF genre is that when you add beauty to it, it can give a very interesting result as a drawing.

Ah, and I think you made a Kamen Rider doujinshi, right?

Ayami Kojima: Yes, indeed! Just like Black Jack!

Speaking about doujinshi, you made a lot of splendid doujinshi at Comiket at the time. They contained very well-made manga works, and you also made a promotional manga for the release of Symphony of the Night. Have you thought, at the time, of becoming a mangaka?

**Ayami Kojima:** Oh, not really. I hadn't thought about becoming a professional mangaka at that time. It was really just a hobby I did out of passion. I just really loved drawing with manga pens; it was really pleasant to use. Also, I was going to Comiket mainly to meet other artists that were as passionate as me and make friends!

Can you give some names of artists you made friends with at the time you were selling doujinshi at the Comiket?

**Ayami Kojima:** There were a lot of them... For example, there was Kouta Hirano, the author of *Hellsing*. Also, Tomomi Kobayashi. She made illustrations for the *Romancing Saga* video game series. I met a lot of talented people at the time, and many of them became professional artists.

Some of your doujinshi were part of the BL scene. Do you think that experience added some kind of eroticism to your illustrative art, and what do you like about adding an erotic feel to horror-themed art?

Ayami Kojima: Huuuh... the BL ones weren't really made on purpose \*laughs\* [Ayami Kojima is blushing]. To me, it wasn't really BL since, in BL, there is usually a love story at the center of it, and it wasn't made with that in mind. It was more focused on humor and gags to make both men and women laugh. For example, you mentioned the Black Jack doujinshi, and at that time, there was a huge earthquake in Japan [Editor's Note: probably referencing the 1995 great Hanshin earthquake]. Some of my friends suffered from it, and I thought people needed to have a laugh to relax the atmosphere. At first, I was more into horror, but that experience pushed me to gag- and humor-oriented things. At the Comiket, people who didn't know who I was bought my doujinshi, and I saw them happy and laughing while reading them. That really filled me with joy.

We're finally going to talk about Castlevania. In 1997 you worked for two video games as the main illustrator and character designer, Castlevania: Symphony of the Night and Söldnerschild. How were you approached by video game companies?

**Ayami Kojima:** At that time, I became a bit famous thanks to the covers of the novels I illustrated. The Internet wasn't the standard at the time, so video game companies called my publisher, and they contacted me through it.

And how different was it from your other illustrative works? Have you faced some difficulties at the time when you were working on Castlevania?

**Ayami Kojima:** The difference between game illustrations and novel illustrations is that you usually draw a scene from the book for novels. But for video games, it's really centered on a particular character. It was a bit difficult because it was different from what I was usually doing. I was wondering why they chose me, but they said they wanted my illustrations' style and atmosphere. Another thing is that I was asked to draw certain things that were really different from what I was used to, for example, cute girls and young boys.

Speaking about that, Castlevania: Symphony of the Night is a sequel to Castlevania: Rondo of Blood, which has a very otaku-ish art style. How did you approach redesigning its characters in your style, like Maria?

**Ayami Kojima:** Since Kôji Igarashi wanted to change the whole game, we decided to make some drastic changes to the style and atmosphere of the world of *Castlevania*. Maria was a very cute little girl, but we wanted to change her into a more lady-like adult woman, for example. But apparently, male otakus did not really like that change...

Oh really? Personally, I like it a lot – and I'm a huge otaku (laughs).

Ayami Kojima: Ooh! Thanks a lot!

Your characters also have extremely well-designed outfits. How do you approach designing outfits, and are there some fashion designers that you like in particular?

**Ayami Kojima:** Oooh, I don't think I know a lot about fashion design, really. But yes, at the time, I was really into Italian fashion in general. I was looking at a lot of Gucci magazines. But I don't know any particular designers. I'm not a specialist.

Do you have any personal projects in mind? What would you like to do in the future? Would you be interested in working on another big game project with Kôji Igarashi as the main illustrator and character designer?

**Ayami Kojima:** I don't have any plans in mind right now, but I drew cards for *Magic: The Gathering*, so I might continue doing that. I don't have any projects with Kôji Igarashi at the moment, but at my age, I don't want to do too many things at the time.

#### Translation by Noëlla Bonnier

We wish to heartfully thank Ms. Kojima for her time, as well as Sophie Fabrello from Shibuya Production and the whole staff from Shibuya Production and MAGIC Monaco for this opportunity.





https://fullfrontal.moe/hironobu-sakaguchi-magic/

Home Interviews Translations Blog Sakuga Espresso A.T. Field About us

# Final Fantasy's Dungeon Master – Interview Hironobu Sakaguchi [MAGIC 2023]

by Arnaud Bastié | Mar 19, 2023 | Interview | 0 comments



In February, we had the chance to meet the great game designer behind *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, at the 2023 edition of the MAGIC (Monaco Anime Game International Conference), organized by Shibuya Productions.

Actually, the first time I met him was many years before the creation of fullfrontal.moe, when I was just a teenager. Sakaguchi came to Paris for a signing session and a conference about his game *The Last Story* in 2012. Little me woke up at dawn to ensure he would be among the first in line. It was my first time meeting a creator of something I love, and it is still a very important memory to me. Meeting him pushed me to dedicate myself to my passions and ultimately cofound this website, so interviewing Sakaguchi 11 years later is a great honor, and I'm very grateful for this opportunity.

Hironobu Sakaguchi is one of the most iconic figures of the Japanese video game industry, being the father of one of the most successful RPG series in history, *Final Fantasy*. Not only did he have an immense role in the creation of the first nine titles of the series, but he was also an important figure at Squaresoft which released tons of cult classic Japanese RPGs from the end of the 80s until the beginning of the 2000s when the company merged with Enix, one of its biggest competitors. During all of his career at Squaresoft, Sakaguchi helped to support the creativity of a large number of incredible game designers, like Akitoshi Kawazu, the creator of the *SaGa* series, Tetsuya Takahashi, the creator of the *Xeno* series or even Tetsuya Nomura who admitted that the complex storyline of the *Kingdom Hearts* series came from a suggestion from Sakaguchi. Following the financial failure of his extremely ambitious movie *Final Fantasy: The Spirits Within*, he left Square Enix in 2003. It is unanimously agreed that the studio could never really reclaim the greatness it once had; legendary Final Fantasy director Yoshinori Kitase and Tetsuya Nomura once even said that Sakaguchi provided a singular creative voice for the company, which was never reclaimed after he left.

But Hironobu Sakaguchi hasn't stopped creating incredible RPGs since then. He created his own studio Mistwalker and worked on exclusive RPG titles at the release of the Xbox 360, such as *Blue Dragon* and *Lost Odyssey*, both with the help of famous Shônen Jump mangaka Akira Toriyama and Takehiko Inoue. In 2011, he released one of the most iconic RPGs on the Nintendo Wii, *The Last Story*. After that, he explored mobile games with *Party Wave*, inspired by his passion for surfing he got while living in Hawaii, and the successful card game *Terra Battle*. Recently, he worked with Apple to release *Fantasian* for the Apple Arcade, which is clearly the most ambitious game on their platform.

We were extremely pleased to sit down and talk with Mr. Hironobu Sakaguchi to discuss his incredible career with him.

While you worked at Squaresoft, the company released an unbelievable amount of video game masterpieces. It was often said that you were the voice between the creative people and the company managers. How did you manage to create an environment with such artistic freedom, and how did you make the creative people give the best of themselves?

**Hironobu Sakaguchi:** Well, actually, it was very hard to manage both of the environments. That's one of the reasons why I left Square in the first place. I wanted to focus more on the creative side and less on the management.

Final Fantasy as a series has a very dramatic, tear-jerking side, even in the older titles. Where did that intention to make people cry come from at the time, and what techniques have you used to create that effect with small 2D sprites?

**Hironobu Sakaguchi:** Well, there are two things. The first one is the scenario and story that we gave a lot of importance to. But we also gave a lot of importance to the artistic side, and even with pixels, in those very small drawings, you can bring out a lot of emotions with small details like a character bowing or raising his hand, those kinds of things and that's how we created that dramatic tone. Also, for the first two *Final Fantasy*, programmers made all the scenes inside the code. They were told about the direction, the staging, and the effects, and then they made the characters move directly in the code. But after that, we developed an event scripting system so that I could write all the scripted scenes, character movements, and other things in scripts that were separated from the game's actual code.

Nasir Gebelli is an Iranian-American game developer recruited at the beginning of the Final Fantasy series and contributed to the first three games. I know that you really liked his games. How did you meet him? What did you like about his works, and what was his contribution to the series?

**Hironobu Sakaguchi:** I discovered video games when I was a student on my Apple II, and he had made a lot of games for it, like 3D action shooting games; he was already a video game star. I met him completely by chance, and then we were able to work with him on *Jumpin' Jack* which was a Mario-like platformer but in 3D, as well as a racing game named *Highway Star*. For the *Final Fantasy* games, he was programming everything besides the battles, which were programmed by the Japanese team.

Final Fantasy IV has brought many storytelling innovations to the series. Takashi Tokita once said he was inspired by stage plays. Can you tell us more about the stage play influence of Final Fantasy IV and the series as a whole?

**Hironobu Sakaguchi:** Final Fantasy IV was released on the Super Famicom. The hardware was completely different, and we could make completely new kinds of visuals. But we weren't particularly inspired by stage plays; we just wanted to improve the overall experience and tried our best to make something even better than Final Fantasy 1, 2, and 3.

Final Fantasy VII has brought a revolutionary way of creating RPGs, with 3D characters running on 2D pre-rendered backgrounds of different angles. Where did that idea come from, and why did you choose this instead of making the game full 3D-like?

**Hironobu Sakaguchi:** Some parts of Final Fantasy VII are more in 3D, but since we were on the Play Station 1, if we made a 100% 3D game, it wouldn't have been the same quality as with prerendered backgrounds because of low polygons. We also wouldn't be able to give interesting and detailed textures to the visuals. The backgrounds were rendered in a 3D engine, but the game was a 2D image, so we could get the best visual quality while keeping a 3D feeling to it.

And there is also that cinematographic side that you can feel thanks to the different camera angles of the backgrounds that you cannot get in full 3D games.

Hironobu Sakaguchi: Yes, completely; there is also that.

Squaresoft was filled with highly skilled artists. I particularly think about Yasuyuki Honne, who worked on map designs and is an extraordinary painter. How were artists recruited at Squaresoft then, and how did you find such talents?

**Hironobu Sakaguchi:** On *Final Fantasy VI*, we already had very talented graphics artists like Tetsuya Takahashi, Hideo Minaba, and Yusuke Naora. But we didn't really have a research process for artists; artists themselves were coming to work for Squaresoft. When *Final Fantasy V* was released on the Super Famicom, the game was really good, so many people came to us and wanted to join us to work on future projects.

How have you met Takehiko Inoue at the time of Lost Odyssey, and how was it to work with him?

**Hironobu Sakaguchi:** I was already very close with Shueisha as a whole at the time. Since *Final Fantasy IV*, I frequently went to their HQ because there was a special page in the Shônen Jump called a *fukurotoji*. It is a page you had to open with scissors to obtain hidden information, and inside there were pieces of information about the new *Final Fantasy* game. It benefitted both sides, but that was a big promotion for *Final Fantasy*. So I was already a friend of Takehiko Inoue, I was regularly seeing him, having drinks together, but he didn't want to work on video games at first. I had to talk with him for a whole year about the concepts of the *Lost Odyssey* project, and finally, he said that it was interesting and that he would like to work on it.

Did his manga Vagabond influence Lost Odyssey?

**Hironobu Sakaguchi:** Not particularly. *Vagabond* is about Musashi Miyamoto, a very famous samurai, so when he makes characters, it might remind you of *Vagabond*, and you could get impressions like that.

Where did the idea of making backgrounds with dioramas in Fantasian come from? Was it a will to return to a style like Final Fantasy VII, VIII, and IX, but in a different way?

**Hironobu Sakaguchi:** Actually, I've always been a big fan of Gunplas or other models, but I never thought of using that in a game before. Nowadays, it's possible, thanks to the image quality of smartphones. Even though the screen is small, you can still see beautiful details in the photos.

It was said that in an old draft of Final Fantasy VII, the main character was supposed to be a character named Detective Joe. Can you tell us more about him? What kind of character was he supposed to be, and what was his role in the story?

Hironobu Sakaguchi: Hum... I don't really remember that. Sorry.

You worked in many different environments and periods of time, working on big, ambitious projects for home consoles and smaller ones for mobile games, working for Square and different publishers while working at Mistwalker. What was the period when you felt you and your team had the most creative flexibility?

**Hironobu Sakaguchi:** I think there weren't any differences because when I work as a producer, usually, there are a lot of creative checks from the higher-ups for scenarios, etc., but I don't want any of those. So when I work on a project, I put in my contracts that I want full creative control, with no checks or verifications of any sort. So, personally, in my case, I've always been able to make my projects the way I like, with a lot of freedom.

On your Twitter account, we can see that you love playing Final Fantasy XIV. What do you think about Naoki Yoshida's work in general, and what do you expect from Final Fantasy XVI?

**Hironobu Sakaguchi:** Yeah, I really like playing *Final Fantasy XIV*, it's an MMORPG, so there is all that community aspect that I really enjoy. I've already met Naoki Yoshida many times; he is very serious and hard-working. He is an excellent producer and director, and I really appreciate him and what he does. He also has huge respect for the older *Final Fantasy* titles; he genuinely understands the soul of those games, so yes, I have high expectations for *Final Fantasy XVI*, indeed!

You and the developer team talked about game cartridge sizes in old interviews. Final Fantasy IV was only 8MB and Final Fantasy IV 16MB. What sacrifices have you made to make the games fit the cartridges?

**Hironobu Sakaguchi:** Yes, particularly on *Final Fantasy I* to *VI*, since we worked on Family Computer cartridges, we had to work cautiously. First, we would make the memory maps for the ROM cartridges to decide how much capacity we would assign for each part. This step of development is as important as the scenario. We were all scrambling for the capacity initially since everyone wanted to insert their stuff in the game, but my role was to find balance by talking with everyone. We were doing this as early as the writing of the scenario.

Final Fantasy VI is the Final Fantasy game with the most Yoshitaka Amano look. Even the colors chosen for the game as a whole remind me a lot of the color palette of Amano's paintings. How did you manage to bring Amano's style the most to the screen, and how difficult was it?

**Hironobu Sakaguchi:** Pixel graphic designers made a lot of effort in that episode of the series, yes. Kazuko Shibuya and others were responsible for the pixel art and were huge fans of Yoshitaka Amano. They knew that was difficult, but they really did their best to convey the feel of Amano's art in pixel art.

What do you think about the remake of Final Fantasy VII?

**Hironobu Sakaguchi:** Yoshinori Kitase, who was making movie editing as a student, is in charge of the remake. He worked on *Final Fantasy* games since the sixth entry, and the series got a lot better thanks to his talent. Now he is doing a remake with the same spirit as when he made the original, but with current technology, he is really at his full potential since it lets you make games with movie-quality graphics. I believe in his talent to create the best possible result.

Transcript by Emilia Hoarfrost.

Translation by Noëlla Bonnier

We wish to heartfully thank Mr. Sakaguchi for his time, as well as Sophie Fabrello from Shibuya Production and the whole staff from Shibuya Production and MAGIC Monaco for this opportunity.



https://fullfrontal.moe/interview-koji-igarashi/

Interviews

Translations

Blog

Sakuga Espresso

A.T. Field About us

## Dating Simulation Revolution – Interview with Kôji Igarashi [MAGIC 2023]

by Arnaud Bastié | Apr 9, 2023 | Interview | 0 comments



At the 2023 edition of the MAGIC (Monaco Anime Game International Conference), organized by Shibuya Productions, we had the chance to meet multiple video game legends. One of them was none other than Kôji Igarashi, also commonly credited under his nickname IGA, mostly known for his massive impact on the Castlevania series. As a matter of fact, since he started working on the series with Castlevania: Symphony of the Night, the game design of the series changed altogether, creating a new style of Castlevania called "Igavania" that added an organic exploration to this previously very arcade-styled series, as well as RPG elements. Igarashi's Castlevania also added an entirely new artistic dimension to the series, with Michiru Yamane's music and Ayami Kojima as the main illustrator and character designer. He continued to explore that genre with other Castlevania games he produced for handheld consoles, like Aria of Sorrow and Order of Ecclesia. After he departed from Konami, he was one of the first Japanese game designers to use a crowdfunding platform to create a spiritual successor to his Castlevania games through the Bloodstained series.

However, summarizing Kôji Igarashi's career to his famous Igavania games only would be incomplete. Before working on them, he was a programmer and scenario writer of another extremely influential game of a different genre: *Tokimeki Memorial*. Dating sims were never the same after this game that brought extremely innovative gameplay mechanics with statistics and RPG elements for your main character and an incredibly advanced relationship and story branching system. Outside of its mechanics, the game was also remembered for its well-written romances and characters that moved the players so much that some of them now make 6-hourlong video essays about it, like the famous YouTuber Tim Rogers. Since Kôji Igarashi was already interviewed many times about the *Castlevania* series, we thought it was a good opportunity to talk about this period in his career.

You are credited as a programmer and scenario writer for Tokimeki Memorial. Can you tell us how you built the scenario, if you had any difficulties working on romance, and what part of the game did you enjoy writing the most?

**Kôji Igarashi:** First of all, on how to write the scenario, I've written some novels and stuff like that in college. When I wrote the story for *Tokimeki Memorial*, I first drafted an organizational chart. When that was done, I wrote the core of the story, and once that was laid out, I built the dialogue patterns.

For example, when the weather is hot, the integration of the timing for dialogues such as "Oh, it's so hot today!" is all laid out in the organizational chart and ready to be programmed. In that way, I wrote Tokimeki Memorial thinking about words I would be happy to hear from girls first and then work on building stories leading up to such situations for the players. That's what the creation of the game was like.

You said in the past that your girlfriend, who then became your wife, gave you advice for writing Tokimeki Memorial. Can you tell us some of the advice she gave you?

**Kôji Igarashi:** She hasn't given that much advice like that, really... What she was most helpful with was... You know... There are places a man can't go alone... Thanks to her, I was able to go to such places where I couldn't have gone by myself, such as clothing or accessories stores.

Tokimeki Memorial's gameplay adds to love and human relationships a lot of RPG and strategic elements. Can you tell us where those gameplay ideas came from?

**Kôji Igarashi:** There had already been some simulation games where characters had stats in Japan. Games like *Sotsugyou Graduation* and *Princess Maker*.

We decided to make the game about the three years of high school but about the aspect of raising girls; as a player, you couldn't see the girl's stats. I started talking about how it was we, the player, who should be deciding what stats to raise by training ourselves. Then, that would influence the faces, the expressions, the way the girls talk, and their dialogues, which evaluate the result of our training. Because the game was based on this concept, there were a lot of restrictions, such as having all the girls' dialogues dubbed.

About the romance, in mangas, romance is beautiful; in real life, it's ugly drama. We created something with the goal of being able to live a beautiful love story, such as the ones in mangas.

Both Tokimeki Memorial and Castlevania: Symphony of the Night are filled with content. Did your work on Tokimeki Memorial influence the direction of Castlevania: Symphony of the Night?

**Kôji Igarashi:** We just put what we thought necessary in the minimum, and both games got voluminous at the end. We wanted players to enjoy our games long enough, and I think that led the games to become like that.

You're known to be a big fan of Jojo's Bizarre Adventure. Did that influence your work on Castlevania games? The relationship between the Belmont family and Dracula can remind us a lot of the Joestar family's relationship with Dio Brando.

**Kôji Igarashi:** The director of *Bloodstained*, with whom we made *Castlevania*, is an even bigger fan of *Jojo* than me. He's able to include a lot of references and homages to it. In fact, I hadn't thought as far as to compare the relationship between the Belmonts and the Draculas and that of the Joestars. But a lot of references to *Jojo* made their way into the games.

How did you approach the artistic staff of the Castlevania games at the time, notably Ayami Kojima and Michiru Yamane? What kind of instruction did you give them for working on the Castlevania series?

**Kôji Igarashi:** Regarding Ms. Michiru Yamane, when we organized our team, developers and designers made up one team, and the sound crew was built separately. Regarding Ms. Yamane, she was assigned a lot of time, so we decided to work together. Regarding Ms. Kojima, I wanted to change the art style of the game. Until then, the aesthetic of *Castlevania* looked like *Conan the Barbarian* (laughs). I wanted to make it into something more seductive, more aesthetic.

Then I went to a bookshop to look for an artist and found out about Ayami Kojima. Since Konami had a connection with Ms. Kojima's publisher, I asked a person in the department to introduce her to me, and I asked her to work with me.

With Ayami Kojima and Michiru Yamane, the Castlevania series has had a feminine influence. You said in the past that the lower difficulty of Symphony of the Night might have brought more female fans. At the time, did you want to find a new public for the Castlevania series?

**Kôji Igarashi:** If you can't clear a game, doesn't it lose some of its worth? That's why I put a lot of effort so that anyone could play the whole story I created. I put in a level system; as you level up, you become stronger. I wanted to send a message to give your best because I had in mind that you should clear as much of the game as possible when making it.

Your Bloodstained games were exceptionally well received. Do you have any future projects in mind, and would you be interested in working with Ayami Kojima as the main artist again?

**Kôji Igarashi:** If an opportunity presents itself, I'd love to work with Ayami Kojima again, but to be honest, right now is not the right time.

About *Bloodstained*, I still wish to finish the pack I promised during the Kickstarter campaign. I will be focusing on that first. However, since the information has already leaked, I can say that the next project is already underway. But since the DLCs were canceled, it's not the right time to make such a big announcement. But I hope you are excited about what is next.

The first Dark Souls is often compared to your Castlevania games since it has a very organic map with many interconnected zones. What do you think about FromSoftware games and the current Japanese game industry in general?

**Kôji Igarashi:** FromSoftware games are hard, but I think the company makes some truly good games. It's true that there aren't many new original games to come out of today's Japanese video game industry. I think Japan has the ability to compete with the rest of the world. In that sense, I think to myself, can't we challenge ourselves even more?

You worked in the industry in a lot of different environments. Home consoles, handheld consoles, and also indie game development with crowdfunding. When do you feel like you and your team had the most creative flexibility?

**Kôji Igarashi:** While I was working at Konami, the production team was able to work with a lot of flexibility. There were a lot of talented people at Konami, and when we had something we wanted to do, the rest responded by creating great works, so we had more things we could do, but now I'm working on my own business, and when we try to make what we want, it is harder.

What did it feel like to work at Konami? What possibilities but also what limits did you have while working there, and how did the company change over time?

**Kôji Igarashi:** Rather than saying that Konami as a company has changed, I would say it's the working conditions in Japan that have changed. When I was working there, we could do about anything, even stay up all night to work if we wanted. It wasn't the company forcing us into doing it, but rather that since we were convinced we were building great products, we thought we could make something even better if we did some more. Eventually, we stopped thinking like that and went on to do other things.

But as regulations and laws about working conditions get more strict, there are movements inside the company to ensure those are enforced. That creates a lot of restrictions.

It's great news regarding the social impact and for the corporation, but not as much for us as creators. It's become harder for people like us to work, compared to when we could work freely, in any way we wanted.

However, Konami gave me all the base knowledge to make a game, such as the fundamental knowledge about creating a game and the way to organize ideas, so I'm very grateful to them, and today I think to myself it was a good thing I did all of this with them.

Interview by Florian Abbas and Arnaud Bastié.

Translation by Charlotte Lambert and Comrade Karin.

We wish to heartfully thank Mr. Igarashi for their time, as well as Sophie Fabrello from Shibuya Production and the whole staff from Shibuya Production and MAGIC Monaco for this opportunity.

# SortiesMédiaPresse

https://sortiesmediapresse.com/magic-a-monaco-evenement-pop-culture-de-la-cote-dazur/

# SortiesMédiaPresse

ACTUALITÉS ART & CULTURE ~

Q

Accueil » Art & Culture » MAGIC A MONACO - ÉVÉNEMENT POP CULTURE DE LA CÔTE D'AZUR

Art & Culture expos festivités salons

# MAGIC A MONACO - ÉVÉNEMENT POP CULTURE DE LA CÔTE D'AZUR

Par Brigitte & JJ Rolland - © photos Brigitte Lachaud - Fév 18, 2023











Le Magic (Monaco Anime Game International Conferences) L'événement Pop Culture de la Principauté fait son grand retour après quatre ans d'absence pour une sixième édition. Pour marquer le coup, la manifestation se tiendra sur deux jours, les 25 et 26 février 2023, dans l'écrin prestigieux du Grimaldi Forum, avec un programme riche en activités et en invités de marque.



Voilà un rendez-vous de l'agenda de la Principauté qui aura mis du temps à revenir. Mais lorsque l'on voit l'aplomb avec lequel le Monaco Anime Game International Conférences se relève, on comprend le discours de Cédric Biscay, Président de Shibuya Productions, la société monégasque à l'initiative de l'événement.









« C'est la première fois que nous organisons Magic sur deux jours, ce qui est totalement exceptionnel. Nous avions envie de lutter contre ce qui nous est arrivé avec la pandémie en revenant plus fort. »



Cédric Biscay

Deux fois plus de plaisir donc pour les amateurs de *Pop Culture* qui se déplaceront en *Principauté* à la fin du mois, ainsi que *Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo*, pour assister à l'événement. Une manifestation limitée à 3000 personnes par jour est-il rappelé, alors que l'entrée est libre, mais nécessite une inscription au préalable.



Le choix de la jauge est assumé par les organisateurs. « Nous souhaitons proposer un rendez-vous confortable à nos visiteurs, qui soit familial et qu'on puisse avoir un sentiment de proximité », justifie **Dominique Langevin**, productrice chez Shibuya Productions.



Côté programme, cette sixième édition débutera par un hommage. Pour l'ouverture du salon, une minute de silence sera observée en hommage à *Kazuki Takahashi*, le créateur du manga *Yu-Gi-Oh!* célèbre mondialement pour sa déclinaison en jeu de cartes à collectionner, décédé tragiquement en juillet dernier. « *Une grande perte pour le secteur et pour la culture en général* », selon *Cédric Biscay*. Pour rappel, le dessinateur japonais était venu au dernier *Magic*, en 2019.



Nombreuses activités composeront les deux journées éclectiques de la manifestation, où plusieurs univers seront représentés : Manga, BD, Jeux Vidéo, Animation, Musique, Sport... Mais plus encore, l'astronaute *Thomas Pesquet* fera partie des invités du **Magic**.



Le rapport entre l'espace et la pop culture ? « Le Magic est un croisement entre l'art, la science et l'éducation. Faire interagir un astronaute avec un grand artiste, c'est finalement normal pour nous, répond le président de Shibuya Productions. Le spatial est omniprésent dans la Pop Culture, et je crois que c'est très intéressant d'avoir un spécialiste du sujet pour débattre avec nous des liens entre les deux univers. »



Parmi les autres invités de renom qui viendront à la rencontre de la communauté : Hironobu Sakaguchi, le créateur de la franchise Final Fantasy, Nick Dudman, concepteur d'effets de maquillage sur plusieurs films et sagas comme Harry Potter, Star Wars ou Le Cinquième Elément, William Simpson, le storyboarder de Game of Thrones, ou encore Yôichi Takahashi,



créateur d'Olive et Tom. Le Japonais est d'ailleurs le designer de l'affiche du Magic en 2023. Anecdote à ce sujet : les personnages sur le poster portent les maillots de l'AS Monaco et de l'OGC Nice, qui sera également l'affiche du week-end en Ligue 1 (ASM-Nice, dimanche 26 février à 17h05 au stade Louis-II). Coïncidence exceptionnelle puisque l'affiche a été conçue il y a trois ans !



Tous ces invités participeront aux conférences, séances de dédicaces, sessions de dessin en live ou des ateliers. Deux expositions seront dédiées à l'art de *William Simpson*, et au manga monégasque *Blitz*, semblable à ce qui avait été fait à Nice en fin d'année dernière.







Des stands seront aussi installés, où la médiathèque de *Monaco* sera d'ailleurs présente.







Concours de Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux, Concours de manga, présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant et de son Dauphin, Espace Exposants: Espace made in Japan, League Of Replica, The Nice Geek, Alfa BD...

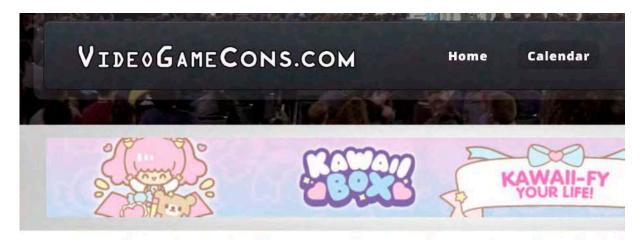


Pour cette nouvelle édition le **Magic** sera placé sous le Haut Patronage de S.A.S. la **Princesse Charlene de Monaco**.

Rendez-vous le 25 et 26 février 2023 au Grimaldi Forum Monaco!

# VIDEOGAMECONS.COM

https://videogamecons.com/event/18768/monaco-anime-game-international-conferences-2023



# Monaco Anime Game International Conferences 2023 Information



# Monaco Anime Game International Conferences 2023

February 25-26, 2023

Grimaldi Forum Monaco



Anime Convention with Comics, TV, and Video Gaming programming

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



http://www.06-only.fr/evenementiel/magic-monaco-2023/



## MAGIC



#### 25 et 26 février 2023

Horaires : 9h00 - 19h00

#### Lieu

#### Grimaldi Forum

10 Av. Princesse Grace 98000 Monaco

Site web: www.magic-ip.com

Catégories : Festivals

## **MAGIC 2023**

Manga, Comics, Jeux Vidéo, Monaco

Le MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) revient en Principauté avec sa 6ème édition les 25 et 26 février 2023, pour une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

MAGIC propose plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.

C'est est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

Suivre l'actualité du MAGIC sur Facebook

Voir notre reportage sur le MAGIC 2018

#### Le programme

#### 25 et 26 février 2023, Grimaldi Forum

- Grands artistes invités: Yōichi Takahashi, le créateur d'Olive et
   Tom, Hironobu Sakaguchi, père fondateur de Final Fantasy, Thomas
   Pesquet...
- Des conférences, des tables rondes et des séances de dédicaces de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.
- Concours de Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux
- Concours de manga, présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant et de son Dauphin
- Espace Exposants: Espace made in Japan, League Of Replica,
   The Nice Geek, Alfa BD...

#### Infos pratiques

#### Entrée gratuite sur réservation S'inscrire

Pour tout renseignement: +377 99 99 20 00 ou info@magic-ip.com

Attention, les programmes décrits le sont à titre informatif et sont susceptibles d'être modifiés indépendamment de notre volonté. Par précaution, renseignez-vous avant tout déplacement.

#### Vidéo





https://laminute.info/2023/02/25/pop-culture-thomas-pasquet-mathieu-kassovitz-yoichi-takahashi-le-festival-magic-de-monaco-est-de-retour-ce-week-end/



Monaco est de retour ce week-end

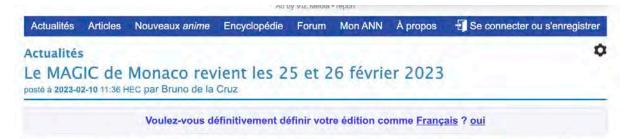


Le festival MAGIC de Monaco fait son retour ce samedi 25 et dimanche 26 février. Avec au programme de prestigieux invités. Cet événement autour de la pop culture accueillera le spationaute Thomas Pesquet, l'acteur-réalisateur Mathieu Kassovitz, mais aussi Hironobu Sakaguchi, père de la saga Final Fantasy, ou encore Yoichi Takahashi, papa de Captain Tsubasa.

Le Monaco Anime Games International Conferences, plus connu sous l'acronyme MAGIC, a su obtenir une reconnaissance à l'international depuis sa création en 2015. Après trois années d'absence en raison des règles liées au Covid, ce festival se tient ce...

# ANIMENENS NETWORK THE INTERNET'S MOST TRUSTED ANIME NEWS SOURCE

https://www.animenewsnetwork.com/fr/news/2023-02-10/le-magic-de-monaco-revient-les-25-et-26-fevrier-2023/.194734



Après des années d'absences à cause de la pandémie, la convention **MAGIC** reprend du service ! Ce sera toujours à Monaco et c'est prévu les 25 et 26 février prochains. Pour rappel, l'entrée est totalement gratuite mais se fait sur <u>inscription à cette adresse</u>.

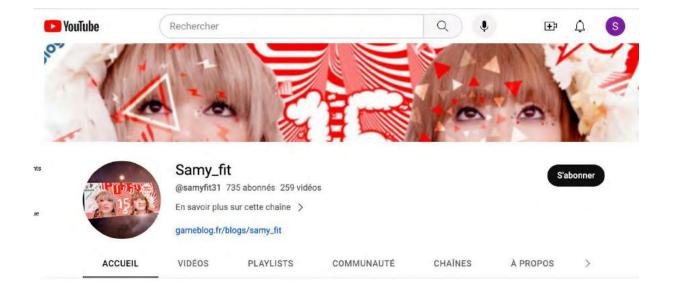


L'affiche officielle a été réalisée et signée par le grand **Yôichi Takahashi**, le mangaka de *Captain Tsubasa*, plus connu en France sous le nom d'*Olive et Tom* et qui sera présent au Magic 2023. Notez par ailleurs qu'un hommage sera rendu à **Kazuki Takahashi**, créateur de *YU-GI-OH!* et invité de l'édition 2019.

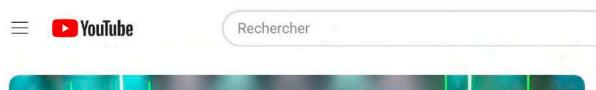


Découvrir le programme

Source : MAGIC

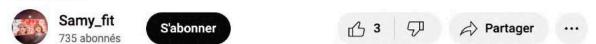


https://www.youtube.com/@samyfit31





# Conférence MAGIC Monaco 2023 avec Thomas Pesquet et Mathieu Kassovitz

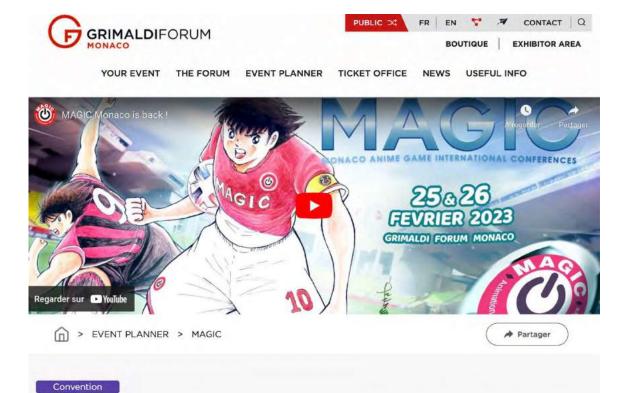


#### 215 vues il y a 6 mois

Extrait de la conférence de Thomas Pesquet au MAGIC Monaco 2023 featuring Mathieu Kassovitz ...afficher plus



https://www.grimaldiforum.com/en/events-schedule-monaco/magic-1



#### MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

Sat. 25th - Sun. 26th February 2023

FOR ITS 6TH EDITION, MAGIC MAKES A BIG AND CRAZY COMEBACK!



The unmissable international Pop Culture event makes its comeback on February 25 and 26, 2023 at the Monaco Grimaldi Forum.

An exceptional program for an exceptional event. Discover our universe the time of a weekend, if you are passionate about manga, sport, music, comics, video games or movies, you'll find what you are looking for at MAGIC.

Listen to round tables debates with some of the best stars and speakers in their field of studies, explore universes where art, science and education come together.

Discover our award winners from our prestigious contests, benefiting from a professional expertise.

The Magic International Cosplay Masters will gather the most talented cosplayers, all coming from 20 different countries.

The MAGIC International Manga Contest, organized in partnership with Shueisha / Shonen Jump, will allow, for its 7th edition, the international authors to compete and hoping to be published in Japan nearby One Piece, Naruto and Dragon Ball.

To celebrate MAGIC's big return, Yoichi Takahashi, the cult Captain Tsubasa manga creator, made us the honor to draw and sign the official poster of the 6th edition. Of course, he will be present at our event!

We hope to see a lot of you! Come and meet your heroes.

Register now for free on www.magic-ip.com to get one of the 3 000 entries available per day.

See you on February 25 & 26, 2023!

#MAGICMONACO

#MAGIC2023

Youtube Link

MAGIC is back: https://www.youtube.com/watch?v=p3y6dVsB1Ws

Best of MAGIC 2019: https://www.youtube.com/watch?v=evWRB2bByJc&t=73s

© Fabbio Galatioto



https://www.visitmonaco.com/de/news/39307/magic-japanische-popkultur-dieses-wochenende-im-furstentum





Il Principato omaggia tutte le culture...Sabato 25 e domenica 26 febbraio, il Grimaldi Forum Monaco strizza l'occhiolino al Giappone e celebra la cultura pop giapponese con la sesta edizione di MAGIC: Monaco Anime Game International Conferences!

Il Paese del Sol Levante e i suoi molteplici universi: manga, videogiochi, fumetti, libri a fumetti... La fascinazione per queste forme di espressione artistica continua a crescere negli anni e non sarà certo Cédric Biscay, designer e organizzatore del salone MAGIC, a smentire questo fatto.



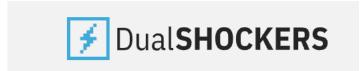
Nel programma di questa eccezionale due giorni: conferenze, tavole rotonde sulla cultura pop giapponese, sessioni di disegno dal vivo, workshop, mostre... oltre a due grandi competizioni che fanno di questo salone un luogo di incontro unico. Il primo: il Magic International Cosplay masters, con nuovi eccezionali cosplayer provenienti da 16 paesi diversi, è uno spettacolo da non perdere. Il secondo è un concorso per mangaka, i cui vincitori vedranno pubblicati i loro lavori!



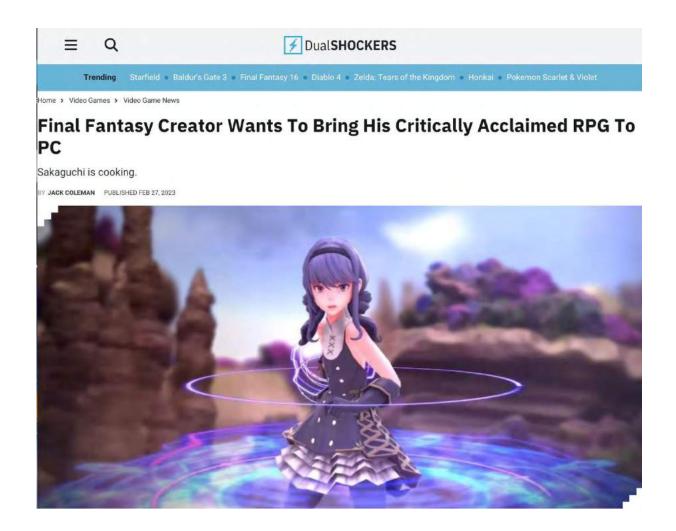
Un fine settimana straordinario con un avvicendarsi di ospiti di pregio. L'astronauta francese Thomas Pesquet ci onorerà della sua presenza, insieme a Yoichi Takahashi, creatore di Captain Tsubasa (Olive e Tom), Hironobu Sakaguchi, padre di Final Fantasy e William Simpson, storyboarder principale di Game of Thrones!

I visitatori avranno un accesso privilegiato e gratuito alle loro star preferite registrandosi in anticipo sul sito web dell'evento, entro il limite di 3.000 posti al giorno: <a href="https://www.magic-ip.com/sinscrire-a-levenement/#">https://www.magic-ip.com/sinscrire-a-levenement/#</a>

Crediti fotografici: M.A.G.I.C / Mickael Alesi - Direction de la Communication / Benjamin Vergély / Fabbio Galatioto



https://www.dualshockers.com/final-fantasy-creator-fantasian-pc-port/



At the Magic 2023 festival in Monaco, Sakaguchi reportedly said "We have received many requests to release the game on PC too, and there have also been requests for a sequel. So, we would like to continue working as hard as possible to meet their expectations."

According to a report from IGN Japan (spotted by VGC), Final Fantasy creator Hironobu Sakaguchi wants to bring his Apple Arcade exclusive RPG Fantasian to PC.

At the Magic 2023 festival in Monaco, Sakaguchi reportedly said "We have received many requests to release the game on PC too, and there have also been requests for a sequel. So, we would like to continue working as hard as possible to meet their expectations."

Fantasian was released in 2021 for Apple Arcade. The game was developed by Sakaguchi's Mistwalker studio and featured an original soundtrack from the legendary Nobou Uematsu.

Fantasian's environments are all handmade dioramas that were digitally recreated using drone technology, a feature that was heavily praised when the game released. Each of the game's environments were created by veterans of Japan's live-action film industry. Fantasian includes a diorama created by Dragon Ball creator Akira Toriyama.



#### RELATED:

#### 10 Final Fantasy Protagonists Sephiroth Would Beat

Other points of praise included Uematsu's soundtrack and the "dimengeon" system which allows players to place previously fought enemies in an alternate dimension, allowing them to explore the world uninterrupted.

While Fantasian is currently an Apple Arcade exclusive, it's likely that this exclusivity only lasts a certain period of time. If we were to make an assumption based on Sakaguchi's comments, it would appear a Fantasian PC port is entirely possible.

Fantasian was seen as a return to roots for Sakaguchi and Mistwalker, being the studio's first traditional JRPG since Lost Odyssey on the Xbox 360.

Being exclusive to Apple Arcade has limited the recognition that Fantasian has received, but Sakaguchi teased to IGN Japan that "Fantasian is a title I'd like everyone to see a little more of."

Nothing concrete has been announced regarding the port, but Sakaguchi's comments are sure to hearten those who've been hoping to play the game on PC.



https://www.planetebd.com/actualite/magic-est-de-retour/704.html







 $\frac{https://tendances.orange.fr/people/actu-people/article-thomas-pesquet-et-sa-compagne-anne-laraison-pour-laquelle-le-couple-n-a-pas-d-enfants-CNT000001ZWTJQ.html$ 



## **Tendances**

À la une	Santé et Bien-être	Art de vivre	Cuisine	People v
Actu peop	le Actu média	Stars en i	mages	Vidéos

Actu people

# Thomas Pesquet et sa compagne Anne : La raison pour laquelle le couple n'a pas d'enfants

Partager



Lorsqu'il n'est pas dans l'espace pour une mission, Thomas Pesquet partage des moments de complicité avec sa compagne Anne Mottet.

Thomas Pesquet durant la 6ème édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum à Monaco. © Bruno Bebert / Bestimage © BestImage, Bruno Bebert / Bestimage



https://sudtelevision.tv/aiovg\_videos/magic-2023-quand-lespace-inspire-la-pop-culture/





# MAGIC 2023 : quand l'espace inspire la pop culture



Nous recevons l'astronaute français Thomas Pesquet, à l'occasion de sa venue au salon MAGIC dédié à la pop culture, et au cours duquel il donnera une conférence ce samedi 25 février.



https://headtopics.com/fr/pop-culture-le-festival-magic-de-monaco-fait-le-plein-de-stars-apres-3-ans-d-absence-34994137



# **HEAD TOPICS**



# Pop Culture : le festival Magic de Monaco fait le plein de stars après 3 ans d'absence

© 05/02/2023 10:22:00

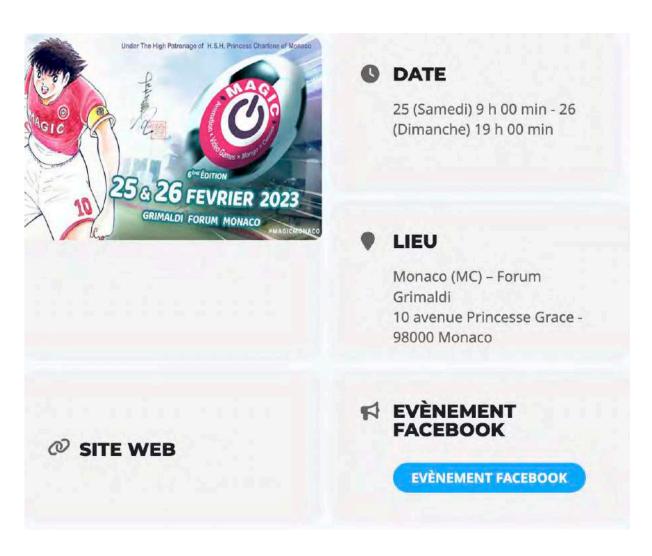


Attendu depuis trois ans, le festival MAGIC de Monaco fait son retour du 25 au 26 février prochains. Avec au programme de prestigieux invités. Cet événement autour de la pop culture accueillera l'astronaute Thomas Pesquet, Hironobu Sakaguchi - père de la saga Final Fantasy - ou encore Yoichi Takahashi - papa de Captain Tsubasa -.



https://lagendageek.com/events/magic-monaco-2023/





### **■ DÉTAILS**

MAGIC Monaco 2023 aura lieu à Monaco (MC) du 25 au 26 février 2023

MAGIC Monaco 2023 propose des conférences, des dédicaces, des animations, un grand concours de cosplay (Le MICM) un concours de création de jeux-vidéo unique au monde doté de 100 000 euros d'investissement et un concours de Manga en partenariat avec Shibuya Productions, Shueisha et Shibuya International.

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

La dernière édition au eu lieu le 9 mars 2019.

Le MAGIC du 7 mars 2020, du 26-27 février 2021 et du 26 et 27 février 2022 ont dû être malheureusement reportés suite à la pandémie mondiale de Covid 19.

#### La prochaine édition aura lieu le 25 et 26 février 2023.

Cet événement est dédié à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

**MAGIC** propose plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.

**MAGIC** est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

**MAGIC** est, pour finir, l'initiateur d'un grand concours manga unique au monde, en partenariat avec **SHUEISHA** et en collaboration avec **Shibuya International**.

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous!

Rendez-vous le 25 et 26 février 2023 au Grimaldi Forum Monaco!

## SPOT VIDÉO



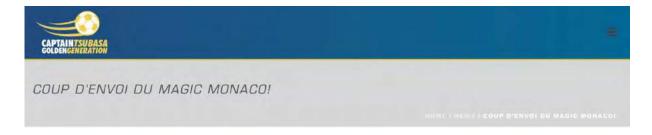


http://maboum.com/event-26206





http://captaintsubasa.fr/2023/02/17/coup-denvoi-du-magic-monaco/





### COUP D'ENVOI DU MAGIC MONACO!

By Neihc Posted 17 février 2023 In News



Reporté à plusieurs reprises à cause de la pandémie mondiale, le MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) sera bel et bien de retour pour une 6eme édition dès ce week-end à Monaco. Et quel retour! L'évènement POP CULTURE organisé par la société Shibuya Production, se déroulera pour la première fois sur deux jours (25 et 26 Février 2023) accompagné d'un casting XXL d'invités. Et notamment, notre Yoichi Takahashi, créateur du manga culte que nous chérissons depuis 40ans...



Initialement prévu pour 2020, la venue du futur retraité (nb. Yoichi Takahashi souhaite désormais se consacrer au club de Nankatsu SC qu'il préside et stopper Captain Tsubasa après l'Arc en cours) avait été teasé par l'affiche de l'évènement (celle-ci a d'ailleurs été gardée pour cette édition). Une joie pour l'ensemble des amoureux de la licence qui le doivent à Cedric Biscay (président de Shibuya Productions et papa du manga Blitz). L'affiche signée du sensei, représente Hyūga et Tsubasa arborant les maillots de l'OGC Nice et de l'AC Monaco (le blason est remplacé par le logo de la convention), les deux rivaux du Sud. Et quel plus beau hasard pour les amoureux de football de savoir que les deux équipes s'affronteront pour remporter le derby durant ce même week-end (nb: Dimanche 26 février, l'OGC Nice se rend à Monaco à l'occasion de la 25ème journée de L1).

L'équipe de Captain Tsubasa Golden Generation vous donne rendez-vous au Grimaldi Forum pour partager ensemble ce moment. Le football c'est la liberté, comme dit la page 52 du manuel de Roberto! Alors soyons libre de rêver pendant deux jours.



https://www.afnews.info/w22/2023/02/24/magic-monaco-le-jeu-video-a-lhonneur-et-beaucoup-de-stars-au-firmament/

Cookie Policy (UE)

afNews

Speciali V

YLDAVIA-Menu

Cerca Ricerca Trova Tutto!

afNews via eMail!

Info ~

Contatti

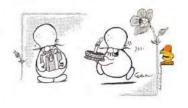
afNews 24 Febbraio 2023 16:47



# Magic Monaco : le jeu vidéo à l'honneur et beaucoup de stars au firmament

www.afnews.info segnala: De tous les événements geeks francophones hors Île-de-France, le Magic Monaco peut probablement se targuer d'être celui qui, au fil de ses éditions, aura accueilli les plus prestigieux invités. Orelsan, Kazuki Takahashi, ou encore le regretté Leiji Matsumoto: les précédentes éditions avaient de quoi attirer le chaland et séduire l'otaku. Cette année pour sa première édition XXL depuis le Covid, rebelote: le festival accueille au Grimaldi forum de Monaco rien de moins que l'auteur d'Olive et Tom, le (...)





EVTDA AFNEWS



https://www.shacknews.com/article/134351/final-fantasy-creator-on-fantasian-pc-sequel



Fantasian has received a fair amount of love from Final Fantasy fans since its exclusive Apple Arcade release back in 2021. With this, there have understandably been requests for things like a PC port of Fantasian as well as a sequel to help further expand upon the game's story.

As reported by outlets like VGC, it seems like these subjects of discussion have officially reached the likes of Final Fantasy creator, Hironobu Sakaguchi. At the Magic 2023 festival in Monaco, Sakaguchi took part in a Q&A session during which he was asked about future plans for Fantasian.

To this, Sakaguchi remarked that, "We have received many requests to release the game on PC too, and there have also been requests for a sequel, so we would like to continue working as hard as possible to meet their expectations."

While this isn't a guarantee that either will happen, it's always nice to hear that fan requests have been taken notice of, in addition to Sakaguchi's emphasis on how the team will continue to work hard to meet player expectations.



Mistwalker

For those unfamiliar, Fantasian was developed by Sakaguchi's studio Mistwalker and features turn-based RPG gameplay with two chapters and a new soundtrack from Final Fantasy composer Nobuo Uematsu. It features many unique elements including a blend of art styles with characters and monsters designed as 3D sprites and set amid real-world diorama backgrounds.

Speaking with VGC in 2021, Sakaguchi went so far as to say that Fantasian could be his final project. Keeping that in mind, and the work put into the game, it'll be interesting to see moving forward if Fantasian does in fact get a PC release, along with whether or not the game gets a proper sequel.

While we wait for further updates from Sakaguchi and the team at Mistwalker, be sure to brush up on some of our previous coverage including an overview of Fantasian as an Apple Arcade exclusive RPG from the maker of Final Fantasy, and how Fantasian's second part is nearly twice as large as its first chapter.



Morgan Shaver

Senior Editor

## info@capitan-tsubasa.it

https://capitan-tsubasa.it/senza-categoria/yoichi-takahashi-ospite-a-magic-monaco-2023/



# Yoichi Takahashi ospite a Magic Monaco 2023



# Al Grimaldi Formu di Monte Carlo si terrà l'evento MAGIC 2023, tra gli ospiti l'autore di Captain Tsubasa

Torna dopo ben tre anni uno degli eventi più rinomati in fatto di anime, manga, games e cosplay. Sto parlando del **Monaco Anime Game International Conferences** (MAGIC), organizzato da Shibuya Productions al **Grimaldi Forum di Monte Carlo**.



 $\mathbb{X}$ 

Nous dévoilerons au fil des semaines les invités du #MAGIC2023. Nous débutons avec l'évidence puisqu'il est également l'auteur de notre affiche originale pour cette 6e édition, l'immense Yoichi Takahashi, le seul et unique auteur de #CaptainTsubasa sera avec nous! #MAGICMONACO



MAGIC offre conferenze, sessioni di firme, animazioni, un grande concorso di cosplay (The MICM), un concorso di creazione di videogiochi unico nel suo genere con 100.000 euro di investimento e un concorso di manga in collaborazione con Shibuya Productions, Shueisha e Shibuya International.

Tra i **numerosi ospiti** di questo evento, un nome spicca tra tutti: **Yoichi Takahashi,** l'autore di Captain Tsubasa, a cui è stata affidata la realizzazione del poster dedicato all'evento che si terrà il 25 e 26 Febbraio 2023 a Monte Carlo.

Il poster ha come protagonisti Tsubasa Ozora e Kojiro Hyuga, che indossano delle magliette a tema sull'evento. Particolare è il messaggio trasmesso attraverso questo poster, dove un poderoso tiro di Kojiro Hyuga, con un pallone marchiato MAGIC, colpisce in pieno una mascherina chirurgica. Un chiaro riferimento al fatto che, finalmente, con la fine dell'era della pandemia, si possono riprendere a fare eventi di questo genere.



E così il sensei finalmente torna in Europa, sicuramente una bella occasione per i fan italiani di poter incontrare il sensei Yoichi Takahashi.

Al momento non sappiamo se durante l'evento il sensei parteciperà a qualche conferenza che lo riguarda in prima persona, ma ci auguriamo di si visto che, negli ultimi anni, Captain Tsubasa sta facendo molto parlare di sé. In particolare in ambito games a breve si aggiungeranno al famoso *Captain Tsubasa Dream Team*, anche *Captain Tsubasa Ace* e *Captain Tsubasa Rivals*. Di certo potrebbero essere due temi di cui discutere.

D'altra parte ci sono ancora altri punti aperti, uno in particolare: l'anime. Già, perché, nonostante il successo di questa serie, non ha mai avuto un anime degno del suo nome. Quello che tutti i fan sperano, è un annuncio di una stagione successiva ai 52 episodi di Captain Tsubasa 2018, l'ultimissimo remake, che ha portato in Italia l'opera con il suo titolo originale, nella versione più fedele al manga, anche se modernizzata.



Quindi non ci resta altro che aspettare febbraio per saperne di più! E ovviamente, se ci saranno anticipazioni o news, ve lo comunicherò qui sul sito e sui canali social!

E tu ci andrai a questo evento? Fammelo sapere nei commenti!

#### Credits

Fonte consultata e immagini: Monaco Anime Game International Conferences, Facebook Magic Monaco, Shibuya Production, Twitter Magic Monaco

Di Valentina | 20/10/2022 | Senza categoria | 0 Commenti



https://www.fayerwayer.com/entretenimiento/2023/02/28/fabibi-hace-el-mejor-cosplay-desailor-moon-eternal-en-la-monaco-anime-game-international/



# FayerWayer.

Entretenimiento



# Fabibi hace el mejor cosplay de Sailor Moon Eternal en la Monaco Anime Game International

La cosplayer representó a Chile en el evento.



Sailor Moon Eternal

Por Guy Acurero 28 de febrero 2023 a las 14:30 hrs.

El 26 y 26 de febrero se realizó la Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC, por sus siglas en inglés) y la cosplayer chilena Fabibi, mejor conocida en Instagram como Fabibi World Cosplay, hizo el mejor cosplay que se haya visto de Sailor Moon Eternal.

Pretty Guardian Sailor Moon es uno de los manga - animés más populares de los 90, lanzado en diciembre de 1991, una obra que se hizo famosa por popularizar el subgénero de las chicas mágicas y sus elementos sentai. Su éxito en las viñetas lo llevó a una versión anime y con el paso del tiempo pudo llegar incluso a la pantalla grande con Sailor Moon Eternal.

Esta es una película japonesa de anime de fantasía de dos partes, estrenada el mes de mayo de 2021. La cinta está basada en el arco Dream, que sirve como una continuación directa y una "cuarta temporada" para la serie de anime Sailor Moon Crystal.

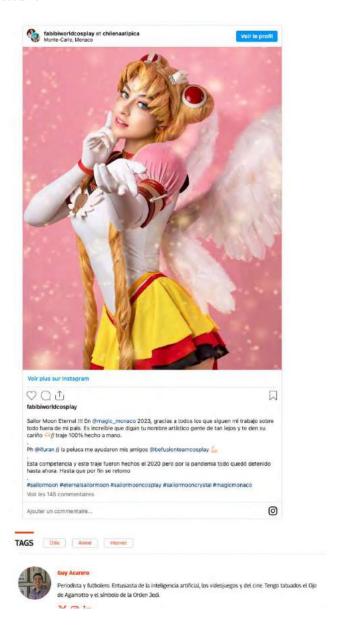
En la cinta, vimos una versión espectacular de Usagi Tsukino o Serena, con un atuendo diferente y que fue perfectamente replicado por la cosplayer chilena.

# El mejor cosplay de Sailor Moon Eternal

"Estoy muy orgullosa de lo que di en Mónaco representando a Chile. Una performance que resalto del promedio y toda la garra y mi amor por el cosplay. No gane un lugar, pero me siento completamente ganadora de haber sido seleccionada como una de los 15 competidores de todo el mundo para venir a Mónaco a mostrar de qué estamos hechos y que porfin me vieran en acción", escribió Fabibi, quien tiene más de 462 mil seguidores en Instagram.

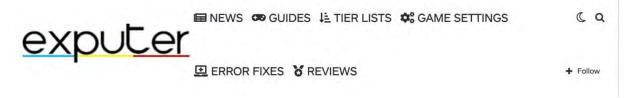
En el reel compartido por la creadora de contenidos, vemos su actuación e interpretación en el escenario. "Soy una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia, soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la luna. Gracias a todos los que me apoyaron en esta aventura", agregó Fabibi.

En otro post, mostró una espectacular imagen del cosplay y agradeció a sus fans fuera de Chile: "Es increíble que digan tu nombre artístico gente de tan lejos y te den su cariño".





https://exputer.com/news/games/fantasian-pc-port-sequel-possibility/



Home / News / Games / Fantasian's PC Port And Sequel A Possibility, Final **Fantasy Creator Says** 

# Fantasian's PC Port And Sequel A Possibility, Final Fantasy **Creator Says**

The prospect was stated by Hironobu Sakaguchi in an interview.

By Shahmeer Sarfaraz February 27, 2023 Last Updated: February 27, 2023

2 minutes read



#### Story Highlights

- Fantasian may soon get a PC port in the future, as noted by Hironobu Sakaguchi at the Magic 2023 festival held in Monaco in a Q&A session.
- As per the developer, many fans of the franchise have requested the team to release the game on PC, and Sakaguchi is open to it.
- The prospect of a sequel was also discussed by the Final Fantasy creator, suggesting a new Fantasian release in the future.
- However, we suggest taking the news with a grain of salt as Hironobu Sakaguchi has not officially confirmed the sequel and the PC port.

A PC port of Apple Arcade exclusive Fantasian seems imminent, as reported by IGN Japan in a new interview with the Final Fantasy creator. Hironobu Sakaguchi appeared at the Magic 2023 festival held in Monaco, where the former Square Enix developer participated in a Q&A session to recall his legacy.

Hironobu Sakaguchi discussed the prospect of a PC version, noting popular fan demand while answering a query. He is well aware of Fantasian's popularity and interest of the PC community in the game, and the team is thinking about bringing the title to the platform after the exclusivity eventually ceases to exist.

Moreover, the possibility of a sequel for the stellar turn-based RPG was also discussed. The likelihood of a new game is entirely possible because of fan requests. Thus, a sequel for the beautiful diorama-based Fantasian may soon go into the brewer. Hironobu Sakaguchi has shown deep interest in pursuing the franchise in the future.

66

There are many requests to release it on PC, and we have also received requests for a sequel, so I would like to continue to work as hard as possible, [...] Fantasian is a title that we want people to see a little more," articulated Hironobu Sakaguchi in the interview.

However, nothing official concerning the sequel has yet been confirmed by Sakaguchi, as noted in the interview. So, we suggest anticipating the release of a new Fantasian with a grain of salt for now until any official announcements are made.

Fantasian is a breathtaking RPG that blends turn-based combat elements with enthralling visuals, featuring nearly 160 handmade dioramas and physical environments alongside 3D characters to make the experience feel like charming eye candy. Moreover, it is an absolute blast to play because of its enjoyable and innovative aspects.

Fantasian's release in 2021 has been held back from growth due to the Apple Arcade exclusivity, which has stopped the game from launching on other popular media. Many fans, especially PC gamers, have requested the developer to release it on the platform. We could finally see the arrival of the popular JRPG on PC in the future.

What are your thoughts regarding the Final Fantasy creator's interest in bringing Fantasian to the PC platform? Do let us know your opinions in the comments below.

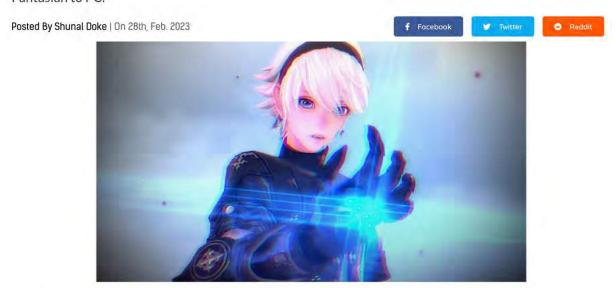


 $\frac{\text{https://gamingbolt.com/final-fantasy-fantasian-creator-wants-to-bring-apple-arcade-exclusive-}{\text{to-pc}}$ 



# Final Fantasy, Fantasian Creator Wants to Bring Apple Arcade-Exclusive to PC

Sakaguchi, known for his work with the Final Fantasy franchise, wants to bring Apple Arcade-exclusive Fantasian to PC.



Final Fantasy franchise creator, Hironobu Sakaguchi, has expressed interest in bringing Fantasian—a classic Final Fantasy-styled JRPG currently exclusive to Apple Arcade—to PC.

Speaking at a Q&A session at the Magic 2023 festival in Monaco, according to IGN Japan, Sakaguchi responds to a question about whether *Fantasian* is still exclusive to Apple Arcade, and whether it would be possible to bring the game on to PC.

"We have received many requests to release the game on PC too, and there have also been requests for a sequel," Sakaguchi said, "so we would like to continue working as hard as possible to meet their expectations."

Fantasian was released on Apple Arcade back in 2021, and focuses on a return to the traditional turn-based battles of the early Final Fantasy games. It even features music by Final Fantasy composer Nobuo Uematsu. Fantasian was released in two parts over the span of four months in 2021.

Leading up to Fantasian's release, Sakaguchi also hinted that it might be one of his final major projects.



https://www.cronacaflegrea.it/la-fumettista-italiana-elena-vitagliano-e-la-prima-donna-europea-a-vincere-il-concorso-magic-monaco-il-suo-manga-sara-pubblicato-su-shonen-jump-plus/

# LA FUMETTISTA ITALIANA ELENA VITAGLIANO È LA PRIMA DONNA EUROPEA A VINCERE IL CONCORSO MAGIC MONACO: IL SUO MANGA SARA PUBBLICATO SU SHONEN JUMP PLUS







NAPOLI - La fumettista italiana Elena Vitagliano ha vinto il concorso internazionale Magic Monaco e vedrà una sua opera, il manga Miriam dei teschi, pubblicata sulla rivista giapponese Shonen Jump Plus, una delle principali del settore. L'annuncio della vittoria si è avuto lo scorso 25 febbraio al Grimaldi Forum, nel Principato di Monaco. Si tratta di una notizia incredibile per tutti gli appassionati di manga e gli aspiranti mangaka: il Giappone non è più così lontano per gli europei! Ed è una notizia ancora più importante perché nessun'altra donna europea ha mai ottenuto questo doppio risultato: primo premio al Magic Monaco e pubblicazione su Shonen Jump Plus. Oltre alla pubblicazione, la mangaka italiana trascorrerà un mese in Giappone, a stretto contatto con gli editor della casa editrice e con gli altri mangaka, con cui avrà l'opportunità di estendere la collaborazione per un altro anno. «È stata un'avventura incredibile - ha dichiarato Elena Vitagliano - e non riesco ancora a crederci. Ho presentato questa storia ad altri editor e non è stata apprezzata, ma io ci ho creduto e ho continuato a migliorarla. Questa perseveranza ha portato i suoi risultati. Quindi, agli altri dico: se ricevete dei rifiuti non arrendetevi, ma vedete il rifiuto come un'opportunità per continuare a migliorarvi». Elena Vitagliano è originaria di Arzano, in provincia di Napoli, ma da anni vive e lavora a Londra. I suoi lavori sono stati pubblicati in Italia, Regno Unito, Indonesia e Giappone. Qualche anno fa è stata la prima donna europea a vincere la Silent Manga Audition, un altro importante concorso internazionale di manga. Ora passa direttamente a Shueisha, uno dei più importanti editori giapponesi. Tutto questo grazie al concorso Magic Monaco, sponsorizzato dal 2017 da Shibuya Productions e Shueisha, come parte della Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) in collaborazione con Shibuya International. *Miriam dei teschi* è un manga breve dalle vibrazioni gotiche, che si svolge tra i teschi del Cimitero delle Fontanelle di Napoli, ognuno con storie e leggende da raccontare, con una protagonista femminile intenta a proteggerli a ogni costo. Il Cimitero delle Fontanelle è un'ambientazione unica, che ha affascinato anche il capo editor di Shonen Jump Plus, Shuhei Hosono, parte della giuria del Magic Contest.

SHUEISHA – Shueisha è una delle case editrici più famose al mondo, con sede a Tokyo in Giappone, a cui si devono successi editoriali mondiali come Dragon Ball, Naruto e One Piece. Con un fatturato annuo di oltre 195 miliardi di yen giapponesi, è in cima alla lista delle maggiori società editoriali giapponesi, leader per la pubblicazione del manga in Giappone e all'estero.

SHONEN JUMP PLUS – Lanciata il 22 settembre 2014, è una rivista online gratuita, per sito web e app. Serializza sia titoli originali che titoli di altre riviste di manga di Shueisha. Per il mercato internazionale, il corrispettivo di Shonen Jump Plus è Manga Plus. Dal 2023 ogni nuova serie manga lanciata su Shonen Jump Plus uscirà simultaneamente in inglese anche su Manga Plus.



https://www.youtube.com/watch?v=hybC5CHc3vc





Rechercher



## Magic Monaco 2023 : l'hommage à Leiji Matsumoto et Kazuki Takahashi



ActuaBD 992 abonnés









#### ...

#### 258 vues 25 févr. 2023 MONACO

Ce samedi 25 février s'ouvrait en terres monégasques l'édition 2023 du Magic Festival, grande réunion des fans de cultures geeks au classieux Forum Grimaldi de Monaco. 3000 festivaliers (la jauge maximale a été remplie en quelques instants), et un parterre de célébrité à couper le souffle, mais aussi une édition teintée de deuil : en 2022 et 2023 deux géants du manga qui avaient tous les deux honoré le Magic de leur présence lors de précédentes éditions sont décédés : Kazuki Takahashi et Leiji Matsumoto. Après une cérémonie d'ouverture et une présentation des invités, un hommage leur a été rendu.



https://www.youtube.com/watch?v=fIOZ7yhSzyA





Rechercher



## Monaco Magic 2023: Cerimonia d'apertura



Marco Frassinelli 82 abonnés









#### 113 vues il y a 6 mois MONACO

Cerimonia di apertura del Magic (Monaco Anime Game International Conferences) 2023 Grimaldi Forum, Monaco, 25-26 febbraio 2023

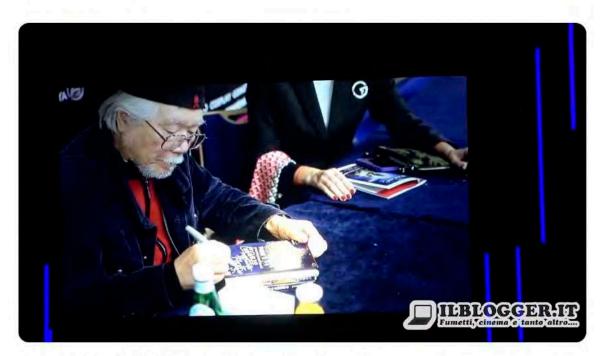
Ospiti: Stefanie Joosten, Nick Dudman, William Simpson, Yoichi Takahashi, Ronny ⊤ ...afficher plus



### https://www.youtube.com/watch?v=AJ2ZqdLKsiQ



Rechercher



## Monaco Magic 2023: omaggio a Leiji Matsumoto



S'abonner





Partager

## ...

#### 44 vues 18 mars 2023 MONACO

Al termine della cerimonia di apertura del Monaco Magic 2023 è stato proiettato questo toccante omaggio al mangaka Leiji Matsumoto, scomparto il 13 febbraio 2023.

Leiji Matsumoto, autore di Capitan Harlock, Galaxy Express 999 e La corazzata Yamato, era stato in passato ospite del Magic.

Brano: Gravity di Steven Price

Grimaldi Forum, Monaco (Principato di Monaco), 25/02/2023

Monaco Magic 2023: il resoconto: https://ilblogger.it/monaco-magic-202....

Il mio sito internet: https://ilblogger.it/

Videocamera Sony FDR-AX53: https://amzn.to/3TtR2vd SanDisk 64 GB Extreme PRO: https://amzn.to/42ghYml

### Musique

TITRE

Gravity



https://www.youtube.com/watch?v=CqQkmD i0vc



Rechercher



## Monaco Magic 2023: foto e clip dell'evento









Partager

...

#### 63 vues 5 mars 2023 MONACO

Foto e clip del Magic (Monaco Anime Game International Conferences) 2023

63 vues • 5 mars 2023 • MONACO

febbraio 2023

udman, William Simpson, Yoichi Takahashi, Ronny Turiaf, Jacky,

Thomas Pesquet, Hironobu Sakaguchi, Koji Igarashi, Ayami Kojima http://ilblogger.it



https://www.youtube.com/watch?v=Vj1TxW2NnPc



Rechercher



### Monaco Magic 2023: omaggio a Kazuki Takahashi



S'abonner

凸1

 $\nabla$ 

Partager

...

#### 18 vues 21 mars 2023 MONACO

Al termine della cerimonia di apertura del Monaco Magic 2023 è stato proiettato questo toccante omaggio al mangaka Kazuki Takahashi, scomparto il 4 luglio 2023.

Kazuki Takahashi, autore di Yu-Gi-Oh!, era stato in passato ospite del Magic. Grimaldi Forum, Monaco (Principato di Monaco), 25/02/2023

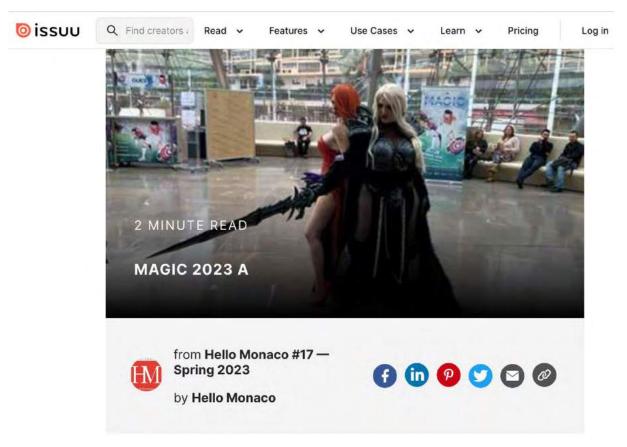
Monaco Magic 2023: il resoconto: https://ilblogger.it/monaco-magic-202...

Il mio sito internet: https://ilblogger.it/

Videocamera Sony FDR-AX53: https://amzn.to/3TtR2vd SanDisk 64 GB Extreme PRO: https://amzn.to/42ghYml



https://issuu.com/oachereshneva/docs/hm 2023 17/s/22071723



fter a few years of postponement due to the pandemic, the 6th Monaco Anime Game International Conferences came back to the Principality on 25th and 26th February 2023. There was a completely free and exciting line-up of events. The program includes animation, manga, video games, exhibitions, an international cosplay competition, an international manga competition and several special guests. Yōichi Takahashi, creator of the famous manga Captain Tsubasa attended and designed the MAGIC 2023 poster. Astronaut Thomas Pesquet was one of the guests of this 2023 MAGIC event. The relationship between space and pop culture comes alive as the astronaut interacts with great artists. The surreal is the norm in MAGIC and space is omnipresent in pop culture. The Final Fantasy genius, Hironobu Sakaguchi, the creator of the Final Fantasy franchise was also among the guests. Then the ultimate in make-up design from films and sagas such as Harry Potter, Star Wars and The Fifth Element ... it's none other than the designer Nick Dudman. Rounding out the incredible special guest line-up are William Simpson, the storyboarder of Game of Thrones, and Yoichi Takahashi, the author of Olive and Tom and designer of the poster of MAGIC in 2023. MAGIC was hosted by Jacky, the TV presenter from the famous 80's and 90's French kids show 'Le Club Dorothée'.



 $\frac{https://www.hellomonaco.com/news/latest-news/magic-manga-cosplay-a-two-day-extravaganza-smash-hit/$ 



# Home / News / Latest news / MAGIC Manga & Cosplay: A Two-day Extravaganza & Smash Hit

Latest news

# MAGIC Manga & Cosplay: A Two-day Extravaganza & Smash Hit

- 28 February , 2023

♦ 48 ■3 minutes read



It certainly lived up to its billing as HelloMonaco had fun circulating throughout the MAGIC Expo... an event that Covid had sidelined for three years and now had an opportunity to spread its wings for a magical 2 days instead of one to make up for the absence.

And who did we stumble across but actor and French-film director Mathieu Kassovitz who was an excited guest of MAGIC... following in the wake of superhero-famed actors of prior years Wesley Snipes, Christophe Lambert and Dolph Lundgren.

Matthieu is famous of course as the director of La Haine, and as an actor played Guillaume Debailly in the Malotru of the Bureau des Légendes and the lover of Amélie Poulain in the film Amelie.

Dressed in a biker jacket Kassovitz cut just the right figure to see and mingle with the main Cosplay characters. What a great medium to feel like a kid in adult skin.



Kassovitz plays the role of a retired astronaut in Nicolas Giraud's new film, "The Astronaut". There he helps Jim, an aeronautical engineer, in his secret project: to build a rocket and accomplish the first manned space flight as an amateur. A dream that could also be that of the actor.

He couldn't be a better companion at MAGIC for French astronaut, trained at the European Space Agency, Thomas Pesquet one of the fascinating guests of MAGIC. It brought Space front and centre to the happy crowds swarming the salon.



Pop culture and space feed on each other which titillates extra-curious Thomas who discovered in past meetings with Prince Albert that the Principality is no newcomer to space exploration. Nano-satellites whirling in the skies are created in Monaco. Not to mention, of course, Venturi's prowess in creating roving vehicles which makes Space landings or maneuvers underwater terrain a natural focus for the Principality.



How did Thomas originally connect with MAGIC? He was at the Cannes Film Festival at the invitation of the production of Top Gun: Maverick and met the people from Shibuya Productions creators of the MAGIC event there. And Thomas was extra-curious about Manga.

# Cosplay

MAGIC was swarming on its first of the two days for no less reason than the Cosplay contest which is like a European, going on World championship, of fantasy characters in fancy-dress playing out pantomime scenes.

Costumes and Play-Acting has been popularized as "Cosplay" with characters from comics, video games, films and novels.

More than ten participants from Europe, Japan, the United States and South America had been invited to compete.... the cream of the cream from hundreds out of the original wish-list.

They played out cameo scenes from World of Warcraft and Lord of the Rings among others and pranced around in Catwoman and Cave-Men costumes too.

In the end, after deliberation, the jury of experts which included Rian Cyd, double cosplay world champion – winner in Monaco in 2019 – and Nick Dudman, star makeup artist for the cinema and Reika eventually singled out Sakurallor, with pink hair and robotic hands queen of the 2021 edition for a stellar smoke-laden performance.



A giant of manga Yoichi Takahashi came to this sixth edition of MAGIC. He is a legend to millions of fans being the creator in 1980 of the iconic manga: Olive and Tom.

He also created the poster for MAGIC based on the AS Monaco-Nice derby and was excited at the opportunity to see Takumi Minamino play. Takumi is the AS Monaco player of Japanese nationality.

Also wowing the visitors to the Expo were none other than the designer Nick Dudman ultimate creator of make-up design from films and sagas such as Harry Potter, Star Wars and The Fifth Element.

And rounding out the incredible special guest line-up was William Simpson, the storyboarder of Game of Thrones.



Superheroes are definitely back in full force in Monaco which has just featured the best of the Oriental and Western creative evolutions of Magic beings and animation into the twenty first century.

And HelloMonaco's verdict is: the MAGIC Expo event was a smash hit. Congratulations!



https://lagazettedemonaco.com/en/news/art-culture/le-magic-revient-en-force-a-monaco-en





© La Gazette de Monaco

The Principality's pop culture event is back after four years of absence for a sixth edition. To mark the occasion, the event will be held over two days, on February 25<sup>th</sup> and 26<sup>th</sup>, at the Grimaldi Forum, with a valuable programming in activities and distinguished guests.

This is a rendezvous on the Principality's agenda that has taken some time to return. But when you see how the Monaco Anime Game International Conferences is recovering, you understand the speech of Cédric Biscay, president of Shibuya Productions, the Monegasque company behind the event. "This is the first time we've held Magic over two days, which is totally exceptional. We wanted to fight against what happened to us with the pandemic by coming back stronger."

Twice as much fun for pop culture fans who will come in the Principality at the end of the month to attend the event. An event limited to 3,000 people per day, while entry is free but requires prior registration. The choice of the gauge is assumed by the organisers. "We want to offer our visitors a comfortable rendezvous that is friendly and that we can have this proximity feeling", explains Dominique Langevin, producer at Shibuya Productions.



### Thomas Pesquet will be there

Regarding the programming, this sixth edition will begin with a tribute. During the opening of the fair, a minute of silence will be observed in tribute to Kazuki Takahashi, the creator of the *Yu-Gi-Oh!* manga, who died tragically last July. "A great loss for the sector and for culture in general", according to Cédric Biscay. As a reminder, the Japanese artist came to the last Magic, in 2019.

After this solemn moment, many activities will make up the two eclectic days of the event. As before, several universes will be represented: manga, comics, video games, animation, music or even sport... But even more since astronaut Thomas Pesquet will be one of the guests of Magic in 2023. What is the link between space and pop culture? "Magic is a cross between art, science and education. Having an astronaut interact with a great artist is ultimately normal for us, replies the president of Shibuya Productions. Space is omnipresent in pop culture and I think it is very interesting to have a specialist to discuss with us the links between the two universes."

Among the other renowned guests who will come to meet the community: Hironobu Sakaguchi, creator of the *Final Fantasy* franchise, Nick Dudman, designer of makeup effects on several films and sagas such as *Harry Potter*, *Star Wars* or *The Fifth Element*, William Simpson, the storyboarder of *Game of Thrones*, or Yoichi Takahashi, the author of Captain Tsubasa. The Japanese is also the designer of the poster of the Magic in 2023. Anecdote on this subject: the characters on the poster wear shirts of AS Monaco and OGC Nice, which will also be the the game played that weekend in Ligue 1 (ASM-Nice, Sunday February 26<sup>th</sup> at 5:05pm at the stade Louis-II). Exceptional coincidence since the poster was designed three years ago!



© Newday Photo Agency

#### And the cosplayers too

All these guests will participate in conferences, signing sessions, live drawing sessions or workshops. Note that two exhibitions will be dedicated on the one hand to the art of William Simpson, and on the other hand to the Monegasque manga *Blitz*, similar to what was done in Nice at the end of last year. Stands will also be set up, where the Monaco media library will be present.

Two contests will be among the highlights of Magic. First of all, there will be that of manga, during which five finalists from the original 63 participants will come and defend their project orally. This competition, organised by Shibuya Productions and the Japanese publishing house Shueisha, will allow one of the five authors selected to be published in the Japan, a real consecration in the manga world.

Finally, the second competition should particularly attract fans of pop culture. The Magic International Cosplay Masters brings together 15 cosplayers, in other words people dressed in a handmade costume, to interpret the role of a fictional character. This year, the competitors "are famous in the community", promises Cédric Biscay, and will be judged by a jury of professionals: two cosplayers, the Japanese Reika and the Indonesian Rian Cyd, as well as the make-up specialist Nick Dudman.

#### **Audrey CORMINBOEUF**

# CultInfos.Com

 $\underline{\text{https://cultinfos.com/buzz/1009646-yoichi-takahashi-papa-de-captain-tsubasa-present-magic-demonaco-2023}$ 

# CultInfos.Com



Accueil > Yôlchi Takahashi, le papa de Captain Tsubasa présent au MAGIC de Monaco en 2023









## Yôichi Takahashi, le papa de Captain Tsubasa présent au MAGIC de Monaco en 2023

Voilà depuis 2019 que le salon MAGIC n'a pas eu lieu, la faute à la pandémie qui a d'abord empêché la tenue des salons, puis la venue d'invités japonais. Bonne nouvelle toutefois, l'édition 2023 sera la bonne, et son invité de marque à renouvelé sa présence! La sixième édition du salon MAGIC accueillera ainsi Yôichí Takahashi, le légendaire auteur du manga footballistique Captain Tsubasa (ou Olive et Tom pour les nostalgiques) qui se poursuit toujours aujourd'hui avec l'arc Rising Sun, inédit chez nous. Nous avons auss......



Lire la suite du buzz sur manga-news

# alamy

https://www.alamyimages.fr/yoichi-takahashi-grand-mangaka-japonais-dessin-a-la-conference-magic-monaco-il-a-publie-en-1980-sa-premiere-serie-dans-le-magazine-sh-nen-jump-le-capitaine-tsubasa-connu-sous-le-nom-d-olive-et-tom-en-france-cette-serie-de-football-est-un-enorme-succes-et-sera-meme-adaptee-a-une-serie-televisee-animee-magic-est-un-evenement-concu-pour-tous-les-fans-de-la-culture-pop-qui-s-etend-sur-l-art-l-animation-les-jeux-video-le-manga-les-bandes-dessinees-science-et-education-tenue-le-25-fevrier-et-26-2023-au-grimaldi-forum-monaco-photo-de-jana-appelez-moi-j-abacapress-comimage530896333.html









http://french-riviera-tendances.org/index.php?option=com\_content&view=article&id=5751:magic-les-25-26-fev-2023-9h00-19h00-grimaldi-forum-monaco&catid=111&Itemid=34



#### MAGIC Monaco Anime Game International Conferences Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture



### Le MAGIC revient en force sur deux jours pour une 6e édition de folie !

Le grand rendez-vous international et incontournable de la Pop Culture signe son grand retour les 25 et 26 février 2023 au Grimaldi Forum de Monaco!

À évènement exceptionnel, programmation exceptionnelle. Venez découvrir notre univers le temps d'un week-end, que vous soyez fan de manga, d'anime, de sport, de musique, de comics, de jeux vidéo ou de cinéma, vous trouverez toujours votre bonheur au MAGIC.

Assistez à des tables rondes avec les plus grandes stars et experts de ces domaines, explorez des univers où se croisent art, science et éducation.

Découvrez les lauréats de nos deux prestigieux concours internationaux bénéficiant de l'expertise de professionnels.

Le Magic International Cosplay Masters accueillera les plus grands cosplayeurs venant de 20 pays différents.

Le MAGIC International Manga Contest organisé en partenariat avec Shueisha / Shonen Jump permettra pour sa 7e édition aux auteurs internationaux de concourir pour espérer être publié au Japon aux côtés de One Piece, Naruto et Dragon Ball.

Pour fêter le grand retour du MAGIC, Yoichi Takahashi, le créateur du manga culte Captain Tsubasa, plus connu en France sous le nom d'Olive et Tom, nous a fait l'honneur de réaliser et signer l'affiche officielle de cette 6e édition, il sera également présent lors de l'événement !

On vous attend nombreux pour rencontrer vos héros.

#### Programmation

Grands artistes invités: Yōichi Takahashi, le créateur d'Olive et Tom, Hironobu Sakaguchi, père fondateur de Final Fantasy, Thomas Pesquet...

Des conférences, des tables rondes et des séances de dédicaces de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.

Concours de Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux

Concours de manga, présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant et de son Dauphin

Espace Exposants: Espace made in Japan, League Of Replica, The Nice Geek, Alfa BD...

#### Infos pratiques

Entrée gratuite sur réservation

Pour tout renseignement : +377 99 99 20 00 ouCette adresse e-mail est protégée contre les robots spammeurs. Vous devez activer le JavaScript pour la visualiser.'; document.getElementById('cloak80177').innerHTML += "+addy\_text80177+'<\/a>'; //-->

+ d'infos www.magic-ip.com

Grimaldi Forum - 10 Av. Princesse Grace - 98000 Monaco



https://www.coyotemag.fr/les-25-26-fevrier-2023-rendez-vous-au-magic/





į,

Dates à noter! Les 25 et 26 février prochains se tiendra à Monaco la nouvelle édition du MAGIC. Au programme : expositions, concours de cosplay avec le MAGIC International Cosplay Masters 2023, conférences avec de nombreux invités, live drawings et bien sûr dédicaces et rencontres avec des professionnels et des passionnés de la pop culture. Un rendez-vous à ne pas manquer!





### Les invités japonais :

- Yoichi Takahashi (Captain Tsubasa)
- Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy)
- Ayami Kojima, illustratrice et concept artist sur la saga Castlevania
- Koji Igarashi aka IGA, producteur de jeux vidéo & assistant réalisateur sur Castlevania: Symphony of the Night

#### Les invités internationaux :

- Thomas Pesquet
- Stefanie Joosten, voix de Quiet en anglais et japonais dans Metal Gear Solid V
- **Nick Dudman**, qui a fait l'anomatronique dans *Le cinquième élément* et a travaillé sur la saga *Harry Potter*
- Ronny Turiaf, basketteur professionnel membre de l'équipe de France et champion NBA en 2012
- William Simpson, storyboarder principal sur Game of Thrones
- Donovan, youtubeur spécialiste de la street magic
- Jacky, animateur du Club Dorothée
- Karen Green, conservatrice de comics et des dessins animés à l'université de Columbia à New York
- Les Asturia Girls

Site officiel de MAGIC : http://www.magic-ip.com/

Compte Twitter de MAGIC : <a href="https://twitter.com/MagicMonaco">https://twitter.com/MagicMonaco</a>

# **Forbes**

FORBES > INNOVATION > GAMES

# Meet The First Italian Artist Published In Shonen Jump+

**Lauren Orsini** Senior Contributor ① *I write about the business of fandom.* 

Follow

■ o

Apr 26, 2023, 07:07pm EDT



Listen to article 5 minutes





The cover page of Elena Vitagliano's award-winning manga, "Miriam of the Skulls." ELENA VITAGLIANO, SHIBUYA PRODUCTIONS, SHUEISHA

Can a foreigner make manga? Are there any successful manga artists who aren't Japanese? Is it actually possible to "make it" in manga if you're not in Japan? These questions, which have saturated Google searches for years, have finally found their answer: a resounding yes.

Meet Elena Vitagliano, the first European woman to make it to the highest peak of Japanese manga success. She won first place in the infamously difficult Magic Competition organized by Shibuya Productions and Shueisha (the publisher of Shonen Jump). As the winner, she has become the first Italian woman to be published in Shonen Jump+ as of April 2023.

Her manga, "Miriam of the Skulls," is live on the website and app in Japanese and English (just scroll past the Japanese pages to read it in English). The 32-page story is set in her hometown of Naples, Italy. It stars the titular protagonist Miriam, who Vitagliano describes as "giving off goth vibes," a young woman who is devoted to skulls and determined to protect them—no matter what threatens the ossuary that houses them.

"I could not believe it," Vitagliano told me of her win. "Especially because it was the third time I entered this contest. Both previous times, I was among the top five finalists but didn't make it."



Elena Vitagliano has been focusing on manga as a career for over a decade. ELENA VITAGLIANO

It's her persistence and endurance that characterizes Vitagliano's rise to the top today. I've been following her career as a manga artist since 2013 when I interviewed her about her former manga collective, Cross#atch. Vitagliano was already a recognized talent by then, having won first place in the UK's premier manga contest, Manga Jiman, in 2011. But Vitagliano had ambitions far beyond her early success: she wanted to be a career artist good enough to be published among the top manga artists in Japan. It would take 10 more years to meet that goal.

For the most part, Vitagliano was self-taught. Then, she met Midori Yamane, a former manga editor at the publishing company Kodansha, who currently resides in Rome, Italy. Yamane served as something of a mentor to Vitagliano, who credits her with assistance in leveling up her work: "She really helped me understand that manga was not just about drawings."

Soon after that, Vitagliano won the Silent Manga Audition in 2018. Following her win, she began to work with some of the editors. "That was a very formative experience that helped me reach my current level," she told me.

More than anything though, Vitagliano said that the best way to learn how to make manga was to immerse herself in manga: reading, writing, and drawing lots and lots of manga. Her latest award-winning one-shot reflects her experience in that world.

"If you enjoy Rumiko Takahashi's stories or the energy of shonen manga like Jujutsu Kaisen, you'll love Miriam of the Skulls," she said.

Now that she's achieved such a lofty goal, what's next for Vitagliano? You might be able to read her in Shonen Jump+ again soon, since she's working with Shueisha on a possible new series. She has recently cofounded the B4 Studio Artists and Creators, which is, in her words "an artistic and editorial studio with the mission of improving storytelling in the world of sequential art."

She's also working on a book—but not the comic kind. Her book on manga storytelling will build off of the fundamentals that she teaches to students in her courses at CG Master Academy.

"There is plenty of how to draw manga books and nothing on storytelling; ironically, the secret of manga is indeed storytelling," she said. "A book that goes deep into this subject does not exist in any western language."

Vitagliano may have been the first European artist to have her manga published in Shonen Jump, but she hopes she won't be the last. When I asked her if she had any advice for artists aspiring to follow her lead, she said: "Enter competitions. It doesnt matter if you win. What is important is that you complete a story and respect a deadline. These are two skills that a professional needs for sure."

**Update 4/27/23** - This article has been updated to reflect that the manga is available in English, and to include more detail about Vitagliano's current projects.



Follow

I'm a professional journalist and avid student of fan culture. My reporting has appeared on CNN, PBS, the Daily Dot, and numerous other outlets. My blog, Otaku Journalist, is a resource for... **Read More** 



BILVER HAZZETELLE CULTURA 12.84,2823

#### Un manga italiano verrà pubblicato dalla più importante casa editrice giapponese

Abbiamo parlato con l'autrice, Elena Vitagliano, che sarà pubblicata da Shueisha, la stessa di Dragon Ball e One Piece, dopo aver vinto un prestigioso concorso



Abbiamo già discusso, in passato, di quanto non solo i manga in Italia siano ormai sempre più diffusi e popolari, ma anche di quanta influenza abbiano avuto su artisti, cresciuti con queste opere, a cavallo tra gli anni '80 e '90 e oltre. Al Lucca Comics & Games dello scorso anno abbiamo avuto occasione di parlare proprio con molti di questi "mangaka europei", tra cui il duo di autori francesi Arnaud Dollen e Jérôme Alquié, creatori dello spin-off ufficiale de I Cavalieri dello Zodiaco, chiamato "Saint Seiya: Time Odyssey", opera realizzata in collaborazione con il creatore originale di questi mitici personaggi, Masami Kurumada.

Poche settimane fa, è giunta la notizia che una nostra connazionale, Elena Vitagliano, ha vinto il concorso chiamato Magic Manga Contest, organizzato da Shibuya Productions e dalla casa editrice giapponese Shueisha (la stessa di Dragon Ball, One Piece e Demon Slayer), con la sua storia "Miriam dei Teschi". Grazie a questa vittoria, Elena vedrà la pubblicazione della sua storia breve su Shonen Jump Plus, estensione presente solo sul web della rivista cartacea più venduta in Giappone. Sappiate che su Shonen Jump Plus sono nati alcuni dei manga più famosi del momento, come Spy x Family e Kaiju N.8 e ben presto anche la storia di Elena verrà pubblicata a fianco di queste famose opere.

Ci sono già stati alcuni casi di autori o autrici italiani pubblicati in Giappone, ma questa è in assoluto la prima volta che avviene tramite Shueisha, la casa editrice più importante e grande del paese nipponico quando si parla di manga. Abbiamo dunque, colto la palla al balzo per fare una chiacchierata con Elena, che ci ha raccontato sia dell'evoluzione della sua carriera fino alla recente vittoria che di come il mondo dei manga stia cambiando per accogliere pian piano sempre più storie provenienti dal di fuori dell'arcipelago nipponico.

## Un manga tutto italiano

Per molto tempo il mondo del fumetto giapponese è rimasto un miraggio per gli aspiranti autori italiani. La convinzione era che il manga potesse essere creato solo dai giapponesi stessi, date le differenze culturali e di stile. La stessa Elena ci racconta che quando scoprì i manga, rapita dal fascino di queste opere, pensò subito di voler realizzare un fumetto di quel tipo, ma poi specifica: "Sembrava però quasi impossibile. Era più un sogno che un vero obiettivo".

Tra un impegno della vita e un altro, Elena continuò a coltivare la sua passione per il disegno, arrivando a conoscere anche Midori Yamane, editor professionista (e anche autrice di manga) che ha lavorato per la casa editrice Kodansha e che ora vive a Roma collaborando con diverse case editrici italiane. "La figura di Midori è stata molto importante nel mio percorso. All'inizio della mia carriera mi ha dato alcuni consigli, correggendo anche alcuni miei storyboard. Molte di queste correzioni nemmeno le capivo all'epoca! Per alcuni anni non abbiamo più avuto occasione di sentirci, fino a quando non l'ho ricontattata e abbiamo ricominciato a parlare molto di manga, fino a diventare amiche, tanto che ora abbiamo anche aperto un canale TikTok insieme, in cui parliamo di come si realizza un manga e sfatiamo alcune convinzioni comuni ma errate relative ai manga".



ELENA VITAGLIAND

Elena ci racconta di aver studiato la lingua giapponese all'università, anche andando in Giappone e poi tentando di lavorare nel mercato editoriale italiano una volta concluso il suo percorso universitario. È per lavoro che si trasferisce a Londra, dove tuttora risiede, ed è qui che un giorno decide di partecipare a **un concorso nazionale organizzato dall'ambasciata giapponese in UK** (chiamato Manga Jiman), riuscendo a vincerlo. Questa vittoria la convince a provare con maggior impegno a percorrere questa strada, creando altre storie per partecipare a ulteriori concorsi, tra cui il **Silent Manga Audition**.

Questo concorso è stato creato nel 2012 dalla casa editrice giapponese Coamix, fondata da due autori leggendari: **Tetsuo Hara di Hokuto no Ken** (meglio conosciuto da noi come Ken il Guerriero) e **Tsukasa Hojo di City Hunter**. Il concorso è rivolto a tutti quegli autori internazionali che sognano di lavorare nel mondo del fumetto giapponese e la sua particolare caratteristica è che **ogni opera che partecipa deve essere priva di dialoghi**. In questo modo sarà comprensibile da chiunque, al di là delle barriere linguistiche. Elena ci svela i dettagli della sua prima partecipazione: "Ero molto colpita dalla bravura dei vincitori del primo e secondo posto delle varie edizioni e mi accorgevo che c'era una distanza enorme tra le loro opere e le mie. E questo mi ha spinto ad esercitarmi di più, realizzando molte storie brevi. Ho partecipato per ben sette volte al concorso prima di ottenere un piazzamento".

Elena riesce a vincere il Silent Manga Audition, ottenendo così la possibilità di lavorare con altri editor giapponesi e arrivando anche a recarsi in Giappone, dove conosce di persona Tetsuo Hara e Tsukasa Hojo, che le offrono consigli per migliorarsi. Viene anche pubblicata, con alcune storie brevi sulla rivista Smac e su Zenon, edita proprio dalla Coamix. "Poi, ho avuto alcuni anni difficili, ma mi sono imposta di andare avanti e per questo ho deciso di partecipare al prestigioso Manga Magic organizzato da Shueisha e Shibuya Production".

Tre sono state le partecipazioni di Elena a questo concorso: le prime due volte riesce ad arrivare tra i primi cinque finalisti e la terza, quella svoltasi a febbraio 2023, **vince grazie alla sua storia breve "Miriam dei Teschi"**: "Quando hanno annunciato il nome della mia storia ero un po' in stato confusionale e non avevo realizzato subito quanto stava accadendo. Solo al momento della consegna del premio per il primo posto ho iniziato a capire!".



ELENA VITAGLIANO/SHUEISHA

La trama di "Miriam dei Teschi", la storia che ha conquistato i giudici del Manga Magic, ruota intorno a Miriam, custode dei teschi del Cimitero delle Fontanelle a Napoli. "Visitai quel cimitero diversi anni fa e mi colpì molto. Mi chiedevo a chi appartenessero tutti quei teschi e quali fossero le loro storie e da queste domande arrivò l'ispirazione per il mio manga", ci racconta Elena. Miriam, infatti, conosce tutte le leggende dei teschi presenti nel cimitero e può guidare le persone che giungono nel luogo in cerca di aiuto. Questi visitatori, infatti, sono lì per esprimere un desiderio, posizionando una moneta su uno dei teschi e pregando per l'anima di quest'ultimo, nella speranza che il desiderio si avveri. Miriam può aiutarli nel comprendere quale sia il teschio più adatto alla loro situazione.

Qui in Italia, però, non è ancora possibile leggere questa storia; sperando che arrivi anche da noi quando in Giappone sarà pubblicata su Shonen Jump Plus.

Elena ci ha raccontato che ora dovrà partire per un altro viaggio verso il paese del Sol Levante, dove, in seguito alla sua vittoria, **discuterà del suo manga con gli editor di Jump** per capire il da farsi. Per il momento è prevista la pubblicazione della storia nella versione che ha vinto il concorso; se si trasformerà in una serie vera e propria, con capitoli in uscita settimanalmente, è ancora presto per dirlo.

All'idea di essere la prima italiana a venire pubblicata su Shonen Jump, Elena è sicuramente entusiasta, ma mantiene i piedi per terra e guarda soprattutto al percorso artistico che l'ha portata fino a qui, fatto di tanta passione e impegno e anche di molte persone con cui si è confrontata e che l'hanno aiutata a crescere in questi anni. "Sicuramente è un bel traguardo, ma è anche un nuovo inizio. La mia crescita come artista è dovuta a tanti fattori e certamente anche alle tante persone, amici e colleghi con cui mi sono confrontata, che mi hanno sostenuta per tutto questo tempo e che ringrazio dal profondo del cuore".

## I manga non sono uno stile di disegno

In Italia, quando si parla di manga, viene subito in mente lo stile di disegno particolare e unico che caratterizza alcune famose opere del fumetto giapponese e forse, anche per questo, negli ultimi anni, si sono moltiplicate le scuole che insegnano a disegnare "in stile manga". La verità, però, è che definire i manga dallo stile di disegno è profondamente sbagliato, dato che, seppur molti abbiano caratteristiche comuni, come gli iconici occhi molto grandi, sono tantissime anche le differenze tra un manga e l'altro. Basta pensare ad autori come Toriyama di *Dragon Ball*, Oda di <u>One Piece</u>, il compianto Miura di *Berserk*, Rumiko Takahashi di *Ranma* e *Lamù* o Inoue di <u>Slam Dunk</u> e *Vagabond* per comprendere come ci siano tanti stili di disegno quanti sono i mangaka.

In realtà, i manga sono accomunati tra loro più dal modo di raccontare che non dallo stile grafico. Si pensi agli shonen d'azione come *Dragon Ball*, capostipite di una maniera di fare manga incentrata sui combattimenti che ha creato delle linee comuni in questo tipo di storie, poi riprese da innumerevoli altre opere. Lo stesso si può ad esempio dire anche a riguardo dei manga shojo dedicati alle ragazze. I termini shonen e shojo indicano le fasce di pubblico per cui delle opere sono consigliate, rispettivamente ragazzi o ragazze tra elementari e liceo (ma spesso, per un processo di semplificazione e un po' impropriamente, vengono usati come sinonimi di alcuni dei generi, nello specifico shonen per i manga d'azione e shojo per i manga romantici). Naturalmente, l'appartenenza di un manga a una determinata categoria non ne preclude la lettura ad altre fasce d'età, come avviene da sempre anche in Giappone, e allo stesso tempo bisogna ricordare che non tutti i manga shonen sono d'azione, così come non tutti i manga shojo sono solo storie romantiche e così via.



ELENA VITAGLIAND

Il discorso è complesso, ma si denotano linee comuni in molti generi di manga giapponesi che nel corso del tempo hanno saputo creare, decostruire e reinventare sé stessi. Nel resto del mondo, e soprattutto in Italia, le caratteristiche narrative dei manga sono però ancora molto sottovalutate.

Durante la nostra chiacchierata con Elena abbiamo anche parlato di questi argomenti, chiedendo il suo parere, data la sua esperienza con svariati editor e autori giapponesi, sulla questione legata alle tecniche narrative.

"In tanti pensano che basti leggere molti manga per saperli fare, ma sarebbe come dire che si può diventare pizzaioli mangiando molte pizze", ci spiega l'autrice. "Per fare un manga bisogna studiarli i manga; e non soltanto a livello estetico, che è comunque solo la punta dell'iceberg, ma anche e soprattutto a livello di composizione della storia, delle tavole e dello sviluppo dei personaggi. Ci sono molte tecniche narrative e modi di comporre le tavole che vanno analizzati per poter essere acquisiti e riproposti in chiave personale. Leggere è sicuramente importante ma solo con l'analisi delle tavole si possono comprendere le scelte di un autore e le ragioni che lo hanno condotto a realizzare una scena in un certo modo o ad inserire proprio quelle parole. E anzi, spesso sono proprio i silenzi e le pause a comunicare più delle parole".

Per capire al meglio i manga è dunque importante studiarne la struttura: "Io stessa ho letto, riletto e analizzato molte volte diversi manga soltanto per capire i motivi dietro alla composizione di alcune tavole e per capire come riuscire a realizzare scene d'impatto, non tanto da un punto di vista di disegno ma soprattutto narrativo. E ho fatto e faccio tanti storyboard!".



ELENA VITAGLIANO

Chiediamo poi a Elena **quanto sia importante l'editor**, ruolo che esiste anche nel mondo del fumetto occidentale, ma con un'accezione diversa. Nel mondo dei manga, infatti, questa figura è molto più presente nella fase di creazione e anche per l'autrice ha significato molto lavorare a contatto con alcuni di loro. "Ho imparato molto lavorando a stretto contatto con gli editor. Certo, non sempre sono state esperienze positive; dipende anche dal rapporto che si instaura con questa persona, come avviene in ogni lavoro. L'editor è il tuo primo lettore. Inoltre, un buon editor ti consiglia, ti mostra cosa non funziona nella tua storia e spesso ti suggerisce elementi su cui concentrarti ma l'ultima parola sulle scelte narrative è sempre dell'autore".

Una delle missioni di Elena è anche quella di far conoscere meglio il mondo dei manga in Italia, sfatando luoghi comuni e inesattezze anche molto diffuse, e lo fa, come accennato da lei in precedenza, con un recente canale aperto su TikTok insieme alla sua prima editor Midori Yamane, chiamato "notjustmanga", dove le due pubblicano video a cadenza settimanale. Le chiediamo un esempio: in un video hanno spiegato che chi vuole occuparsi, in ambito manga, solo di sceneggiatura, deve comunque imparare ad impostare uno storyboard, seppur in maniera semplice, per poter gestire il ritmo narrativo e visualizzare davvero le scene. Inoltre, l'autrice di manga, insieme ad alcuni suoi colleghi, tra cui Salvatore Nives, altro vincitore italiano del concorso Silent Manga, la mangaka Alessia Vivenzio e la webcomic artist Marianna Catone, ha creato lo studio B4, con cui desidera concentrarsi soprattutto sul portare qualità e maggiori competenze sulla narrazione in stile manga in Italia e in Europa.

# I manga europei conquisteranno il Giappone?

Abbiamo concluso la nostra chiacchierata con Elena Vitagliano chiedendole dunque se secondo lei ormai il Giappone è pronto ad accogliere i tanti autori occidentali desiderosi di creare il proprio manga; in effetti negli ultimi anni si è visto un notevole aumento di artisti da tutto il mondo che sono riusciti ad essere pubblicati in Giappone, cosa che fino a poco tempo fa sembrava impossibile. Dunque in questi anni qualcosa è cambiato.

"Ora è più facile comunicare con qualcuno che è dall'altra parte del mondo e questo aiuta moltissimo. Oltre a ciò, i manga negli ultimi trent'anni hanno conquistato il cuore di molti appassionati sparsi in tutto il mondo, e quando cresci con questo tipo di linguaggio diventa anche un po' tuo, anche se non sei nato in Giappone. Il manga non è più qualcosa di esotico e da due o tre generazioni fa parte di noi; chi è cresciuto con queste storie desidera spesso anche crearle, ispirandosi a quelle che più ha amato nella sua vita".



ELENA VITAGLIANO

Riflessione molto vera, dato il successo che ormai da decenni le opere giapponesi hanno anche solo nel nostro Paese, dove sempre un maggior numero di autori si ispira più al mondo narrativo nipponico che ai classici Bonelli o fumetti di supereroi. A ciò si aggiunga anche **una certa di carenza di idee**, negli ultimi anni, da parte del mercato giapponese; basta ad esempio dare uno sguardo a ogni nuova stagione di anime per trovare sempre serie del genere "isekai" (ossia storie in cui solitamente il protagonista, dopo la morte, finisce in un mondo alternativo, spesso fantasy, in cui si reincarna in un grande eroe o in alternativa in altri esseri senza senso), serie dove le idee sono sempre più assurde e poco interessanti. "Molti famosi registi giapponesi, tra cui lo stesso Hayao Miyazaki, si sono lamentati della mancanza di nuovi temi nell'industria dell'animazione. Forse è qui che potremmo entrare in gioco noi autori stranieri, portando nuove esperienze nate dalla nostra cultura e dal nostro folklore".

Insomma, **una sorta di invasione al contrario**. Se in passato i manga hanno avuto tanto successo in Occidente grazie alla rappresentazione di una realtà fatta di miti e leggende, ma anche di vita quotidiana, così diversa dalla nostra, lo stesso potrebbe avvenire in futuro a ruoli invertiti. Certo, forse quest' invasione da parte di autori occidentali non avverrà dall'oggi al domani, ma sicuramente **siamo sulla buona strada**, come dimostra anche il grande traguardo raggiunto da Elena Vitagliano.