

ANIPLEX  
présente

Festival International  
de Berlin  
57<sup>e</sup> Génération

FESTIVAL INTERNATIONAL  
DE TOKYO 2006

FESTIVAL DU FILM ASIATIQUE  
DE DEAUVILLE 2007

TEKKONKINKREET

鉄  
拳  
筋肉  
リ  
ト

# 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

Thème principal "A Town In Blue" par ASIAN KUNG-FU GENERATION (Ki/oon Records) Musique Plaid

Producteurs exécutifs Naoki KITAGAWA Yasushi SHIINA Osamu KAMEI Eiko TANAKA Producteur Eiko TANAKA Eiichi KAMAGATA Masao TESHIMA Ayao UEDA Co-réalisateur Hiroaki ANDO

Scénario Anthony WEINTRAUB Chef supervision de l'animation et Dessinateur personnages Shojiro 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 KAJIGAYA 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

ÉDITIONS TONKAM

www.tekkon.net

REZO FILMS



FESTIVAL DES 3 CONTINENTS  
nantes

20-27 novembre 2012  
www.3continents.com

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Conçu par Guillaume Mainguet et Julie Brébion.  
Textes « pistes pédagogiques » par Nicolas Thévenin.

# AMER BÉTON (TEKKONKINKREET) DE MICHAEL ARIAS

SYNOPSIS PAGE 3

BIOGRAPHIE DU RÉALISATEUR PAGE 3

AVANT-PROPOS PAGE 4

PISTES PÉDAGOGIQUES PAGE 5

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR PAGE 11





### Biographie du réalisateur **MICHAEL ARIAS**

Michael Arias débute dans l'animation en se formant aux effets spéciaux issus de prises de vue photographiques et aux techniques traditionnelles. Il travaille notamment sur *Abyss* de James Cameron en 1989. Il collabore également sur *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis où il rencontre John Gaeta, superviseur des effets spéciaux sur la série des *Matrix*. En 2003, les frères Wachowski, scénaristes des quatre premiers courts métrages d'Animatrix, lui confient la production de cette série pour adulte. Depuis quinze ans Michael Arias vit à Tokyo.

### AMER BÉTON (TEKKONKINKREET) de Michael Arias

#### FICHE TECHNIQUE

Japon · 2006  
Couleur · 111'  
japonais sous-titrés français · 35mm  
Réalisation : Michael Arias  
Scénario : Anthony Weintraub,  
d'après le manga de Taiyo Matsumoto  
Animation : Shojiro Nishimi  
Montage : Mutsumi Takemiya  
Musique : Plaid  
Décors : Shinji Kimura  
Distributeur : Rezo Films



#### Synopsis

Blanc et Noir, deux orphelins, sèment la terreur dans les rues de Takara, la ville "trésor". Rackettant bandits, yakuza 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.



### AVANT-PROPOS

Extrait du dossier de presse, Rezo Films

*Amer Béton* 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 Béton* 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.

Notes de production

Extrait du dossier de presse, Rezo Films





# PISTES PÉDAGOGIQUES



## ADAPTATION

À l'origine, *Amer béton* est un manga de Taiyou Matsumoto, que le réalisateur américain Michael Arias a adapté en procédant à différents effets de condensation. D'un point de vue narratif, le film décroïssonne ainsi les chapitres du manga pour articuler l'intrigue autour des quatre saisons, qui balisent l'intrigue par des mentions explicites.

Pour restituer la très grande densité graphique du manga tout en restant travaillé par un souci de cohérence visuelle, le film procède d'autre part à une multiplication des angles et des points de vue, qui diffracte l'espace.







Comme la plupart des villes imaginaires au cinéma (Metropolis, Blade runner, par exemple) Treasure town connaît une croissance verticale, qui est aussi la matérialisation des différences de richesse et de l'inéquité de l'exercice du pouvoir : au sommet les puissants, au sol la plèbe. La topographie de Treasure town en dit les rapports de domination, jusqu'au délire, telle la volonté de Hebi de refaçonner la ville selon son désir. Noir et Blanc, tels les chats qu'ils prétendent être, prennent de la distance (et surtout de la hauteur) et s'approprient la ville par leurs moyens, c'est-à-dire en la surplombant, et ainsi s'en croire les maîtres.



## LA VILLE DE TREASURE TOWN

Si Treasure town s'apparente au regard de certains plans à une métropole japonaise dont les caractéristiques sont immédiatement décelables (idéogrammes japonais, bains publics, enchevêtrement des fils électriques aériens), elle est en fait un agglomérat d'éléments et de signes issus de différents pays du monde oriental, du Japon à la Turquie, en passant par la Thaïlande, l'Inde ou le Sri Lanka. Le film multiplie ainsi les échelles de plan, pour la restituer dans ses particularités circonscrites et ses espaces restreints autant que dans sa globalité. Sans pour autant revendiquer un discours prémonitoire, *Amer béton* pose la question de la condition et de l'évolution de la population urbaine, ainsi que de la confluence des marqueurs culturels au sein d'un même espace. Cet espace hétérogène est d'autre part marqué par le changement permanent, la destruction de l'ancien au profit de la nouveauté et par extension de la mémoire affective liée aux lieux les plus symboliques. Les yakuzas incarnent cette perte de repères et d'effacement de l'histoire ; leur monde disparaît sous leurs yeux.





## ENFANCE

Cette enfance marginalisée, livrée à elle-même, fait écho à sa propre représentation dans l'histoire du cinéma (*Los olvidados*, *Le tombeau des lucioles*, *Ali Zaoua*, *prince de la rue*, par exemple) non comme genre à part entière, mais possibilité de raconter le rapport au monde, à l'exploration d'un environnement fatalement marqué par la violence. Michael Arias a ainsi fait le choix d'exposer cette violence frontalement, en en jugeant les répercussions physiques et psychologiques directes sur les personnages. Mais la plus grande violence reste de la confrontation des enfants avec leurs propres angoisses et démons intérieurs, dont le Minotaure serait pour Noir une sorte de paroxysme et d'incarnation. Comme contrepoint, l'univers du rêve (et plus largement, du jeu) est omniprésent, tant il offre notamment à Blanc la possibilité de s'extraire de la dureté morale et matérielle du quotidien, d'oublier le leurre que représente l'idée d'intégrer une vie sociale plus confortable, et de se réfugier dans un monde qui n'existe que selon les propres lois de l'enfant.



## ŒIL

Les formes oculaires constituent un motif graphique et symbolique parmi les plus réguliers et intéressants d'*Amer béton*. Décliné en de multiples occurrences, l'oeil est d'abord celui des enfants, qui assistent impuissants à la transformation de leur espace de jeu (la ville), dont les tentatives de les assassiner constitue la dimension la plus radicale. Parfois utilisé de manière poétique (le soleil) ou mis en abîme (la forme de Treasure town) l'oeil permet aussi de saisir l'imbrication des points de vue dans *Amer béton* : la problématique essentielle, pour la plupart des personnages, étant la survie, il est nécessaire de redonner du sens à cet espace qui se dérobe. L'oeil permet enfin la première pénétration de l'esprit, jusqu'à la torture, comme la découvre Noir lors de sa confrontation avec le Minotaure, et de fait, avec lui-même : le domaine du rêve inclut celui des cauchemars et des visions horribles.





## MICHAEL ARIAS, ENTRETIEN

Propos recueillis par Caroline Leroy - EXCESSIF.COM

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 BÉTON 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.

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 ?

Pour les décors, j'avais l'un des meilleurs directeurs artistiques dont on puisse rêver, Shinji Kimura. [...] Dès le début d'AMER BÉTON, je lui ai expliqué que la ville serait la star du film. Il m'a répondu qu'il voulait utiliser beaucoup de couleurs. 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.

