

PODRIM Magazine

Avr/Mai/Juin 2017

N°012 (Digital Edition)

FREE on Web

www.PODRIM.com

Fan Films
Fanzines
Tokusatsu Fans
Toys Collectors
Soirées Retro 80'
Résô!



web

Première
Photo
du projet
"Jouets
RealLife"



Vous tenez dans vos mains le 12^{ème} numéro du magazine digital de PODRIM. Maintenant trimestriel, nous essayons de vous informer des news retro, geek aussi largement que possible.

Alors que le nouveau film des POWER RANGERS vient de sortir au cinéma, nous vous proposons un gros dossier politique, justice, économie, publicité.

Nous parlons aussi des publicités qui "draguent" de plus en plus les geek, entre les céréales super héros, les licornes qui moussent, Casimir de retour pour des gateaux ...

NINTENDO aura en 2016 enfin abordé le virage des jeux mobile. Analyse !

NETFLIX, HULU, Studio+, ... Enfin les séries TV s'adaptent au web et au téléspectateur 2.0 et aux "fanfilms" des années 2000 et des geeks.

Les sorties cinés avec ENFIN la sortie de Ghost in the Shell (attendu depuis 20ans).

Deux grosses exclus en début et fin de mag avec la première photo du projet "Jouets RealLife" et le flyer teaser des soirées PODRIM qui seront bientôt de retour.

Alors 2017 sera-t-elle l'année "RETRO" ? Entre le retour des MINIKUMS, un magazine pour les cartes CRADOS et le retour des TAMAGOCHI pour leur 20ans, on en prend le chemin.

Le petit COPIX

POWER RANGERS

(3eme Film cinéma)

1996 - 2016

20Ans

Power Rangers
JUSTICE
POLITIQUE



POWER RANGERS

SABAN'S POWER RANGERS

METROPOLITAN FILMEXPORT ET LIONSGATE PRÉSENTENT UNE PRODUCTION
 RJ CYLER BECKY G LUDI LIN AVEC LA VOIX ORIGINALE DE BILL HADER AVEC BRYAN CRANSTON
 COSTUMES KELLI JONES MONTAGE MARTIN BERNFELD DODY DORN, ACE CHEF ANDREW MENZIES
 PRODUIT PAR HAIM SABAN, P.D.A. BRIAN CASENTINI, P.D.A. MARTY BOWEN, P.D.A. WYCK GODFREY, P.D.A.
 LIONSGATE/TEMPLE HILL "SABAN'S POWER RANGERS" DACRE MONTGOMERY NAOMI SCOTT
 ET ELIZABETH BANKS DISTRIBUTION DES RÔLES JOHN PAPSIDERA, CSA SUPERVISEUR DE LA MUSIQUE SEASON KENT MUSIQUE BRIAN TYLER
 DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE MATTHEW J. LLOYD, CSC. PRODUCTEURS ALLISON SHEARNUR BRENT O'CONNOR JOHN GATINS JOEL ANDRYC
 © APRÈS "POWER RANGERS" CRÉE PAR HAIM SABAN © APRÈS "SUPER SENTAI" TOEI COMPANY LTD.
 HISTOIRE MATT SAZAMA & BURK SHARPLESS ET MICHELE MULRONEY & KIERAN MULRONEY SCÉNARIO JOHN GATINS RÉALISÉ PAR DEAN ISRAELITE
 #POWERRANGERSLEFILM #POWERRANGERS.LEFILM

LE 5 AVRIL AU CINÉMA

LIONSGATE



POWERRANGERS.FILM

23/03 17:01 Haim Saban, le créateur des "Power Rangers" fustige la politique de Trump: "C'est vraiment triste, j'ai le coeur brisé"

People | Haim Saban, power rangers



2636 vues 3 commentaires

POWER RANGERS POLITIQUE

Le magnat israélo-américain de l'audiovisuel Haim Saban, créateur de la saga des "Power Rangers", a été décoré d'une étoile sur le célèbre "Walk of Fame" à Hollywood, profitant des honneurs pour fustiger la politique anti-immigration de Donald Trump. Le milliardaire de 62 ans avait lancé dans les années 1990 aux Etats-Unis la série de super-héros devenue un immense succès planétaire. "Ca me brise le coeur de voir des familles déchirées, comme ce qui est en train d'arriver", a-t-il dit à l'AFP à propos de la politique du nouveau président américain. Au pouvoir depuis deux mois, le républicain a ordonné le renforcement de la lutte contre les sans-papiers et a signé deux décrets controversés bloquant l'entrée aux Etats-Unis des réfugiés et d'immigrés en provenance de six pays à majorité musulmane, pour l'instant suspendus par la justice. "C'est vraiment triste, ce n'est pas ce que nous sommes, nous les Américains", a poursuivi l'homme d'affaires, dont la fortune est estimée à quelque trois milliards de dollars. Né en Egypte en 1944, Haim Saban est arrivé en Israël quand il avait douze ans avant de s'installer en France en 1975 où il a commencé sa carrière dans l'audiovisuel. Parti s'installer à Los Angeles à la fin des années 1980, il fonde ensuite une société de production et distribution de séries télévisées, Saban Entertainment. "Je rends grâce à ma chance tous les jours pour cette grande Amérique", a-t-il déclaré à ses fans rassemblés sur le Hollywood Boulevard.

Diffusé pour la première fois en 1993 aux Etats-Unis, les "Power Rangers" ont donné naissance à l'une des franchises les plus lucratives de l'histoire. Vendredi sortira justement sur les grands écrans aux Etats-Unis le dernier "Power Rangers", tourné avec un budget de 105 millions de dollars. Haim Saban avait fait fusionner en 1995 sa société avec la branche de programmes pour enfants du géant News Corp. de Rupert Murdoch, donnant à ses programmes une plus vaste audience. La vente en 2001 de Fox Family à Disney lui avait rapporté quelque 1,7 milliard de dollars. Haim Saban avait finalement racheté les droits mondiaux des "Power Rangers" à Disney en 2010 avec Toei Company, le concepteur japonais de la série.

-oOo-

17/03 09:51 Un ex-acteur des "Power Rangers" a plaidé coupable cette nuit pour le meurtre de son ancien colocataire

Justice | power rangers, Ricardo Medina, meurtre



4987 vues 2 commentaires

POWER RANGERS JUSTICE

Ricardo Medina, un ex-acteur de la série télévisée des Power Rangers, a plaidé coupable jeudi pour le meurtre de son colocataire, à l'épée, a-t-on appris de source judiciaire à Los Angeles. Medina, 38 ans, avait tué Josh Sutter, 36 ans, le 31 janvier, après une dispute entre les deux hommes au sujet de la petite amie de l'acteur. Ricardo Medina avait connu son premier moment de gloire télévisuelle en 2002 dans le rôle de Cole Evans, le Power Ranger rouge. Puis il était réapparu dans cette série de super-héros en 2011, dans la peau de Dekker, un ennemi des Rangers, armé de son épée Uramasa.

MANGAS

Publicités



Dans le métro
une campagne
d'affichage pour
les produits
de douche
"Merci Handy"

Les céréales
TRESORS
se sont habillées
en
**POWER
RANGERS**



of SCG Power Rangers LLC. © 2017. All Rights Reserved.

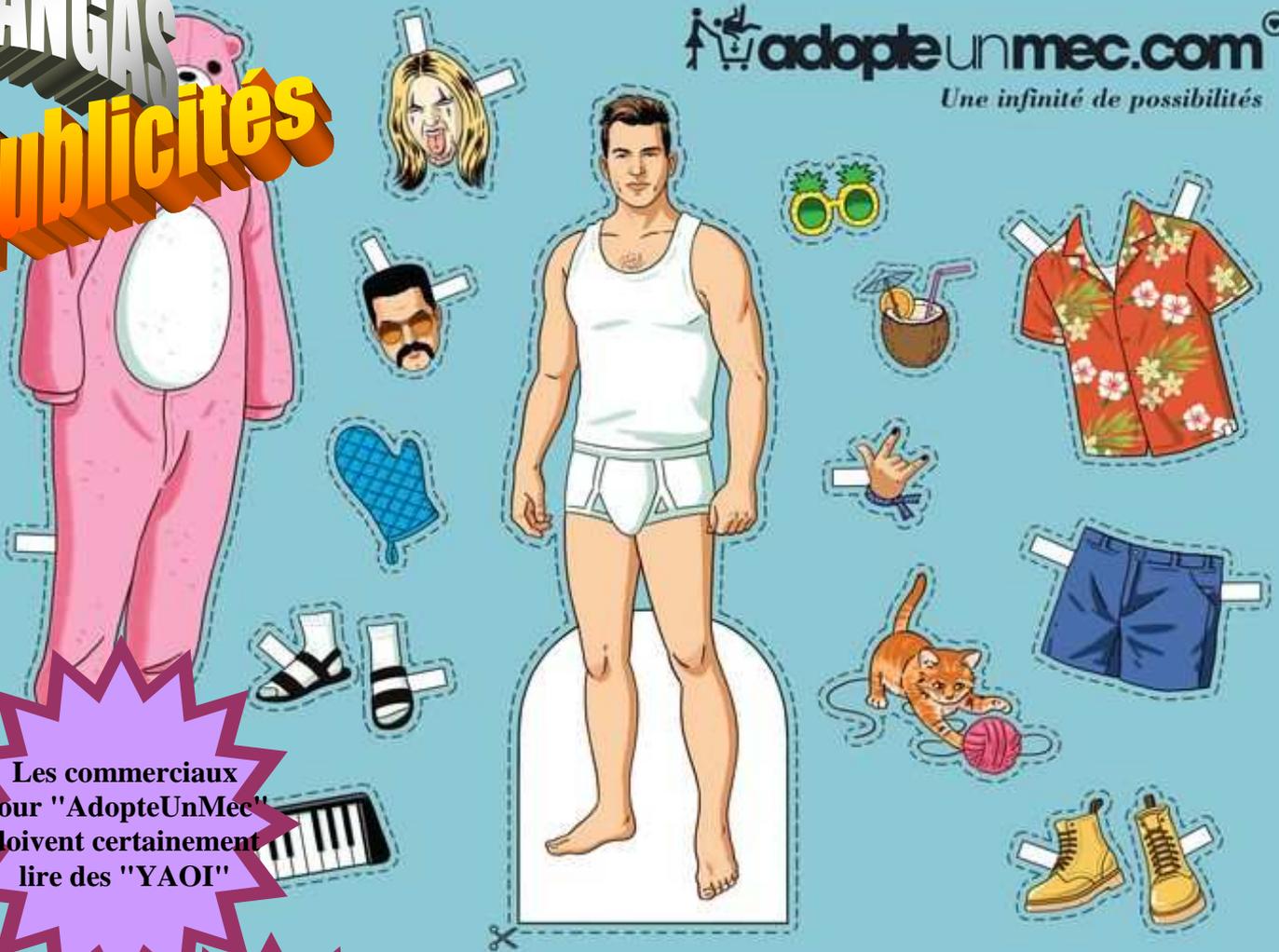
Les Biscuits
LU
ont fait appel à
CASIMIR
pour leur 75ans.



Pour votre santé, mangez au moins cinq fruits et légumes par jour. www.mangerbouger.fr

MANGAS Publicités

 **adopteunmec.com**
Une infinité de possibilités



Les commerciaux
pour "AdopteUnMec"
doivent certainement
lire des "YAOI"

 **adopteunmec.com**
Une infinité de possibilités



Torses nu,
Costumes Kawai
Kit d'habillage
-
Tout est très
MANGA

« Goldorak », « Power Rangers » et légion d'honneur : l'étonnant parcours de Bandai en France

Shukuo Ishikawa, PDG du groupe qui vend jouets et jeux vidéo de célèbres licences de mangas, a été décoré en mars de la Légion d'honneur.

Transformation entreprise respectable ! L'ambassadeur de France au Japon, Thierry Dana, a remis le 15 mars les insignes de chevalier de l'ordre national de la Légion d'honneur à Shukuo Ishikawa, président et directeur délégué du groupe Bandai Namco, qui vend des jouets et jeux vidéo issus de célèbres licences de mangas comme Les Chevaliers du Zodiaque, Dragon Ball, Naruto ou encore One Piece, ainsi que de la série américaine Power Rangers.

« Je suis vraiment reconnaissant du fait que nos activités soient reconnues à leur juste valeur et qu'elles nous aient permis de recevoir cette légion d'honneur. Nous allons poursuivre nos efforts afin de continuer à créer des produits qui apportent entière satisfaction à nos amis français et nous souhaitons également [contribuer](#) au [développement](#) et au rayonnement de la France », a déclaré, vendredi 24 mars, dans un communiqué le PDG de Bandai Namco, M. Ishikawa.

Cette récompense intervient quelques semaines après la disparition du président-fondateur de l'entreprise de jeu vidéo Namco, célèbre pour *Pac-Man*, et rachetée par Bandai en 2005. « C'est également un hommage posthume à Masaya Nakamura, fondateur de Namco décédé en janvier, qui appréciait particulièrement la France et sa [culture](#) », s'est félicitée la compagnie. Mais c'est bien avant tout pour [remercier](#) le fabricant de jouets Bandai, installé depuis 1981 en France, qu'a été remis ce prix.

Pourfendeur de la filière française

Celui-ci aurait été inimaginable il y a trois décennies : la société aujourd'hui récompensée par le gouvernement français est précisément celle qui a mis à genoux l'[industrie](#) française du jouet. Albanel, Arbois, Brechet, Clairbois, Dujardin, Interlude, Jura-Castor ou encore Vilac... la quasi-totalité de la filière hexagonale d'antan a été emportée au début des années 1980 par l'arrivée du géant japonais.

Jusqu'en 1973 pourtant, le pays du Soleil-Levant ne représentait que 3 % des importations de jouets en France, et les professionnels ignoraient pour la plupart jusqu'à l'existence même de cette entreprise créée dans les années 1950 par Naoharu Yamashina, à Tokyo, dans le quartier d'Omocho-no-Machi, « la ville des jouets ».

Le jouet français, alors reconnu pour la robustesse de ses bois et ses valeurs éducatives, profite de l'économie européenne florissante pour s'exporter en [Italie](#) et au Bénélux. Sans [voir](#) venir que la démocratisation des publicités pour enfants à la télévision, la naissance d'un marché mondial du dessin animé, l'émergence de l'électronique et l'explosion des propriétés intellectuelles protégées fragilise une filière encore très familiale et artisanale. Bandai, qui s'installe en France en 1981, en profitera.

Dès 1978, *Goldorak* pave la voie à la grande décennie de la mise en contact des enfants français et des imaginaires japonais. Les dessins animés japonais sont alors moins chers que les productions françaises, qui ne peuvent lutter : comme le note alors la *Revue du jouet*, les premiers coûtent de 500 à 2 500 francs la minute (208 à 1 040 euros), contre 40 000 francs (16 680 euros) pour une série française.

La main-d'œuvre nipponne est en effet quatre fois moins coûteuse, le nombre d'images par seconde plus réduit (4 à 5 contre 12 à 16 habituellement) et le recyclage de séquences banalisé permet encore de [baisser](#) les prix. C'est le début d'un raz-de-marée. Dans son essai *Le Ras-le-bol des bébés zappeurs* (Robert Laffont), Ségolène Royal, alors jeune députée des Deux-Sèvres et auteure, fustigera d'ailleurs « *la violence, la laideur et la médiocrité* » de ces productions.

« *Ulysse 31* », le cheval de Troies de 1982

Dès janvier 1982, plus de 90 % des séries pour la jeunesse sont désormais d'origine étrangère, et la majorité japonaise (*Goldorak*, *Albator*, *Candy*, *Candy*, *Capitaine Flam*...). Toutes ou presque ont été importés par Bruno Huchez, qui investit d'abord à perte mais se rémunère sur la rétrocession des droits sur le merchandising. Celui-ci est donc au cœur de l'économie des dessins animés, et une entreprise en profite : la société à l'origine des jouets *Goldorak*.

« *Bandai a cartonné grâce à l'arrivée massive des dessins animés japonais en France* », confirme Florent Gorges, fondateur de la maison d'édition franco-japonaise Omake Books. « *Les japonais de la Toei [l'entreprise gérant les droits de la plupart de ces séries] avaient réussi à dealer les droits de dessin animé si Bandai avait aussi le droit de [commercialiser](#) les jouets en France aussi. C'est pour cela que l'on a eu par la suite tant de jouets Chevaliers du Zodiaque* »

Dans un premier temps, pourtant, la compagnie japonaise avance à pas prudents, en participant à des coproductions franco-japonaises, comme *Ulysse 31*. Programmé à [partir](#) d'octobre 1981, ce dessin animé futuriste créé par Jean Chalopin, Bernard Deyriès et Nina Wolmark est dessiné au Japon. Surtout, son budget d'une vingtaine de millions de francs est aussi bien financé par France 3, qui assurera sa diffusion, que par Bandai, qui en fait l'une de ses premières gammes de jouets pour le marché occidental.

Le succès décisif des jeux électroniques

Bandai a par ailleurs des vues sur un secteur délaissé des industriels français mais au gros potentiel commercial : le jeu vidéo. Dès 1981, la jeune filiale lance de nombreux jeux électroniques inspirés du succès des Game & Watch de Nintendo, autre compagnie japonaise en pleine croissance, dont un « Packri Monster » inspiré de *Pac-Man*, ou encore des adaptations monochromes de dessins animés à la [mode](#).

C'est peu [dire](#) que les [constructeurs](#) de jouets français ne lui font guère de concurrence. Historiquement spécialisés dans les produits en bois, ils n'ont pas les compétences techniques nécessaires, voient dans le jeu vidéo une simple mode, et jugent de toute façon l'électronique néfaste pour les enfants. Erreur fatale : l'arrivée de Nintendo, Bandai, Mattel ou encore Tiger préfigure une décennie d'informatisation du jouet dont la France sera absente. Forts de leur électronisation avancée, les exportations de jouets asiatiques explosent. Début 1982, la Commission européenne autorise bien la France à limiter l'importation de jouets en provenance d'Extrême-Orient. Mais cette interdiction vise les jouets en bois, alors que les fabricants japonais se projettent déjà vers l'ère des consoles de jeux vidéo à cartouches.

Les rares produits français à tenter de faire mentir la tendance sont des jeux ludoéducatifs, comme *Micromath* et *Micromusic* de Berchet, l'unique fabricant français disposant d'un ingénieur électronique et d'un bureau d'étude. Les Japonais ont la voie libre, Nintendo et Bandai en tête.

Le carton des produits Nintendo

Lorsqu'en 1988, Nintendo of America cherche un nouveau partenaire commercial bien implanté en France pour [reprendre](#) les ventes de sa console de jeux, la NES, et son fameux jeu *Super Mario Bros.*, c'est vers le fabricant des jouets *Chevaliers du Zodiaque* qu'elle se tourne. Son concurrent sur le marché japonais est ici est un allié de poids.

« Nintendo [Europe](#) n'existait pas, Nintendo Japon avait créé Nintendo of America et c'étaient ces derniers qui géraient l'[international](#). Ils ne voulaient pas de filiales, ils préféraient [accorder](#) des licences de distribution. Or Bandai, qui était déjà bien implanté en France, connaissait Nintendo », resitue Eve-Lise Blanc-deleuze, cofondatrice et directrice marketing et communication de Nintendo France de 1988 à 1995.

« Ça a été le début de la ruée vers l'or », commente Florent Gorges. [Comme le relatent Les Echos en 1992](#), dix ans après son implantation française, Bandai France affiche désormais un chiffre d'affaires de 1,8 milliard de francs (344 millions d'euros), dont 80 % proviennent des jeux vidéo Nintendo.

Au passage, les jeux vidéo adaptés des *Chevaliers du Zodiaque* et de *Dragon Ball* seront deux des très rares jeux traduits en français, et les exemples d'un *merchandising* total. A la fois partenaire de la Toei et de Nintendo, Bandai France vend en même temps des jouets, des consoles et des jeux vidéo issus des mêmes univers japonais à la mode.

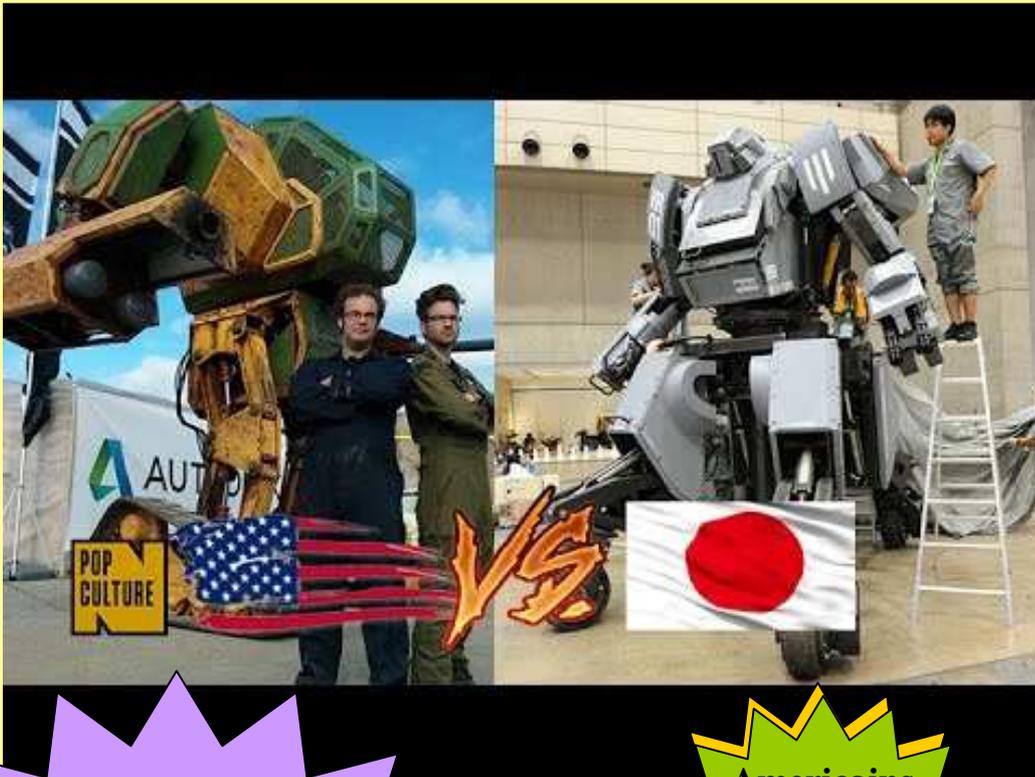
30 % de « Power Rangers »

Au début des années 1990, Bandai France est ainsi l'un des grands vainqueurs de cette décennie de mondialisation des imaginaires de l'enfance. Rien ne semble l'arrêter. Alors que la création en 1993 de Nintendo France prive le fabricant de jouet d'un partenariat fructueux, il embraye aussitôt du côté de la télévision sur l'un des phénomènes commerciaux les plus notoires de la décennie : *Power Rangers*, adaptation américanisée d'une série de superhéros japonais aux costumes colorés.

« Lorsque *Power Rangers* est arrivé en France en 1993, un tel succès paraissait impensable. Dès la première année, nous avons vendu plus d'un million de figurines ! », se félicite Christophe Drevet, directeur marketing de Bandai France, [dans un entretien au Point de 2002](#). Surtout, la série connaît une longévité exceptionnelle, et représente selon les années un bon tiers des revenus du constructeur.

Le fabricant japonais, devenu numéro 3 mondial du jouet, a également lancé en 1996 son propre succès planétaire, le Tamagotchi ; refusé en 1997 de [fusionner](#) avec l'ancien rival de Nintendo, Sega ; et s'est offert en 2005 Namco, la société derrière *Pac-Man*. Dans un [contexte](#) d'inversion de la pyramide des âges au Japon, la nouvelle entité mutualise ses forces pour [séduire](#) les clients en culotte courte là où ils sont, et notamment en Europe..

Mais dans un marché du jouet marqué par des modes, et en dépit du revival *Saint Seiya*, le constructeur a depuis perdu de sa superbe en France. En 2016, [il se situait seulement](#) entre la 15^e et la 30^e place des fabricants de jouets dans l'Hexagone. La sortie le 5 avril du troisième long-métrage *Power Rangers*, le plus ambitieux, pourrait toutefois [permettre](#) à Bandai de renouer avec les stratosphères commerciales. Transformation, imprimante à billets !



La première génération de GEEKS qui a grandi avec les animés japonais et les mangas commence à pouvoir faire de la recherche mettre au point des inventions afin de matérialiser nos rêves d'enfants.

Americains
Japonais
Combats de
Robots Géant

Autotamponneuse transformée en bolide de course





Nintendo®

Après plusieurs années d'attente, NINTENDO à enfin sauté le pas du jeu sur TELEPHONE



LES PLUS

Enorme succès populaire de l'été 2016 accompagné de ses chasses polémiques sur des lieux non adaptés (églises, bases militaires ...) cela semble s'être un peu calmé et le flop du bracelet POKEMON GO PLUS ne fait que le confirmer. Probable relance du phénomène avec la version 2.0 sur Nintendo Switch ?

LES MOINS

Nous avons été scandalisés par les groupes de voyous capables de tendre des traquenards aux enfants faisant des chasses POKEMON en solitaire pour leur détrousser argent et téléphone portable.



LES PLUS

Compatible avec les AMIIBO sauvegardés sur nos comptes Nintendo, donc en liens avec Wii, WiiU et Switch.

Miitomo



LES MOINS

Une application qui dès l'installation (sans les updates et les sauvegardes donc) pèse déjà 150Mo, faut avoir un téléphone très onéreux pour installer ce jeu SANS supprimer des applis déjà installées.
Bad!

LES PLUS

Nous n'avons pas testé ce jeu contrairement à MARIO, POKEMON et MIITOMO, mais graphiquement le jeu est magnifique et rare sont les jeu de beat them'up de qualité sur portable.



LES MOINS

Encore une fois, il faut un téléphone ou une tablette TRES puissante pour faire tourner ce jeu agréablement. Pas à la porté des enfants et du jeune cadre de bureau entre deux réunions. Plus destiné au GEEK.

LES PLUS

Une version graphiquement magnifique, proche d'un WiiU, une jouabilité spladide et très intuitive autant pour le novice que pour l'expert de MARIO.

LES MOINS

Le jeux est faussement gratuit. Quatre niveau en free-use, Après le jeu vous en coutera 9€99. Très, TROP chère pour un jeu smarphone.



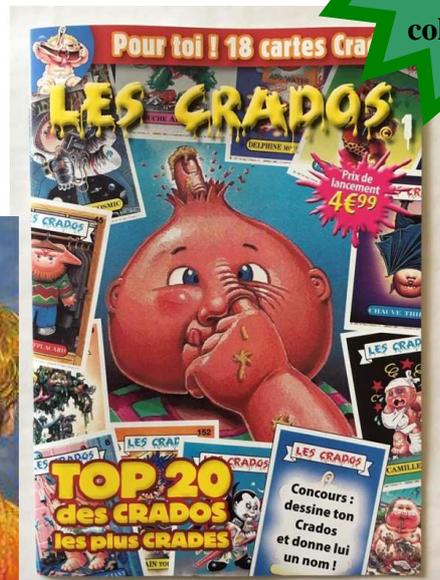
SUPER MARIO RUN

2017 Année Rétro

Retour sur
FRANCE3
des marionnettes
les MINIKUMS



Pour leurs
30ans, les
CRADOS
reviennent en
cartes à
collectionner



Pour leur
20ans, BANDAI
ressort les jouets
TAMAGOTCHI



- séries [format TV 40mn]
- films
- dessins animés
- realTV
- talk show

**VERSION
FRANCAISE
DISPO**

-
Vidéos en VO et VF

7€₉₉

NETFLIX

- séries [format TV 40mn]
- films
- dessins animés
- documentaires

**VERSION
ANGLAISE
DISPO**

-
Vidéos en
VO et STF

4€

amazon

HBO NOW

hulu

ND

**NON DISPO
en FRANCE
blocage régional
EXCLO pour OCS**

- séries [format TV 40mn]
officielles HBO de la chaîne TV

**ACCESSIBLE
DEPUIS LA
FRANCE**

-
Vidéos en VO

7\$₉₉

- séries [format TV 40mn]
- films

- séries [format web 10mn]

**VERSION
FRANCAISE
DISPO**

-
Vidéos en VO et VF

4€₉₉

STUDIO+
PREMIUM MOBILE SERIES

- web séries
vlogs
- VF et ST

GRATUIT

**OLYDRI
STUDIO**

De NOOB et tout
l'univers gravitant
autour à la reprise de
FLANDERS
COMPANY, tout
l'univers des GEEK
en fiction.

4 STUDIO
LA PLATEFORME DE WEB-CREATION

GRATUIT

LABORATOIRE d'idées de FranceTV servant
à la recherche de nouveaux talents de
réalisation. Le VISITEUR DU FUTUR, DEAD
LANDES ou METAL HURLANT en sont le
fruit.

**LABORATOIRE
d'idées vidéos
(fictions, docu, jeux)**

26
AVRIL
2017



AU CINÉMA LE 26 AVRIL

EN 3D, REALD 3D ET IMAX 3D

Rejoignez-nous sur | MarvelFR | #GardiensdeGalaxie2

17
MAI
2017



WONDER WOMAN

07
JUN
2017



21
JUN
2017

REPENSEZ VOS HÉROS



28
JUN
2017

2009 > 2010 > 2011 >
2012 > 2013 > 2014 >
2015 > 2016 > 2017 > 2018 ...

Mister Yaoi France

Maratoon



RETRO ANIME



RETRO CINECLUB



PODREAMS

Super
BOOM!

RETRO OLYMPICS

PODRIM
PARTENAIRE
CADEAUX

FIERTÉ
OURS
PARIS



Depuis 7ans, PODRIM se démène pour vous divertir en soirées. Election de Mister (*Mister Yaoi*), soirée Quizz (*RetroAnime*), soirée Ciné Club (*RetroCinéClub*), soirée jeux de société (*RetrOlympics*), Tea Dance (*Super Boom*), remise de récompense (*PODreams*), nuit marathons (*Maratoon*) et partenariats de remise de cadeau (pour *Monsieur Ours Paris*).

Après une petite pause pour cette année (déménagement, problèmes techniques ...) la saison 2017-2018 s'annonce riche en surprise avec les projets sur lesquels nous travaillons.