

DIMANCHE 8 JUILLET 2018

After Japan Expo 2018

ÉVÉNEMENT MANGA RETROGAMING & SHOWCASES



SHOWCASE ULYSSE 31
ANNIVERSAIRE 40 ANS GOLDORAK
ANNIVERSAIRE 25 ANS FLASHBACK
RENCONTRES MANGA & RETROGAMING

Événement proposé par
ROCK NEXT GEN

Dossier de presse réalisé par
FRÉDÉRIC COSTA
RNG PROMOTION

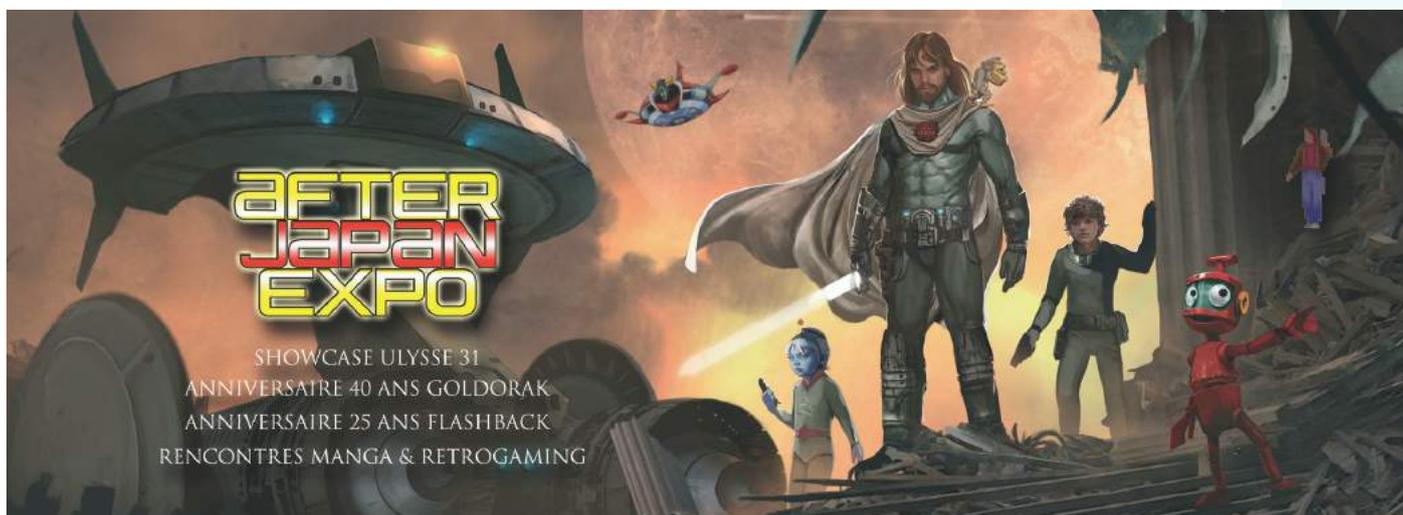
SOMMAIRE

CONTENUS DE L'ÉVÉNEMENT



- ▶ **PRÉSENTATION PAGE 3**
- ▶ **LIEU DE L'ÉVÉNEMENT PAGE 4**
- ▶ **TARIFS CONSO ET BILLETTERIE PAGE 6**
- ▶ **PROGRAMME PAGE 7**
- ▶ **PRINCIPAUX INVITÉS PAGE 9**
- ▶ **STAND FRIANDISES PAGE 11**
- ▶ **FLASHBACK/EXPO STREET ART PAGE 12**
- ▶ **LIGHTQUEST/AMIGA : L. CLUZEL PAGE 13**
- ▶ **TOKI REMAKE/PHILIPPE DESSOLY..... PAGE 15**
- ▶ **INVITÉ FLASHBACK : R. GESQUA PAGE 17**
- ▶ **GOLDORAK : CONFÉRENCE 40 ANS PAGE 20**
- ▶ **ULYSSE 31 : CONFÉRENCE 35 ANS PAGE 23**
- ▶ **SHOWCASE ULYSSE 31 (PARALLAX) PAGE 24**
- ▶ **SHOWCASES CHIPTUNE PAGE 26**
- ▶ **PLAYLIST DE L'ÉVÉNEMENT PAGE 28**

PRÉSENTATION



Un événement unique afin de célébrer les anniversaires de Ulysse 31, Goldorak et Flashback.

"Lorsque trois figures emblématiques de la pop culture se retrouvent pour fêter leurs anniversaires ensemble sur la planète de Dragon Ball..."

Cette année, afin de clôturer la 19ème édition de Japan Expo dans la convivialité et avec le souhait de se retrouver à un véritable after sur Paris sous le signe du manga et du retrogaming, l'association **Rock Next Gen Promotion** (RNG), l'éditeur de jeux vidéo **Microïds**, le collectif jeux vidéo **Renegades** (RGS), et l'équipe du site **Abandonware France**, s'unissent à différents partenaires pour donner rendez-vous au grand public et lui offrir l'opportunité d'une rencontre anniversaire exclusive et intimiste avec différentes personnalités publiques, ainsi que de nombreux artistes, dans un lieu atypique et vivant du 11e arrondissement : le **Na_mek**.

L'événement débutera **dimanche 8 juillet** après-midi à partir de **14h** et se terminera dans la nuit vers **2h** du matin.

La journée sera entièrement consacrée aux conférences anniversaires ainsi qu'aux rencontres avec dédicaces. Quant et la soirée, celle-ci sera réservée aux concerts et rencontres avec les invités surprises.

LIEU DE L'ÉVÉNEMENT



Le Na_mek... Ce nom vous dit peut-être quelque chose ? Ne cherchez plus, il s'agit du nom de la célèbre planète dans **Dragon Ball** ! Mais au-delà de cette référence, le Na_mek est un bar qui vous restera en mémoire.

Le Na_mek est un bar jouant entièrement la carte de l'ambiance japonaise : peintures typiques, éventails, ainsi que le célèbre Maneki Neko (aussi appelé le Drôle-De-Petit-Chat-Qui-Fait-Coucou) donnent au bar le cachet du Pays du Soleil Levant.

L'endroit possède un style très particulier, baigné d'une lumière tamisée et colorée; munit d'une devanture intégralement noire arborant le nom du lieu via un grand néon rouge.

Vous commencez à vous douter de l'originalité du lieu.

La démarche est de vous transporter sur une autre planète.

Profitez d'une ambiance tout à fait atypique dans un décor soigné pour une soirée festive sans fin.



En entrant au Na_mek, vous vous demanderez peut-être pourquoi on ne vous donne pas de carte... C'est parce qu'un événement au Na_mek, c'est aussi l'occasion ou jamais de découvrir ce qu'est l' **OKAMASE** !

Okamase (お任せ), du verbe makaseru (任せる), est une expression japonaise qui signifie : « Je m'en remets à vous ».

Au Na_mek, **Yoj** (le patron) vous pose quelques questions pour savoir ce qui pourrait vous faire plaisir, et il sélectionne pour vous la boisson qui vous plaira. D'où la devise du **Na_mek** : "**faites un vœu... On s'en occupe**".

Faites un vœu... Comme dans **Dragon Ball**, encore une fois !

Sauf que vous n'aurez pas besoin de réunir les 7 Dragon Balls et invoquer le dragon **Shenron** avant de commander un cocktail (encore heureux...).

Exceptionnellement, à l'occasion du **25ème anniversaire de Flashback**, un cocktail surprise est déjà prévu. Concocté par Yoj, il s'agit d'une recette secrète à base d'Amaretto s'approchant du goût de la madeleine... de Proust !





TARIFS CONSO ET BILLETTERIE

TARIF BILLETTERIE & TARIFS DES CONSOMMATIONS



TICKET D'ENTRÉE 5 €
(pour chaque ticket acheté = 1 surprise offerte)

LES BOISSONS :

SOFT 3 €

VIN 3 €

PASTIS 3 €

PINTE DE BIÈRE BLONDE 4 €

GIN TONIC 5 €

PLANTEUR 5 €

APEROL 5 €

COCKTAILS :

KAÏO-KEN 9,50 €

FLASHBACK 9,50 €

LES PLANCHES ITALIENNES :

PLANCHE CHARCUTERIE OU FROMAGE 12,50 €

PLANCHE MIXTE "ROSHI SAMA"

(+ DE 1.20 KG) 20 €

TAPAS EMPANADAS DE BRUNO

(AVEC OU SANS VIANDE) 3 € / PIÈCE

HOT DOG 5 €

HOT DOG AVEC FRITES 5,50 €

LES FORMULES :

GRAND HOT DOG MAISON + 1 SOFT 10,50 €
(SOFT AU CHOIX OU BIÈRE)

APÉRITIF DINATOIRE COMPLET 17,50 € / PERS.
(À PARTIR DE 2 PERSONNES)

HAPPY HOURS DE 17H À 2H DU MATIN

PROGRAMME (1/2)

Programmation et horaires des animations



14h00 - 19h30

- ▶ Animations retrogaming et expo **Flashback**
- ▶ Vidéoprojection du clip de **Volkor X** : "This Means War"
- ▶ Séance dédicaces **TOKI** (Philippe Dessoly)
- ▶ Séance dédicaces **101 jeux Amiga** (David Taddei)
- ▶ Séance dédicaces **Lightquest** (Laurent Cluzel)
- ▶ Séance dédicaces **Les Mystérieuses Cités d'Or : Les Secrets d'une saga mythique** (Rui Pascoal, Gilles Broche et Thomas Bouveret)
- ▶ Séance dédicaces **Ulysse 31 OSTR** (groupe Parallax et Frédéric Tomé - ASROTH)

14h30 - 16h15

- ▶ Conférence du 40ème anniversaire de **Goldorak** en France (Rui Pascoal, Marco Pellitteri, et différents invités)

16h45 - 17h30

- ▶ Conférence du 35ème anniversaire de la série **Ulysse 31** (Rui Pascoal, David Colin et Christophe Nadeau du groupe Parallax, Frédéric Tomé - ASROTH, et invités surprises à confirmer)

PROGRAMME (2/2)

Programmation et horaires des animations (suite)



18h15 - 19h00

► Concert-Showcase **Ulysse 31 Original Soundtrack Revisited** (groupe Parallax)

19h30 - 20h15

► Conférence "**Amiga pour toujours & Retrogaming**" (présentée et animée par Renegades avec pour invités : Abandonware France, Raphaël Gesqua, Laurent Cluzel, David Taddei, Bruno Rocca, Pascal Visca, Fixions, The Other Days, Pain Perdu, ainsi que plusieurs invités surprises)

20h45 - 21h30

► 2e Concert-Showcase **Ulysse 31 Original Soundtrack Revisited** (groupe Parallax)

22h15 - 23h00

► Concert-Showcase du groupe **The Other Days**

23h30 - 00h15

► Concert-Showcase du groupe **Pain Perdu**

PRINCIPAUX INVITÉS (1/2)



RUI PASCOAL

De formation littéraire et avec plus de 15 ans d'expérience en presse spécialisée et généraliste, les contacts et les mots sont ses moteurs.

Depuis 1998, Rui a été animateur radio (**Fréquence Cartoon** sur FPP, **Studio Animé** sur **Horizon FM**, **Les Coulisses des Toons** sur **Radio Synergie**, chroniqueur manga sur **Le Mouv'** à **Radio France**, **Années Dorothee** sur **Radio Synergie**, **Les Coulisses de la TV** sur **GénériKids...**) puis rédacteur pour différentes revues spécialisées sur l'animation japonaise et internationale (**AnimeLand**) et réalise des interviews d'artistes (**Hayao Miyazaki**, **Tim Burton**, **Alexandre Astier**, **Naoko Takeuchi...**).

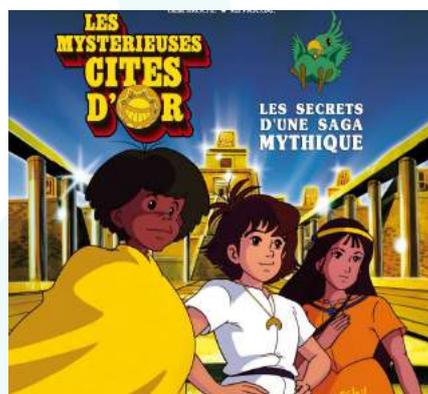
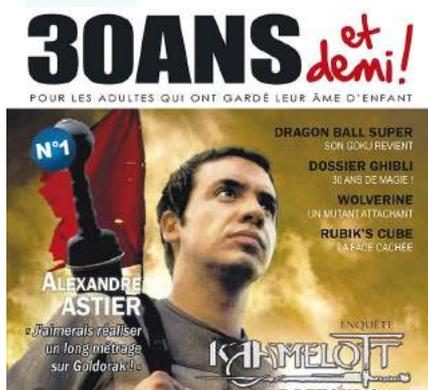
En parallèle, il s'est également spécialisé dans les coulisses des programmes jeunesse en France, le doublage et les chanteurs de dessins animés.

Il a aussi écrit pour **Dixième Planète** (produits dérivés Ciné-TV-BD), **Japan Vibes** (le premier magazine en direct du Japon !), **Kids'Mania** et **Kid Paddle**.

Il a œuvré également pour **Coyote Mag** (la griffe manga), **Manga Kids**, le bimestriel **Geek le mag**, **Le Journal de Mickey** du groupe **Lagardère**, **L'hebdomadaire TV Grandes Chaînes** du groupe **Prisma Presse**.

Il est correspondant parisien et animateur de l'émission "**Génération Manga**" avec **Christophe Monteil** sur **Radio Campus Clermont Ferrand** (93.3 FM) et diffusé partout en France sur Internet. Parallèlement, il écrit également depuis pour le magazine **Animax** et **Japan Live** dédié aux dessins animés, manga et aux jeux vidéo pour le jeune public.

Il est rédacteur en chef de "**30 ans et demi**", le 1er magazine des adultes qui ont gardé leur âme d'enfant; également auteur du livre "**Les Mystérieuses Cités d'Or : les secrets d'une saga mythique**" et présentateur/producteur de la tournée "**Génériques TV Party**" (De Goldorak à Pokémon) avec les chanteurs d'origine des séries de notre enfance.



PRINCIPAUX INVITÉS (2/2)



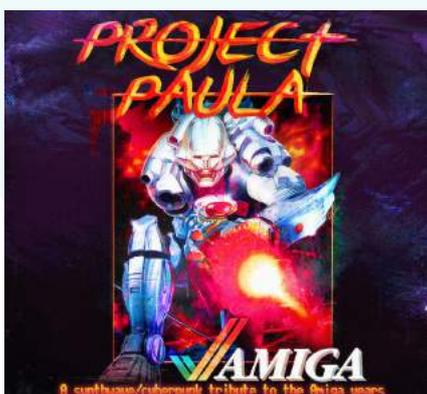
MANGA :

- ▶ **Gilles Broche** (**Les Mystérieuses Cités d'Or : les secrets d'une saga mythique** / en collaboration avec **Rui Pascoal**)
- ▶ **Thomas Bouveret** (manga français **Les Mystérieuses Cités d'Or**)
- ▶ **Radio-Animes**, l'équipe radio podcast (avec **Damien Tremollet**, **Yankuza** et **Ryudoka**; spécialisés dans l'actu manga rétro et BO de dessins animés japonais)



RETROGAMING :

- ▶ **Hedge Snes** (youtuber spécialisé **Super Nintendo** et retrogaming)
- ▶ **David Taddei** (auteur du livre **101 Jeux Amiga**)
- ▶ **Fixions** (compositeur et producteur de l'album **Project Paula: A Synthwave/Cyberpunk Tribute to the Amiga years**)
- ▶ **Olivier Cassou** (responsable du site retrogaming PC et MAC : **Abandonware France**)
- ▶ **Pascal Visca** (rédacteur pour **Player Spirit** et administrateur web de la communauté **Amiga pour Toujours**).
- ▶ **Bruno Rocca** de "**La Revue de Presse JV**" (journaliste et game designer spécialisé retrogaming).
- ▶ **PsykoSeb** (youtuber spécialisé retrogaming)
- ▶ **Flavien Morel** de la chaîne YouTube **GamePlayMetal** (youtuber spécialisé BO de jeux vidéo retrogaming)
- ▶ **John Taskovich**, **Antho** et **Andrzej** du collectif jeux vidéo "**Renegades**" (gaming/retrogaming, e-sport, et pop culture)
- ▶ **JoPe** (youtuber/streamer du collectif jeux vidéo **TuYaTroJoueY**)
- ▶ **Cœur de Joueur** (chaîne YouTube retrogaming et manga)
- ▶ **Alexis Koopa** de la chaîne "**Track N Joy**" (chaîne YouTube spécialisée retrogaming et BO de jeux vidéo)
- ▶ **Sheglitchr** (artiste spécialisée en animations visuelles Retrowave)
- ▶ **Nicolas Meunier** (Photographe spécialisé en visuel science-fiction et manga)



Et de nombreux invités surprises...

STAND FRIANDISES



Le stand de la boutique parisienne :
"Mon Macaron d'Amour"

La petite gourmandise qui va émerveiller vos convives !

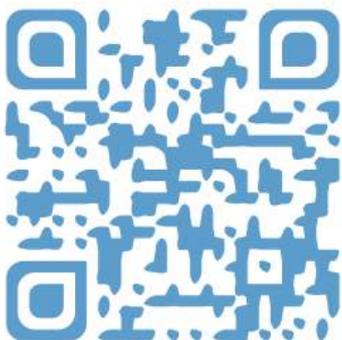
Les pâtisseries de "Mon Macaron d'Amour" vous plongent dans une expérience visuelle et gustative encore inconnue dans l'hexagone.

Découvrez ce tout nouveau dérivé du macaron traditionnel qui égayera les papilles de vos convives.

En effet, que vous ayez une folle envie de déguster un personnage de manga, un personnage Disney, des animaux ou bien encore si vous souhaitez surprendre vos invités lors d'un mariage, un anniversaire ou un séminaire d'entreprise avec un thème particulier, ces pâtisseries peuvent réaliser toutes vos envies et demandes les plus surprenantes.



Exceptionnellement, à l'occasion du 1er After Japan Expo 2018 découvrez pour la première fois en exclusivité des macarons à l'effigie des séries : **Goldorak**, **Ulysse 31** et même **Conrad B. Hart**, le personnage du jeu **Flashback** afin de célébrer son 25ème anniversaire !



FLASHBACK/EXPO STREET ART



MEGAMATT

Vous souvenez-vous du jeu vidéo Flashback dont le héros était un certain **Conrad B. Hart** ?

Certains d'entre vous on peut-être (re)croisé ce fameux personnage au détour d'une rue, notamment à Paris.

Celui qui se cache derrière cette « invasion » est un certain : Megamatt.



Megamatt est un artiste de Street Art originaire de Paris, spécialisé dans le pixel Art depuis 2013.

Ce dernier est à l'origine, en ancien adepte, du graffiti depuis 1995, ayant décidé de se tourner vers la création de mosaïques, après avoir été souvent inspiré par les œuvres du célèbre français **Invader**.

Très discret, et contrairement à une majorité d'artistes de Street Art, ce dernier affirme volontairement ne pas être en quête d'une quelconque notoriété propre et préfère plutôt l'idée du défi d'essayer d'amuser les gens des grandes villes qui ont selon lui trop souvent oublié leurs âmes d'enfant ou leurs souvenirs de jeunesse.

Ainsi, au gré de ses envies et selon les chemins qu'il croise, il décide de laisser de temps en temps une petite note d'humour ou de nostalgie à chacun de nous.



Megamatt a déjà exposé plusieurs fois en France dans le cadre de différentes expositions Street Art avec d'autres artistes mais cette fois à l'occasion du **25ème anniversaire de Flashback**, il fait le choix d'exposer seul et souhaite rendre un hommage particulier à Flashback et à l'auteur du jeu en question.



LIGHTQUEST/AMIGA : L. CLUZEL (1/2)



Après un cursus scientifique puis un diplôme des Beaux-Arts de Dijon, Laurent CLUZEL rejoint en 1989 la toute jeune industrie du jeu vidéo français.

Après avoir fait ses armes avec la société Titus et être rapidement reconnu pour sa créativité, Laurent CLUZEL devient auteur et va activement participer à la French Touch, de 1990 à 1995, avec des titres comme **Lighquest**, **Starush**, **Trashman** et **Fable** pour le compte des sociétés phares de l'époque : **Ubi Soft**, **Loriciels**, **Infogrames**, **Cryo** et **Electronic Arts**.



L'arrivée du CD-ROM va marquer un tournant dans sa carrière et en 1995, il entre chez **Sony Psygnosis** comme directeur Artistique. Laurent CLUZEL y participe à la transposition vidéoludique de "**La Cité des enfants perdus**" puis remporte en interne le concours de concept avec **HOLM**. Un changement de management le fait alors quitter la société pour rejoindre la société **CHAMAN** que **Denis Friedman** vient de créer. Laurent doit mettre en place le visuel du prototype de **Forteresse**, un jeu online à destination de **France Télécom**. Sa tâche accomplie, il part ensuite monter avec deux collègues le studio **CHAMAN SUD** à Bidard pour y créer son propre jeu de rôle online : **KAAR**.



Mais le projet sera mis en standby début 2000, pour superviser artistiquement l'adaptation vidéoludique du premier long métrage européen entièrement réalisé en image de synthèse "**KAENA, la prophétie**". Il aura alors la chance de pouvoir aller au Japon pour défendre sa vision à l'aide d'une ébauche de game design interactif. Le jeu tiré du film sortira deux ans plus tard au Japon sur **PS2**.

LIGHTQUEST/AMIGA : L. CLUZEL (2/2)



Après la fermeture du studio **CHAMAN** en 2004, il collabore au côté de **Yoshitaka AMANO** à la création visuelle d'un film d'animation en images de synthèse : **La planète des vents**, qui restera sans suite faute de financement. En 2006, il continuera son incursion dans le film d'animations en participant comme character designer à **Yona Yona Penguin** sous la direction de **Rintaro**.

Il aura ensuite l'opportunité de rejoindre en 2007 le studio d'**UBICASA** au Maroc avec pour mission de porter la marque **Prince of Persia** sur **Nintendo DS**. À la fois Directeur Artistique et codesigner, il participe à la formation des jeunes recrues marocaines au sein du Campus **Ubisoft**.



De retour en France, Laurent tente l'aventure des smartphones et édite **A Forgotten Ghost** sur l'**Apple Store**.

Le plein de prototypes dans ses cartons, en 2011, il entre alors au service de la jeune startup **Chocolapps** qui éditent des applications ludiques sur tablettes et smartphones.

L'aventure prend fin en 2016 et Laurent explore alors le milieu du jeu de société et produit plusieurs prototypes dont **LEAD CONTRACT** en préparation de campagne sur **Kickstarter**.

En octobre 2017, il intègre la société **WIZAMA** qui prépare une console de jeux de société utilisant des objets connectés.

Directeur de création, il y conçoit et produit avec l'équipe trois prototypes, **OYA Stones**, **Chromatie** et **Kruber** pour une présentation au **FIJ** de février 2018.

Laurent reprend ensuite la production de ses projets personnels, tout en faisant une exposition de ses travaux de plasticien en mai dans un lycée Bourguignon où il est en résidence d'artiste, profitant d'y présenter les métiers du jeu vidéo. Lors d'une émission de radio sur ces interventions est lancée l'éventualité d'un revival de **Lightquest**, projet qui refermerait la boucle initiée 30 ans plus tôt sur **Amiga**...



TOKI REMAKE/PHILIPPE DESSOLY (1/2)



Philippe DESSOLY, également connu sous le pseudonyme de "**Golgoth71**", est un illustrateur français évoluant depuis bientôt 30 ans dans l'univers du manga, des comics et du jeu vidéo.

En 1986, Philippe entre à Corvisart, l'école d'Arts graphiques à Paris, où il suit un enseignement technique.

En 1989, il commence sa carrière professionnelle en tant que graphiste pour **Ocean Software**, société britannique d'édition et de développement de jeux vidéo.

Il participe à la réalisation de nombreux titres dont "**Toki**", "**Beach Volley**", "**Ivanhoe**", "**Snow Bros**" et bien d'autres...

En 1992, il devient artiste freelance avec la création du jeu vidéo "**Mr. Nutz**", qui obtiendra le prix du meilleur jeu de plates-formes et du meilleur espoir sur **Super Nintendo**.

En parallèle, Philippe débute alors son activité d'illustrateur.

Fan depuis sa jeunesse de **Goldorak**, **Albator**, **Iron Man** et **Spider-Man**, il dessine ses héros favoris qui le font toujours rêver.

En 2003, sa passion lui a permis d'être contacté par **HL Pro**, société japonaise de fabrication de jouets sous licence, pour travailler sur différents projets et devenir également pendant plusieurs années, dessinateur officiel pour **Goldorak**, puis en parallèle également pour **Albator** et **Ulysse 31**.



TOKI REMAKE/PHILIPPE DESSOLY (2/2)



Depuis les années 2000, Philippe continue d'évoluer entre créations de jeux vidéo et illustrations.

Bien qu'il reste attaché à l'univers du manga, ce dernier souhaite un jour pouvoir concrétiser un rêve : finaliser sa propre bande dessinée "**Estrella Stempton**" et parallèlement pouvoir faire aboutir la suite du jeu **Mr. Nutz**, déjà en préparation depuis plusieurs années.



Début 2018, Philippe annonce officiellement à tous ses fans qu'il vient de signer avec l'éditeur français de jeux vidéo **Microïds** afin de redémarrer la production du remake du célèbre jeu d'arcade : "**Toki**", ce dernier confirmé pour fin 2018 et en exclusivité sur **Nintendo Switch**.

Les principales références artistiques de Philippe Dessoly sont : Disney, Bob Layton, John Byrne, Arthur Adams, John Buscema, Sal Buscema, Jean et Thomas Frisano, Steve Ditko, Mike Esposito, Frank Frazetta, Gil Kane, Jack Kirby, John Romita Jr., Alex Ross, Leiji Matsumoto et bien d'autres...



INVITÉ FLASHBACK : R. GESQUA (1/3)

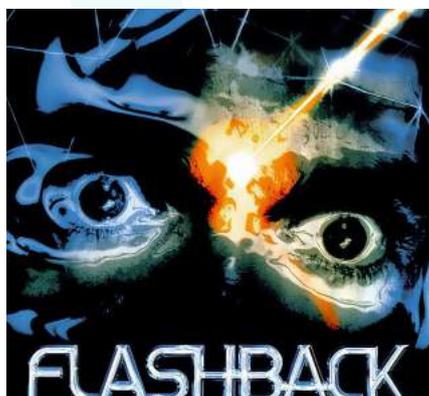


Né en 1972, Raphaël Gesqua débute dans le milieu du jeu vidéo, au début des années 1990, sous son nom réel "Raphaël Gesqua", après qu'il se fit précédemment connaître dans le milieu de la "Demoscene" 16 bits, sous le pseudonyme, adopté en 1989, de "**Audiomonster**".

Le compositeur débute en travaillant avec des créateurs tels que **Paul Cuisset**, pour qui il arrangera la bande originale du célèbre jeu vidéo "**Flashback : The Quest for Identity**", pour le **Commodore Amiga**, en 1992, et qui demeurera longtemps le jeu vidéo français le plus vendu au monde.

Il travaillera également par deux fois avec **Pierre Adane**, de la société **Ocean Software**, créateur, entre autres, de la série de jeux vidéo "**Top Spin**", pour qui il composera les bandes originales du jeu vidéo "**Snow Bros**", pour **Commodore Amiga**, en 1991, puis en 1993, le jeu vidéo de plates-formes "**Mr. Nutz**", sur **Super Nintendo**, **Sega Mega Drive** et **Nintendo Game Boy**, un jeu au succès fulgurant, qui se retrouvera en rupture de stock seulement quelques jours après sa sortie, en se vendant à un million d'exemplaires.

La collaboration avec **Paul Cuisset** se poursuit. Il composera et arrangera entièrement pour ce dernier les musiques des jeux vidéo "**Shaq-Fu**" (mettant en vedette le célèbre basketteur **Shaquille O'Neal** et vendu à près d'un million d'exemplaires), "**Fade To Black**" (suite directe de "**Flashback: The Quest for Identity**", vendue également à près d'un million d'exemplaires) et "**Moto Racer**" (près de 5 millions d'exemplaires) en tant que directeur sonore de la société "**Delphine Software International**".



INVITÉ FLASHBACK : R. GESQUA (2/3)

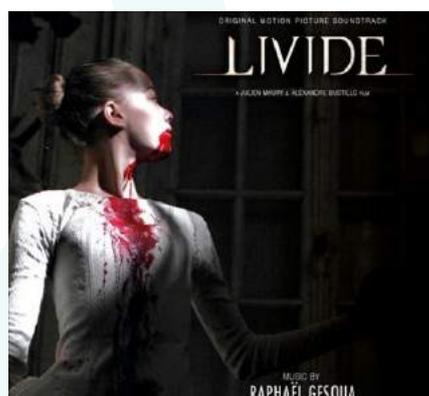


Après la période "**Delphine Software International**", Raphaël Gesqua reprendra son statut de compositeur indépendant, et créera ainsi les bandes originales, bruitages et les voix de divers titres, de "**Marvel Super Heroes 3D**" à "**Code Lyoko : Plongez vers l'infini**", "**Western Heroes/Gunslingers**", en passant par "**Horse Life**", les séries "**DodoGo!**", "**Pop Island**", "**Cocoto**" et de nombreux autres titres.



À partir de 2003, le compositeur entame sa carrière dans le cinéma, et rencontre puis collabore avec plusieurs réalisateurs tels que **Fabrice Blin**, **Thomas Lesourd**, **Christophe Monier**, ou encore **Julien Maury**, du célèbre duo de réalisateurs **Julien Maury/Alexandre Bustillo**.

C'est lors de la seconde collaboration avec le tandem **Maury/Bustillo** en 2010/2011, que Raphaël Gesqua signera sa première bande originale de long-métrage de cinéma, avec le film "**Livide**", produit par "**La Fabrique 2**", et sorti en salles en France le 7 décembre 2011.



L'accueil critique de la musique de "**Livide**" sera unanimement excellent, à travers le monde.

Et cinq ans après la sortie en salles du film (en 2017), un double CD en édition limitée de la bande originale de "**Livide**" sera publié par le label "**Kronos Records**".

En 2013, le compositeur travaille à nouveau avec le réalisateur **Fabrice Blin**, sur son long-métrage documentaire "**Super 8 Madness**" retraçant la genèse du cinéma Super 8 fantastique, en France.

INVITÉ FLASHBACK : R. GESQUA (3/3)



En 2014, il travaille à nouveau avec les réalisateurs **Julien Maury** et **Alexandre Bustillo**, sur leur film "**Aux Yeux des Vivants**". L'accueil critique réservé à la musique du film sera là aussi excellent, aux États-Unis, où le film sera classé dans les 10 meilleurs de l'événement par le célèbre "**Fangoria**".

La musique d'"**Aux yeux des Vivants**" obtiendra une nomination, en 2015, aux "**Soundtrack Geeks Awards**", dans la catégorie "Meilleure Musique de Film d'Horreur de 2014".

La même année et toujours pour le tandem **Maury-Bustillo**, Raphaël Gesqua compose la musique du segment "X for Xylophone" de l'anthologie de films "**The ABCs of Death 2**", production américaine.



En 2015, Raphaël retrouve **Christophe Monier** pour composer la musique de son long-métrage "**Ce Sang qui va Couler**".

En 2017, Raphaël compose la musique du documentaire "**La Guerre de Kirby**" ("Kirby at War"), réalisé par **Marc Azéma** et **Jean Depelley** pour **France Télévisions**.



Il travaille également sur la musique du jeu vidéo en réalité virtuelle "**Neon Seoul Outrun**", pour la société **Playsnak**.

Enfin, il retrouve **Christophe Monier** pour composer la musique de son film "**Une Grenade sous la Chemise**", produit par "**Terra Cinema**".

Raphaël Gesqua travaille actuellement sur divers projets de longs-métrages, documentaires et vient d'annoncer officiellement en juin 2018, qu'il sera le compositeur de la bande originale du remake du célèbre jeu d'arcade : "**Toki**", rejoignant ainsi par la même occasion ses anciens complices de l'époque "**Mr. Nutz**", **Philippe Dessoly** et **Pierre Adane**, 25 ans après.

GOLDORAK CONFÉRENCE 40 ANS (1/3)

Pourquoi une conférence sur Goldorak ?



Goldorak est en France, comme en Italie, LA série culte de la fin des années 70 et du début des années 80. Elle a tant marqué à l'époque, enfants comme adultes, et a tant souffert des divers traitements qui lui ont été réservés, qu'elle méritait à notre avis ce moment de « retrouvailles », à l'occasion du 40ème anniversaire de sa diffusion plutôt brève sur une chaîne française publique (**A2 - Antenne 2**).

Peu importe son aspect de « vieille dame âgée » ; nous sommes heureux et fiers de sortir de l'ombre et de célébrer une série (et ses auteurs) qui tient une place particulière dans nos cœurs et qui traite de façon éloquente et puissante de sujets encore pleinement d'actualité. Nous l'accueillons et la traitons en 2018 et 2019 comme message d'espoir mais aussi d'encouragement à la clairvoyance, à la réflexion et à l'action, pour les jeunes générations qui ont besoin de tels messages et aussi pour les adultes qui orientent l'avenir de l'Humanité sur Terre.

Sur le plan de l'histoire de la Télévision en France, comme en Italie, Goldorak fut une révolution esthétique et thématique : l'animation japonaise de l'époque, parce qu'elle est synthétique, sélective, limitée, avait et a toujours la capacité d'attirer et de stimuler l'attention et l'intelligence des jeunes téléspectateurs.

GOLDORAK CONFÉRENCE 40 ANS (2/3)



Sur le plan narratif, la série est un concentré des inquiétudes mais aussi de l'aspiration au progrès et à la paix d'une grande partie de la société japonaise des années soixante-dix : **Tôei Animation**, avec la collaboration de **Gô Nagai** (et non l'inverse) souhaitait créer un héros particulièrement charismatique et tourmenté ainsi qu'une histoire complexe dans laquelle les thèmes de l'Aggression atomique, de l'Exil, de l'Invasion et de la Résistance étaient soutenus par une philosophie de la Résilience.



Dans la liste de ce qui fait la grande valeur de Goldorak, citons aussi l'invitation à rêver et fantasmer entre étoiles et batailles terrestres et cosmiques, tout en réfléchissant sur le sens de la vie et en intériorisant des valeurs profondément terrestres. Goldorak, son pilote et ses alliés combattent des monstres physiquement impossibles, mais moralement très réalistes : ils sont pervers, carriéristes, sectaires, totalitaires... Actarus et ses alliés incarnent l'exact opposé et les efforts qu'il faut déployer pour lutter.

On a déjà tout dit sur Goldorak en 40 ans ?

Certainement pas. Les livres de référence qui paraissent cette année le prouvent : **Marco Pellitteri**, sociologue des médias, chercheur et auteur italien vivant au Japon, présentera, entre autres, sa 4ème édition de « **Mazinga nostalgia** » (éd. Tunué). D'autres invités évoqueront le livre de **Jérôme Wicky** paru en 2017 « **Gô Nagai, mangaka de légende** » ainsi que la parution prochaine du livre de **Marie Pruvost-Delaspre** et **Sarah Hatchuel** « **Goldorak : l'aventure continue** » (éd. Presses universitaires François Rabelais de Tours).

GOLDORAK CONFÉRENCE 40 ANS (3/3)



Ils présenteront leurs travaux nés du regard curieux, ouvert et attentif qu'ils ont bien voulu porter sur la série et ce qui en découle ou parfois simplement leur précieux témoignage.

Ce qu'on a dit dans les médias sur Goldorak en 40 ans c'était juste ? Pas toujours, voire rarement.

La Table ronde est là pour évacuer des idées reçues, présenter les écarts (parfois gigantesques) entre version originale et version française, montrer des références thématiques et culturelles fortes et simplement aussi donner envie de revoir la série !

Alors Goldorak : vieille série culte pour simples nostalgiques ou classique atypique à cultiver absolument ?

La réponse à la fin de ce temps fort !

Résumé du Programme animé par **Rui Pascoal** (journaliste de presse spécialisée) et **Marco Pellitteri** : Repères historiques (conception et arrivée en France et Italie).

- ▶ Ce que la version française et les discours de l'époque nous disent sur la façon dont l'Occident percevait le Japon fin 70's-début 80's.
- ▶ Ce que la conception et la version originale nous disent sur les japonais (dont les auteurs) - Comparaison VO/VF et grands thèmes de fond.
- ▶ Ce que la série nous dit sur nous-mêmes (de l'enfant de 1978-82 à l'adulte d'aujourd'hui) - Le phénomène aujourd'hui en France vu par des fans (les « inspirés », les « collectionneurs », les « porteurs de projets », les « communautés de fans »)
- ▶ Conclusion et présentation d'un vidéo-clip anniversaire en guise de remerciements.

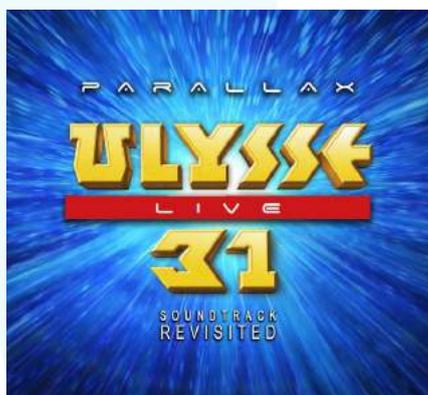
ULYSSE 31 : CONFÉRENCE 35 ANS



Conférence présentée et animée par **Rui Pascoal** (journaliste presse spécialisée) avec pour invités : **David Colin** et **Christophe Nadeau** du groupe **Parallax**, ainsi que **Frédéric Tomé** alias **ASROTH** chacun membre du projet **Ulysse 31 Original Soundtrack Revisited** (avec invités surprises à confirmer).

- ▶ Vidéoclip de présentation sur le thème de la conférence.
- ▶ Présentation de la série et de ses créateurs (sur le sujet du 35ème anniversaire).
- ▶ Présentation de **David Colin** et son complice **Frédéric Tomé** alias "**ASROTH**".
- ▶ Questions et anecdotes sur **Parallax** avec interviews croisées de chacun.
- ▶ Diffusion en parallèle du making of du projet "**Ulysse 31 Original Soundtrack Revisited**".
- ▶ Drawing live **Ulysse 31** par **ASROTH** (dessin original qui sera ensuite à gagner) *à confirmer
- ▶ Mise en bouche pré-concert **Ulysse 31 OSTR** de **Parallax** (avec quelques révélations).
- ▶ Conclusion avec perspectives d'avenir de suites (ou non) de la série **Ulysse 31**.
- ▶ Intervention du public si il a des questions supplémentaires.

SHOWCASE ULYSSE 31 (1/2)



Après plusieurs années de travail en studio, David COLIN et Christophe NADEAU vous présentent en live :
ULYSSE 31 Soundtrack Revisited.

Cette version revisitée dans un style rock progressif de la BO d'Ulysse 31, dessin animé mythique des années 80, est construite à partir de synthés vintage, guitare électrique et orchestrations finement travaillées.

Ce projet étant autant visuel que musical, il était évident qu'il fallait l'accompagner d'une projection vidéo mélangeant scènes issues de la série originale et des illustrations exclusives réalisées pour ce projet par **Benjamin CARRÉ** et **Jérôme ALQUIÉ**.



À 11 ans, David découvre la musique en s'initiant à la clarinette puis se dirige par la suite vers la guitare électrique en s'intéressant déjà à la composition. Direction ensuite la faculté de musicologie de Poitiers où il rencontre Christophe en 1995. Après sa licence, il obtient le CAPES de musique qui lui permet de devenir professeur d'éducation musicale. Parallèlement, il compose et enregistre un premier disque « **The Silver Ghost Project** » (2002) avec la participation de Christophe, mettant en avant ses influences musicales (**Queen, Marillion, Dream Theater, Pink Floyd,...**) et son goût pour le rock progressif instrumental ainsi que les mélanges de styles (musique classique, pop, rock, électronique).



David développe son propre studio d'enregistrement pour le projet ULYSSE 31 Soundtrack Revisited pour lequel il est arrangeur, compositeur et interprète.



SHOWCASE ULYSSE 31 (2/2)



Christophe, commence les cours d'orgue à l'âge de 12 ans. Il devient rapidement autodidacte et s'ouvre à différents styles musicaux.

Son style musical est un mélange de classique, néo-classique, de rock, métal, jazz, électro, orienté progressif, avec des influences telles que **Dream Theater, Van Halen, Vai, Deep Purple, Genesis, Queen, Pink Floyd, Zappa, Extreme, Muse** (entre autres) et il est également passionné par les musique de films.

Depuis leur rencontre, David et Christophe sont musicalement et amicalement inséparables et complémentaires.

Des projets en tête ? Oui mais cette fois-ci, retour vers des compositions.

(Texte et photos provenant du dossier de presse du groupe PARALLAX, également disponible en complément du dossier de presse After Japan Expo 2018)



SHOWCASES CHIPTUNE (1/2)



PAIN PERDU

Composé de Maxime, 22 ans et Paul, 23 ans, Pain Perdu est un duo survitaminé qui propose un électro à la fois puissant, groovy et mélodique... tout droit sorti d'une paire de **Game Boy** !

Les deux franciliens se retrouvent autour d'un amour commun pour les jeux vidéo, le kitsch et l'avant-garde, et préfèrent se servir des outils du passé pour fabriquer la musique du futur.

La communauté **chiptune** (musique faite à partir d'anciennes consoles de jeu et puces électroniques) originaire du Japon et florissante aux USA est encore naissante en France, mais Pain Perdu est bien décidé à porter haut son étendard, et à montrer ce que les petites consoles ont encore dans le ventre.

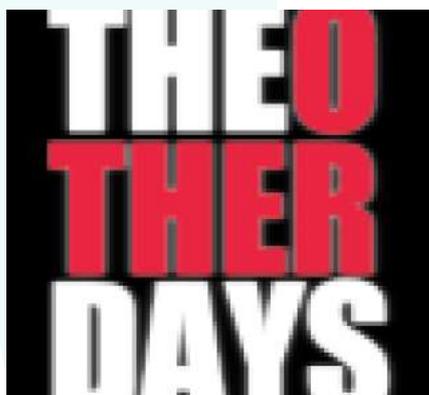
Préparez-vous à un mix décapant !

À l'occasion du 1er After Japan Expo 2018, le duo Pain Perdu proposera une brève présentation du monde de la **chiptune** et révélera certains secrets de la création musicale sur **Game Boy**, pour ensuite lancer un dj set electro 8-bit qui dégourdira les jambes du public.

Les animations et effets visuels durant le show seront proposés et supervisés par l'artiste française : "SHEGLITCHR**".*



SHOWCASES CHIPTUNE (2/2)



THE OTHER DAYS

Cette formation est composée de deux amis d'enfance qui se sont trouvés autour des jeux et consoles cultes des années 80. Ils ont grandi en restant fascinés par les ondes sonores très pures des ordinateurs, consoles et synthétiseurs de l'époque.

Eric est un féru de vinyles, parfaitement aguerri à l'art du mix jusqu'à l'aube. Son approche de la composition musicale est frontale, influencée par l'Electro, la Techno et l'**Electroclash: Rebotini, The Hacker, David Carretta.**



Yves a un vernis de formation au piano. À ses heures perdues, il décortique les styles de musique qui le titillent : Electro, French Touch, Classique et peut les remixer entièrement à l'oreille.

Le groupe est né début 2012 de leur envie de créer : mélanger leur savoir-faire, leurs méthodes et leur culture autour de ces machines aux sonorités distinctives et caractéristiques.

Leur instrument principal est la **Game Boy de Nintendo (1989)**. Ils composent leurs musiques avec la portable de **Nintendo** et l'utilisent en live dans leurs concerts même si depuis fin 2015, ils ont rajouté à leur line-up le **Commodore Amiga**.



Les deux comparses ont également produit en 2013 un morceau exécuté simultanément sur **Game Boy, Sega Mega Drive et Commodore 64**. Autrefois cloisonnées dans leurs technologies individuelles et hermétiques, ces machines jouent aujourd'hui à l'unisson et sous leur direction. Cette réunion musicale jadis inespérée est l'essence même de ce qui motive ce duo...

Les animations et effets visuels durant le show seront proposés et supervisés par l'artiste française : "SHEGLITCHR**".*



PLAYLIST DE L'ÉVÉNEMENT



(playlist complète des titres et artistes diffusés tout au long de l'événement, disponible à partir de fin juin)

* **BEST OF DE LA PLAYLIST SOUS FORME DE COMPILATION, DISPONIBLE EN TÉLÉCHARGEMENT LÉGAL ET GRATUIT SUR BANDCAMP** (à partir de fin juin)

