

ANIPLEX
présente



57^e Festival International
de Berlin
Génération

FESTIVAL INTERNATIONAL
DE TOKYO 2006

FESTIVAL DU FILM ASIATIQUE
DE DEAUVILLE 2007

鉄コンクリート TEKKONKINKREET

AMER BETON

D'après le manga culte de Taiyo Matsumoto,
paru aux éditions Tonkam

Histoire originale: Taiyo MATSUMOTO (Editions Shogakukan) Réalisateur: Michael ARIAS

Avec les voix de Kazunari NINOMIYA Yu Aoi Yusuke ISEYA Kankuro KUDO Min TANAKA Nao OMORI Yoshinori OKADA MORISANCHUU Masahiro MOTOKI

Troupe principale: Atsushi Inaba pour ASIAN KUNG-FU GENERATION (Kôsei Records) Masahiro Pizidi

Producteurs exécutifs Naoki KITAGAWA Yasushi SHINA Osamu KAMEI Eiko TANAKA Producteur: Eiko TANAKA Eieichi KAMAGATA Masao TESHIMA Aya UEDA Co-réalisateur: Hiroaki ANDO

Scénario: Anthony WEINTRAUB Chef supervision de l'animation et Dessinateur personnages: Shojoji NISHIMI Décors et Directeur artistique: Shinji KIMURA Directeur CGI: Takuma SAKAMOTO

Supervision de l'animation: Chie Uratani Supervision de l'animation et Dessinateur véhicules: Masahiko KUBO Couleurs: Miyuki ITO Supervision de l'animation intermédiaire: Mutsuko KAJIYAMA Son: Mitch OSIAS

Montage: Mutsumi TAKEMiya Produit par "TEKKONKINKREET" Comité de production (Aniplex, Asmik Ace Entertainment, Shogakukan, Beyond C, dentsu, Tokyo MX) Animation Studio4°C

© 2006 Taiyo Matsumoto/Shogakukan, Aniplex, Asmik Ace, Beyond C, Dentsu, TOKYO MX

Le manga disponible
en librairie

EDITIONS TONKAM

www.tekkon.net

REZO FILMS

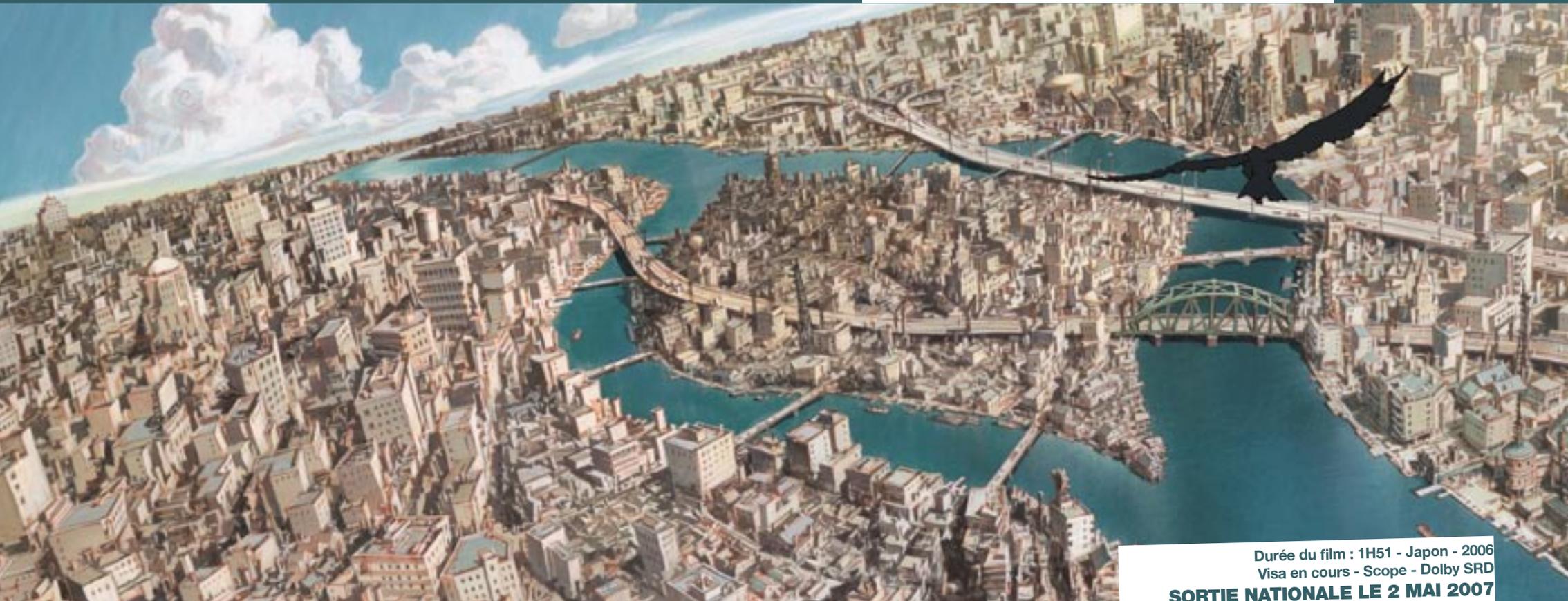
ANIPLEX et REZO FILMS présentent
Une production STUDIO 4°C

AMER BETON



Un film de **MICHAEL ARIAS**

D'après le manga culte de **TAIYO MATSUMOTO**



Durée du film : 1H51 - Japon - 2006
Visa en cours - Scope - Dolby SRD
SORTIE NATIONALE LE 2 MAI 2007

Manga disponible en librairies



RELATIONS PRESSE :

Sébastien Agogue

Tél. : 01 53 34 94 86

sebastien.agogue@tonkam.com

www.editions-tonkam.fr

DISTRIBUTION : **REZO FILMS**

29, rue du Faubourg Poissonnière

75009 Paris

Tél. : 01 42 46 96 10

Fax : 01 42 46 96 11

www.rezofilms.com

PRESSE : BOSSA NOVA / Michel Burstein

32, Bd St Germain 75005 Paris

Tél. : 01 43 26 26 26

Fax : 01 43 26 26 36

bossanova@compuserve.com

www.bossa-nova.info

SYNOPSIS

Blanc et Noir, deux orphelins, sèment la terreur dans les rues de Takara, la ville "trésor". Rackettant bandits, yakuzas et fanatiques religieux, les deux gamins, surnommés "les chats" pour leur agilité, sont pourtant très différents. Alors que Noir apparaît dur et enragé, Blanc est innocent et lunaire. Tout bascule le jour où un puissant yakuza décide de les éliminer afin de refaçonner la ville à son image. Mais le pire danger pour les deux frères pourrait venir de leurs démons intérieurs qui menacent de broyer leurs âmes.



Taiyo auteur MATSUMOTO

Taiyo Matsumoto, né le 25 octobre 1967 à Tokyo est auteur de mangas japonais.

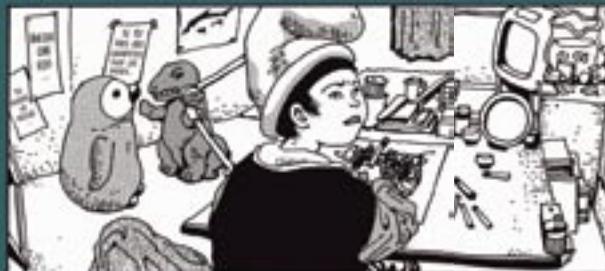
Il développe un univers, onirique et étrange à travers des mangas loin des productions traditionnelles nipponnes. Ses récits sont des poèmes graphiques prenant souvent place dans des univers mêlant sport, amitié et non-sens.

Il débute au magazine Comic Morning en remportant le concours "Comic Open Contest", puis publie *Printemps bleu*. En 1986, il crée *Straight*, une bande dessinée sur le basket-ball, puis *Zero* et *God save the knuckle* qui se déroule dans le monde de la boxe.

En France, il découvre les bandes dessinées de Moebius, et Prado. Il a alors l'idée de mélanger bande dessinée européenne et manga, pour trouver son style.

En 1994 le magazine Big Comic Spirits publie *Tekkonkinkreet* (sorti en France en trois volumes sous le titre *Amer Béton*). La trilogie connaît un grand succès et est déclinée au théâtre en 1995. Les histoires courtes qu'il produit pour le magazine Comic Are, sont compilées dans *Nihon no Kyodai (Frères du Japon)*. Il développe alors *Pin Pon (Ping pong)* en 1996, publié dans Big Comic Spirits. La série a fait l'objet d'une adaptation cinématographique.

Le long-métrage en 3D, AMER BETON présenté aux festivals de Tokyo, Berlin et Deauville a été produit et réalisé par Michel Arias, producteur remarqué pour son travail sur ANIMATRIX.



TEKKONKINKREET ALL-IN ONE by Taiyo MATSUMOTO © 2006 by Taiyo MATSUMOTO/SHOGAKUKAN Inc.

ŒUVRES MAJEURES

- 2001 NUMBER FIVE (éditions Delcourt, 8 vol)
- 1999 GO GO MONSTERS (éditions Delcourt, 1 vol)
- 1996 PIN PON (Ping Pong, éditions Delcourt, 5 vol)
- 1995 NIHON NO KYODAI (Frère du Japon, éditions Tonkam, 3 vol)
- 1994 TEKKONKINKREET (Amer Béton, éditions Tonkam, 3 vol)
- 1993 AOI HARU (Printemps Bleu, éditions Delcourt, 1 vol)
- 1992 HANA HOKOTO (éditions Delcourt, 3 vol)
- 1991 ZERO (2 vol)
- 1989 STRAIGHT (2 vol)

notes de **PRODUCTION**



Le très dynamique AMER BETON (TEKKONKINKREET) traite de fraternité, d'amour perdu, et de la bonté humaine au sein d'une société moderne corrompue. Élégie brutale de notre temps en perpétuel changement de même que tour de force visuel, AMER BETON est une histoire qui résonne fortement en chacun, dont le titre, jeu de mots sur les termes japonais pour «béton», «acier» et «muscle», suggère des visions de cités d'acier et de béton en lutte contre le pouvoir de l'imagination.

A Treasure Town, où la lune sourit et les jeunes garçons peuvent voler, la vie peut être à la fois douce et brutale. C'est d'autant plus vrai pour nos héros, Blanc (Kuro) et Noir (Shiro), sont deux garnements des rues qui veillent sur la cité en affrontant des Yakuzas et des assassins de l'ancien monde en rivalité pour le contrôle de la métropole en pleine décadence.



la PRODUCTION

une découverte

Lorsqu'il lu *Tekkonkinkreet* (édité en France chez Tonkam sous le titre *Amer Béton*), le manga de Taiyo Matsumoto, le réalisateur Michael Arias sut aussitôt qu'il avait en main une œuvre à part, qui avait en lui un écho qu'aucune autre n'avait encore jamais eu.

Pilote du projet depuis cette inspiration, Michael a cependant tenu à débiter prudemment, en créant tout d'abord, en vue de susciter l'intérêt, un échantillon d'animation graphique à titre de démonstration, échantillon qu'il avait auparavant fait visionner à l'auteur, Taiyo Matsumoto, lui aussi gagné par l'enthousiasme de Michael pour le projet.

le pilote

C'est dans le cadre de cette adaptation de AMER BETON que Michael développa et breveta un procédé d'infographie révolutionnaire connu sous le nom de « Toon Shaders », un logiciel conçu pour intégrer l'infographie à l'animation traditionnelle, très vite adopté par le Studio Ghibli pour le chef d'œuvre PRINCESSE MONONOKE de Hayao Miyazaki, sur lequel Michael servit de conseiller technique. En 1999, en guise de vitrine pour son procédé, Michael produisit un pilote de 4 minutes de AMER BETON, pour la réalisation duquel il fit appel à Koji Morimoto, vétéran d'AKIRA et fondateur de Studio 4°C. Malheureusement, le projet AMER BETON perdit de la vitesse peu après l'achèvement du pilote pourtant primé.



en quête d'un scénariste et d'un producteur

Son projet au point mort, Michael fut sollicité par Andy et Larry Wachowski, réalisateurs de MATRIX, pour produire ANIMATRIX, l'adaptation graphique du film. Avant de s'atteler à cette tâche, cependant, Michael confia l'adaptation du manga à son ami scénariste Anthony Weintraub, dont le scénario, écrit en anglais, accentue la complexité et la profondeur des diverses histoires imbriquées. Ce scénario, Michael, déterminé à réaliser lui-même son projet, le soumit à Eiko Tanaka, l'autre co-productrice d'ANIMATRIX, par ailleurs à la tête de Studio 4°C. Fan du manga, elle fut conquise par l'enthousiasme et l'adaptation proposée.

renversement de situation

ANIMATRIX allait devenir le DVD d'animation le plus vendu mais entre temps, Tanaka avait réussi à convaincre des investisseurs que Michael et Studio 4°C étaient en mesure de mener à bien le projet AMER BETON le film, si bien que la pré-production débuta en juillet 2003. Écartant l'approche purement graphique du pilote, Michael et son équipe optèrent pour un procédé hybride, à la fois traditionnel et numérique. Dans ce but, Tanaka réunit d'aussi émérites artistes que le réalisateur de film d'animation Shojiro Nishimi, le directeur artistique Shinji Kimura (STEAMBOY) et le directeur technique Hiroaki Ando, tous fans du chef d'œuvre de Matsumoto.





stylisme et storyboards

Le stylisme des personnages reflète la manière très caractéristique de Shoujiro Nishimi, également à l'origine des storyboards des trois principales scènes d'action, dont la course poursuite Aube/ Crépuscule sur laquelle s'ouvre le film.

Quant à la contribution de Shinji Kimura en tant que directeur artistique, elle relève quasiment du génie : s'inspirant de ses conversations avec Michael, Kimura créa un concept couleur pour toutes les scènes, qui devint en définitive la référence esthétique globale utilisée pour tous les storyboards du film.

Lesquels story-boards se trouvèrent être une collaboration entre les trois spécialistes de l'animation (Nishimi, Chie Uratani et Masahiko Kubo), le directeur technique Ando, et Michael, avec également la participation de Koji Morimoto pour la séquence du Minotaure.

En décembre 2004, le stylisme et les story-boards achevés, AMER BETON était prêt pour le tournage.

tournage

Michael Arias a toujours été conscient qu'il lui faudrait recourir généreusement aux procédés numériques. Les séquences accélérées, sous-marines, aériennes ou encore en vue plongeante ne pouvaient être réalisées de manière convaincante qu'à l'aide d'outils modernes. Mais il fallait également que AMER BETON soit aussi lisse que possible et donc, que les effets numériques soient parfaitement incorporés aux éléments dessinés à la main.

Dans cette optique, Michael fut particulièrement inspiré par le film brésilien LA CITE DE DIEU, qu'il pria son équipe de visionner afin de les familiariser avec la technique de tournage en caméra portée.

En plus de quoi l'équipe s'est beaucoup appuyée sur les clichés de Daido Moriyama, Katsumi Watanabe et Nobuyoshi, dont les œuvres centrées sur le Tokyo d'après-guerre leur ont servi de modèles pour Treasure Town, alors que la cauchemardesque scène du Minotaure fait quant à elle écho aux tableaux de Francis Bacon et à l'œuvre stylistique de Horst Janssen.

bande son voix, musique et bruitage

Le casting voix est une composante cruciale d'un film d'animation. Michael tenait à demeurer fidèle à l'esprit d'origine et donc recourir le moins possible à des professionnels, aussi la distribution inclut-elle Kazunari Ninomiya (LETTRES D'IWO JIMA) dans le rôle de Noir, Yu Aoi pour Blanc, Masahiro Motoki pour Snake et le célèbre danseur de butoh Min Tanaka pour Rat.

Auparavant, Michael avait confié la bande-son musicale du film à Plaid, groupe novateur de musique électronique, dont il sentait que le style mélancolique serait un parfait complément à ses images. De leur studio situé à Londres, les deux musiciens de Plaid passèrent un an à illustrer musicalement les séquences d'animation en cours de réalisation, ce qui constitue leur première contribution au cinéma.

L'acoustique tout à fait unique du film est due au new-yorkais Mitch Osias, qui n'a pas hésité à créer une station de mixage à l'intérieur même de Studio 4°C et à passer plus de trois mois à Tokyo, qu'il écumait quotidiennement en quête de matériel pour ses bruitages.

un achèvement longtemps attendu

Le 4 octobre 2006, après 40 mois de production, AMER BETON, incontestablement un jalon pour Studio 4°C et pour l'animation japonaise, était enfin achevé.



les AUTEURS

Anthony WEINTRAUB scénariste

Anthony Weintraub, à la fois scénariste, réalisateur et producteur, a fondé avec sa femme, la productrice Caroline Baron, A-line Pictures en 2005. Leur premier film, CAPOTE, a reçu cinq nominations aux Academy Awards. Leur équipe travaille actuellement, à plusieurs projets, notamment l'adaptation de deux romans d'Ann Patchett, THE MAGICIAN'S ASSISTANT, scénarisé et réalisé par Weintraub, et Bel Canto. A noter également sa contribution aux dialogues additionnels de ANIMATRIX.



Eiko TANAKA productrice

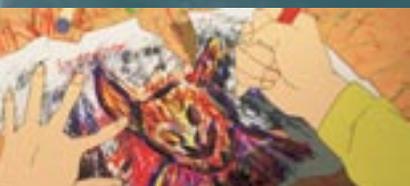
C'est après avoir produit les très classiques MON VOISIN TOTORO et KIKI LA PETITE SORCIERE de Hayao Miyazaki que Eiko Tanaka a mis en place son propre studio, le très indépendant Studio 4°C, dont sont sortis l'anthologie animée MEMORIES, de Katsuhiro Otomo, ainsi que les films SPRIGGAN, PRINCESS ARETE, et MINDGAME. En collaboration avec Arias, elle a également produit cinq épisodes de ANIMATRIX.



PLAID musique

Innovateurs dans le domaine de la musique électronique, Andy Turner et Ed Handley fondent Plaid en 1990, après plusieurs succès sur les pistes de danse techno sous le nom de Black Dog. Ils sont notamment connus pour leur collaboration avec les chanteuses Mara Carlyle, Nicolette et Björk.

Studio studio d'animation 4°C



Studio 4°C est un studio d'animation japonais situé à Tokyo, qui compte à son actif de nombreuses publicités, séries télévisées, films et courts métrages. Le studio est réparti en trois branches : Production, Animation 3D et Animation traditionnelle. Il n'a de cesse d'explorer les différentes techniques d'animation et à la réputation de laisser une grande liberté aux artistes.

Fondé en 1986 par le réalisateur Kôji Morimoto, l'animateur Yoshiharu Sato et la productrice Eiko Tanaka, le studio se spécialise dans les courts métrages. Il compte parmi ses productions, le splendide MEMORIES (1995), SPRIGGAN (1998), l'animation de STEAMBOY (aux côtés des studios I.G.), cinq des courts-métrages d'ANIMATRIX, l'étonnant MIND GAME (2004) récompensé au Fantasia de Montréal en 2005, ainsi que la séquence animée de KAMIKAZE GIRLS. La créativité du studio en fait l'un des acteurs les plus originaux de l'animation japonaise.

La température de quatre degrés Celsius correspond à la température à laquelle l'eau est la plus dense.



FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

- 2006 AMER BETON (Tekkonkinkreet) de Michael Arias
- 2004 MIND GAME de Masaaki Yuasa
- 2003 ANIMATRIX de Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichirô Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Kôji Morimoto, Peter Chung
- 2001 TABLE & FISHMAN de Osamu Kobayashi
- 2001 TSUKIYO NO BAN de Kazuyoshi Yaginuma
- 2001 CHICKEN'S INSURANCE de Hiroaki Ando
- 2001 MIX JUICE « JIGEN LOOP » de Koji Morimoto
- 2000 KUCHU IZAKAYA de Koji Morimoto
- 2000 PRINCESS ARETE de Sunao Katabuchi
- 1998 SPRIGGAN de Hirotugu Kawasaki
- 1997 STEAMBOY de Katsuhiro Otomo
- 1995 MEMORIES de Katsuhiro Otomo

interview avec MICHEL ARIAS



Quand avez-vous lu le manga Amer Beton de Taiyo Matsumoto pour la première fois, et quelle a été votre impression ?

C'était il y a environ onze ans, à Tokyo. Un de mes amis et moi observions longuement les immenses chantiers de démolition situés de l'autre côté de la rue. Il possédait une importante collection de mangas et j'ai fini par lui demander de m'en recommander quelques-uns. Il m'en a aussitôt tendu un. En découvrant la première image, qui montre les deux garçons en train de contempler la ville, juchés sur un poteau téléphonique, j'ai eu comme un choc : c'était nous ! Vers la fin du manga, lorsque c'est au tour des yakuzas de se retrouver au sommet d'un immeuble à discuter des changements inéluctables que subit la ville, j'ai de nouveau ressenti cette impression. L'ambiance qui régnait à l'époque à Tokyo était très étrange. Les attaques au gaz empoisonné avaient eu lieu dans un voisinage proche et nous voyions trois hélicoptères patrouiller en permanence au-dessus de nous. C'était aussi l'époque du tremblement de terre de Kobe. Tout cela mis bout à bout, j'avais le sentiment que le sol était en train de disparaître devant nous. J'aime la façon dont l'histoire d'AMER BETON questionne notre vision de l'avenir, nos convictions et ce qui compte réellement à nos yeux. Ces thématiques m'ont semblé très ancrées dans la réalité.

Est-ce que l'adaptation a été difficile ?

Très. Mais c'était très excitant et très agréable en même temps. Faire un film est ce qu'il y a de plus extraordinaire au monde, c'est pourquoi la souffrance devient supportable. Quand vous avez la chance de faire ce que vous aimez, cela en vaut vraiment la peine.

Bien que le film comporte de nombreux plans en 3D, il se rapproche visuellement d'un film d'animation traditionnel. Était-ce votre intention ?

Mon souhait était non seulement que le film paraisse le plus artisanal possible, mais que l'on se sente immergé dans un tableau. Comme lorsqu'on est enfant et que l'on joue au petit train en se plaçant juste à côté, au niveau du sol : même s'il s'agit en réalité de jouets que l'on déplace

soi-même, tout cela nous semble totalement réel. L'idée était que le film plonge de cette façon le spectateur dans un univers parallèle, qu'il ressemble à un documentaire filmé à l'intérieur d'un coffre à jouets. Nous avons dû par conséquent réfléchir à des moyens concrets d'obtenir cet effet.

Les décors sont extrêmement détaillés, de même que les expressions faciales des personnages, plus soignées que dans la moyenne des animations japonaises. Comment êtes-vous parvenus à combiner les deux, sans que l'ensemble donne l'impression d'être trop chargé ?

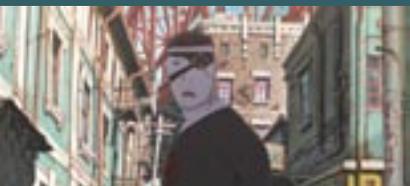
Je n'étais pas certain que ce mélange fonctionne. D'un côté, il y avait ces personnages au design et à la couleur de peau très simples, et de l'autre, ces décors tridimensionnels extrêmement réalistes. En ce qui concerne les expressions faciales des personnages, le mérite en revient aux animateurs de première classe avec lesquels j'ai travaillé. Ils envisagent leurs personnages en exécutant de véritables performances d'acteurs. Tous possèdent sur leur bureau un petit miroir qui leur permet de mimer les expressions et de s'en inspirer pour dessiner. Pour les décors, j'avais l'un des meilleurs directeurs artistiques dont on puisse rêver, Shinji Kimura. Il venait juste de terminer STEAMBOY, qui se déroule à Manchester aux alentours de 1890, et dont tous les décors sont dans les tons gris. Dès le début d'AMER BETON, je lui ai expliqué que la ville serait la star du film. Il m'a répondu qu'il voulait utiliser beaucoup de couleurs. Cela lui faisait l'effet d'un véritable retour à la vie car STEAMBOY avait été un projet très éprouvant. Nous avons longuement réfléchi à l'intégration de ces personnages dans un tel décor et le résultat s'est avéré plutôt intéressant.

On peut remarquer sur la plupart des immeubles des statues de divinités asiatiques. Il est d'ailleurs plusieurs fois question de Dieu dans le film...

Je ne suis pas croyant. Mais il arrive cependant que l'on se mette à penser en termes très spirituels lorsqu'on ne sait pas de quelle manière appréhender un bouleversement soudain. C'est le cas de ces personnages qui essaient de s'adapter à un monde qui change un peu trop vite. Il s'agit d'un sentiment



spirituel qui n'est pas à proprement parler religieux, et qui était déjà palpable dans le manga. Dans le film, il sert à exprimer le sentiment qu'ont les enfants de ne pas maîtriser ce qui se passe autour d'eux.



Entre Noir et Blanc, quel est celui dont vous vous sentez le plus proche ?

Pendant l'écriture du scénario, Blanc m'apparaissait de manière évidente comme le héros du film. Mais dès que la production a démarré, je me suis rendu compte que l'histoire qui était contée n'était pas celle de Blanc mais celle de Noir. Dans une certaine mesure, c'est aussi celle de Kimura, le jeune yakuza. Ce sont eux que l'on voit grandir, s'adapter et changer. Quant à Blanc, aux yakuzas plus âgés, au Serpent et au Minotaure, ils restent ce qu'ils sont. En somme, on aspire tous à être Blanc alors qu'à l'intérieur, on ressemble à Noir. En réalité, Noir est en quelque sorte coincé entre Blanc et le Minotaure et il tâtonne pour trouver sa voie. Comme la plupart des êtres humains, il a des faiblesses et il va parfois trop loin. Pour ces raisons, c'est à lui que je m'identifie à présent. Finalement, on est incapable de dire exactement à quoi ressemblera un film avant de l'avoir fini. Il est merveilleux de pouvoir collaborer avec un très vaste groupe d'artistes pendant une période aussi longue, car le projet évolue constamment. Tout ce qu'il y a dans le film, je l'ai imaginé. Et pourtant, le résultat s'avère beaucoup plus complexe que ne l'était ma vision de départ. J'avais des idées très précises en ce qui concerne l'atmosphère, les couleurs, les musiques, les voix, mais en les mettant en pratique, elles ont évolué vers quelque chose d'inattendu.

A propos du casting, vous avez au générique plusieurs acteurs japonais connus : Yusuke Iseya, Min Tanaka, Nao Omori... Comment les avez-vous choisis ?

Je voulais que le casting principal ne soit composé que de novices en matière de doublage, et non de professionnels. Pour tout dire, j'ai même failli recruter deux gamins dans la rue pour leur faire répéter quelques répliques chaque soir, mais je n'en ai pas eu le temps. J'ai donc décidé d'engager des comédiens de cinéma. Les doubleurs d'animation ont une approche très spécifique, ils font en sorte que leur voix soit proche du personnage, que leurs répliques concordent avec les mouvements des lèvres. Cela limite leur champ de compétence : à moins que l'on ait affaire à un comédien exceptionnel, leurs voix donnent l'impression d'être interchangeables d'une série à l'autre. J'ai pensé que si l'on réunissait des gens dont c'est la première incursion dans le domaine, on obtiendrait une énergie étrange, à la fois nerveuse et spontanée. J'ai choisi Kazunari Ninomiya, qui joue Noir, et Yu Aoi, qui joue Blanc, en écoutant une multitude d'enregistrements de jeunes acteurs.

Quand j'ai commencé à travailler sur AMER BETON, c'étaient de parfaits inconnus. Ils sont devenus des stars peu de temps après. Je me suis aperçu que j'avais déjà vu Yu Aoi sans le savoir dans un très beau film de Shunji Iwai, HANA AND ALICE. Ninomiya, quant à lui, était fou du manga de Taiyo Matsumoto, il l'emmenait partout avec lui depuis qu'il avait treize ans. En ce qui concerne les autres, j'adorais la manière de danser de Min Tanaka mais je ne savais pas qu'il était acteur de cinéma, jusqu'à ce que je voie LE SAMOURAI DU CRÉPUSCULE de Yôji Yamada. Son personnage y est très proche de celui qu'il interprète dans AMER BETON, Suzuki : un homme peu recommandable qui a beaucoup vécu mais qui veut recommencer à zéro. J'avais remarqué Yusuke Iseya dans le film HONEY & CLOVER, qui est adapté d'un manga et qui est l'œuvre du distributeur de mon film. Enfin, Nao Omori jouait dans une série télévisée avec Yu Aoi et se trouvait être lui aussi un fan du manga. Comme vous le voyez, tout s'est fait par le jeu des rencontres.

A quel public s'adresse le film, selon vous ?

Je tenais à ce que les jeunes japonais aillent le voir. Le pays traverse actuellement une période de grande confusion. La société évolue très rapidement, la ville continue de se transformer et beaucoup d'adolescents se sentent un peu perdus. J'espérais que le film leur donne un peu d'espoir. J'ai toujours pensé que les Français, les Anglais et peut-être les Américains aimeraient le film, ne serait-ce que parce que son message est très universel. Mais je ne me doutais pas qu'au Japon, il plairait autant aux femmes, tout particulièrement dans la tranche des 25-35 ans. Etant donné la violence de certaines scènes, je m'attendais à ce qu'il touche un public plus adolescent. En même temps, la violence y est suffisamment réaliste pour ne jamais paraître stylisée. C'est une violence qui fait mal. Nous avons beaucoup médité cet aspect durant la production car nous ne voulions pas d'une violence «cool».

Ce n'est pas la violence du film qui reste en tête, mais davantage le message qu'il transmet ainsi que la poésie qui en émane. C'est peut-être pour cela que le film a séduit un public plus âgé que prévu.

Le film possède effectivement différents niveaux de lecture. Quand j'ai commencé à travailler dessus, j'étais célibataire. Aujourd'hui, j'ai une famille, deux petits garçons, comme Noir et Blanc, et cette histoire résonne en moi très différemment.



Quels sont vos prochains projets ?

J'ai envie de tourner un film live. AMER BETON a nécessité quatre années de production, ce qui est très lourd. Il est très difficile de rester en permanence dans le même état d'esprit sur une période aussi conséquente. Je voudrais tenter autre chose, de préférence un film simple, sans effets spéciaux.

Propos recueillis par Caroline Leroy
EXCESSIF.COM

Michael ARIAS

réalisateur

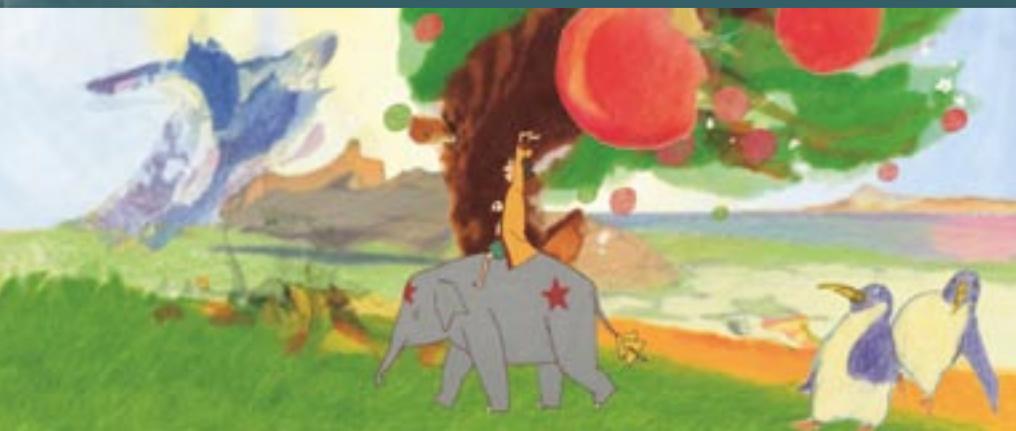
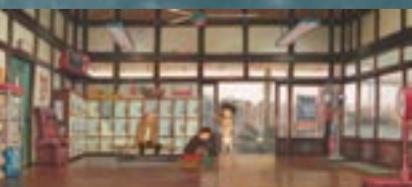
Michael Arias débute dans l'animation il y a 13 ans en se formant aux effets spéciaux issus de prises de vue photographiques et aux techniques traditionnelles.

En 1985, il travaille sur LES GRIFFES DE LA NUIT (A NIGHTMARE ON ELM STREET) de Wes Craven puis sur THE ABYSS de James Cameron en 1989. Il collabore avec les Studios Universal sur RETOUR VERS LE FUTUR (BACK TO THE FUTURE) de Robert Zemeckis où il rencontre John Gaeta, superviseur des effets spéciaux sur la série des MATRIX.

Depuis dix ans Michael Arias vit à Tokyo. Il développe des logiciels d'infographie et travaille dans la production, essentiellement sur les effets spéciaux et les technologies digitales pour les Studio 4°C.

En 2003, les frères Wachowski, scénaristes des quatre premiers courts métrages d'ANIMATRIX, sollicitent Michael Arias et lui confient la production de cette série pour adulte qui s'inspire de MATRIX avec SECONDE RENAISSANCE de Mahiro Maeda et AU-DELÀ de Kôji Morimoto.

Son esprit créatif et passionné a convaincu la productrice Eiko Tanaka de lui confier la réalisation de AMER BETON.



FILMOGRAPHIE - RÉALISATEUR

2006 AMER BETON (Tekkonkinkreet) de Michael Arias - réalisateur

FILMOGRAPHIE - EFFETS SPÉCIAUX

2003 ANIMATRIX : SECONDE RENAISSANCE de Mahiro Maeda + producteur
2003 ANIMATRIX : AU-DELÀ de Kôji Morimoto + producteur
2000 LA ROUTE D'ELDORADO de Don Paul
1998 LE PRINCE D'EGYPTE de Steve Hickner
1997 PRINCESSE MONONOKE de Hayao Miyasaki
1995 CLOCKERS de Spike Lee
1994 LE GRAND SAUT de Joel Coen
1993 M. BUTTERFLY de David Cronenberg
1991 RETOUR VERS LE FUTURE III de Robert Zemeckis
1989 LES MAÎTRES DE L'OMBRE de Roland Joffé
1989 ABYSS de James Cameron

fiche ARTISTIQUE

Kuro / Itachi (Noir / Le Minotaure) KAZUNARI **NINOMIYA**

Shiro (Blanc) YU **AOI**

Kimura UKE **ISEYA**

Inspecteur Sawada KANKURO **KUDO**

Suzuki - Bat MIN **TANAKA**

Jiccha (Pépé) ROKURO **NAYA**

Inspecteur Fujimura TOMOMICHI **NISHIMURA**

Le Caïd Yakua MUGI **HITO**

Chocola NAO **OMORI**

Vanilla YOSHINOBI **OKADA**

Trio de gosses MORI **SANCHU**

Hebi (Serpent) MASAHIRO **MOTOKI**



fiche TECHNIQUE

Réalisateur MICHAEL ARIAS

Producteurs exécutifs NAOKI KITAGAWA
YASUSHI SIINA

Producteurs EIKO TANAKA
EIICHI KAMAGATA
MASAO TESHIMA
FUMIO UEDA OSAMU KAMEI
EIKO TANAKA

Co-réalisateur HIROAKI ANDO

Scénario ANTHONY WEINTRAUB

Chef supervision de l'animation / Dessinateur personnages SHOJIRO NISHIMI

Décor / Directeur artistique SHINJI KIMURA

CGI Directeur TAKUMA SAKAMOTO

Supervision de l'animation CHIE URATANI

Supervision de l'animation / Dessinateur Véhicule MASAHIKO KUBO

Coloriste MIYUKI ITO

Supervision de l'animation intermédiaire MUTSUKO KAIGAYA

Musique PLAID

Son MITCH OSIAS

Montage MUTSUMI TAKEMIYA

Assistants Supervision de l'animation TAKAYUKI HAMADA
TAKAHIRO TANAKA

Editeurs du scénario MICHAEL ARIAS

Storyboard CHIE URATANI
MASAHIKO KUBO
HIROAKI ANDO
KOJI MORIMOTO
MICHAEL ARIAS Producteurs associés MIKIO ONO
TAKUMI FUJIMORI
RYO OYAMA
MARIMI SAKURAI

D'après la bande dessinée "TEKKONKINKREET" de TAIYO MATSUMOTO (Shogakukan).

Animation par STUDIO 4°C

Produit par ANIPLX/ASMIK ACE ENTERTAINMENT/
SHOGAKUKAN/BEYOND C./DENTSU/TOKYO MX

