

Berlinale 2007

Generation

14plus

TEKKONKINKREET

TEKKONKINKREET
TEKKONKINKREET
TEKKONKINKREET

Regie: Michael Arias

Japan 2006

Länge 111 Min.
Format 35 mm,
Cinemascope

Farbe

Stabliste

Buch Anthony Weintraub,
nach einer
Geschichte von
Taio Matsumoto

Co-Regie Hiroaki Ando
CGI-Regie Takuma Sakamoto
Animation Shojiro Nishimi
Chie Uratan

Character Designer Shojiro Nishimi
Vehicle Designer Masahiko Kubo
Schnitt Mutsumi Takemiya
Sounddesign Mitch Osias
Musik Plaid

Production Design,
Art Director Shinji Kimura
Produzenten Eiko Tanaka

Eichi Kamagata
Masao Teshima
Ayako Ueda

Ausführende
Produzenten Naoki Kitagawa
Yasushi Shiina
Osamu Kamei
Eiko Tanaka

Produktion
Aniplex Inc.
4-5 Rokubancho, Chiyoda-ku
J-Tokyo 102-8353
Tel.: 3-52-11 75 55
Fax: 3-52-11 75 70
asa.suehira@aniplex.jp

Weltvertrieb
Sony Pictures Home Entertainment
10202 West Washington Blvd.
USA- Culver City
CA 90232-3195
Tel.: 310-244 40 00
tony_ishizura@spe.sony.com



Animationsfilm

TEKKONKINKREET

Über Treasure Town lächelt der Mond, und die kleinen Jungen können fliegen. Treasure Town liegt irgendwo in der Zukunft, und hier kann das Leben manchmal ganz sanft, manchmal aber auch sehr grausam sein. Dies gilt besonders für Black und White, zwei kleine Banausen ohne Eltern, die tag-ein tagaus durch die Straßen ziehen, immer auf der Suche nach einer Gelegenheit, zu Geld zu kommen. Sie sind gerissen und hinterhältig, aber eigentlich sind Black und White doch bloß zwei Jungen, die gezwungen sind, in einer harten Umgebung um ihre Existenz zu kämpfen. Denn das Leben in dieser surreal anmutenden Metropole wird immer schwieriger. Um das, was die Seele dieser Stadt einmal ausgemacht hat, aber auch um sich selbst zu retten, müssen Black und White einen Krieg führen.

Der Originaltitel TEKKONKINKREET kommt aus dem Japanischen und spielt mit der Bedeutung von „Beton“, „Eisen“ und „Muskeln“. Der Regisseur versteht den Titel als Metapher auf den Stadtmoloch, der dank der Fantasie und des Einfallsreichtums seiner Helden von den Mächten des Bösen befreit wird. Black und White verbinden die Gerissenheit und Unbeugsamkeit von Superhelden mit der Unschuld von spielenden Kindern. Tagsüber flippen sie aus, nachts verschwinden sie. Sie können fliegen und ihr Geschick, mit Baseballschlägern oder Rohren zuzuschlagen, ist beträchtlich. Das Wichtigste jedoch ist, dass sie auf der Suche sind – nach einem Platz im Leben und nach sich selbst. In TEKKONKINKREET verbindet Regisseur Michael Arias hochmoderne 3-D-CGI-Technologie mit japanischer Anime-Tradition.

TEKKONKINKREET

The moon shines benevolently on Treasure Town where small boys can fly. Treasure Town is a futuristic world where life can sometimes be very gentle – and sometimes very cruel. This is particularly true for two small orphaned peasants who are obliged to wander the streets, day in, day out, in search of a way to earn money. Crafty and devious they may be but, underneath it all, Black and White are just two boys struggling to survive in a harsh environment. And life is getting tougher by the minute in this surreal-looking

metropolis. Black and White must fight a war if they are to hold on to what used to be the soul of this city – and save themselves.

The original title, TEKKONKINKREET, comes from the Japanese and is a pun on the words “concrete”, “iron” and “muscles”. The director sees this title as a metaphor for a predatory urban jungle which is liberated from the forces of evil as a result of the film’s imaginative heroes. Black and White fuse the ingenuity and uncompromising qualities of the superhero with the innocence of playful children. On the rampage during the day, they disappear at night. The two boys can fly; they also possess considerable expertise when it comes to wielding a baseball bat or a piece of metal pipe. Most importantly, they are both searching for a place in life they can call their own. In TEKKONKINKREET director Michael Arias combines state-of-the-art 3D CGI technology with traditional Japanese *anime* techniques.



Michael Arias

Biografie

Geboren am 2.2.1968 in Los Angeles. Begann seine Filmkarriere bei Dream Quest Images, wo er an Filmen wie THE ABYSS (1989) beteiligt war. Arbeitete für die Universal Studios und zog dann nach Japan, um für SEGA Spiele zu entwickeln. TEKKONKINKREET ist sein Debütfilm.

Biography

Born in Los Angeles on 2.2.1968. He began his career at Dream Quest Images, where he worked on films such as THE ABYSS (1989). After a spell working for Universal Studios, he moved to Japan where he developed SEGA games. TEKKONKINKREET marks his directorial debut.

Biographie

Né le 2-2-1968 à Los Angeles. Commence sa carrière dans le cinéma chez Dream Quest Images où il prend part à la production de films tels que THE ABYSS (1989). Travaille pour les studios Universal puis s’installe au Japon où il élabore des jeux pour SEGA. TEKKONKINKREET est le premier film qu’il réalise.

TEKKONKINKREET

La lune sourit au-dessus de Treasure Town et les petits garçons savent voler. Treasure Town se situe quelque part dans le futur et la vie y est parfois très douce mais peut aussi y être très cruelle. Ceci est précisément le cas de Black et White, deux petits êtres orphelins qui traînent toute la journée dans les rues, constamment en quête d’une occasion de se faire de l’argent. Rusés et surnois, Black et White ne sont en fait que deux garçons contraints de lutter pour vivre dans un environnement hostile. En effet, les conditions d’existence deviennent de plus en plus difficiles dans cette métropole d’allure surréaliste. Black et White doivent se battre pour sauver ce qui fut un jour l’âme de cette ville – et se sauver eux-mêmes.

Le titre original de TEKKONKINKREET vient du japonais et relève d’un jeu de mots entre « béton », « fer » et « muscles ». Le réalisateur conçoit ce titre comme une métaphore de la ville moloch qui sera délivrée du Mal grâce à la fantaisie et à l’imagination de ses héros. Black et White associent la ruse et l’inflexibilité des super héros à l’innocence des enfants qui jouent. Dans la journée, ils se démènent, la nuit, ils disparaissent. Ils savent voler et font preuve d’une adresse considérable dans le maniement des battes de baseball et des tuyaux. Toutefois, le plus important est qu’ils sont en quête d’eux-mêmes et de leur place dans la vie. Dans TEKKONKINKREET, Michael Arias associe la technologie ultramoderne du CGI en 3 dimensions et la tradition japonaise de l’animation.

Filmografie

- Computerbearbeitung, visuelle Effekte (Auswahl)
- 1989 THE ABYSS
(ABYSS – ABGRUND DES TODES)
Regie: James Cameron
FAT MAN AND LITTLE BOY
(DIE SCHATTENMACHER)
Regie: Roland Joffé
 - 1993 M. BUTTERFLY (M. BUTTERFLY)
Regie: David Cronenberg
 - 1994 THE HUDSUCKER PROXY
(HUDSUCKER – DER GROSSE SPRUNG)
Regie: Joel Coen, Ethan Coen
 - 1995 CLOCKERS (CLOCKERS)
Regie: Spike Lee
 - 1997 MONONOKE-HIME
(PRINZESSIN MONONOKE)
Regie: Hayao Miyazaki
 - 1998 THE PRINCE OF EGYPT
(DER PRINZ VON ÄGYPTEN)
Regie: Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells
 - 2000 THE ROAD TO EL DORADO
(DER WEG NACH ELDORADO)
Regie: Eric „Bibo“ Bergeron, Will Finn, Don Paul, David Silverman
 - 2003 BEYOND (BEYOND)
Kurzfilm
Regie: Kôji Morimoto

