

Polyfilm Verleih

präsentiert

ROBOTIC ANGEL



ein Film von

RINTARO

Nach der Comic Vorlage METROPOLIS von Osamu TEZUKA

Japan 2001, 107 min.

35 mm, Farbe

Deutsche Fassung

Regie: Rintaro (Shigeyuki Hayashi), Drehbuch: Katsuhiro OTOMO, nach dem Comic
METROPOLIS von Osamu TEZUKA

KINOSTART 20. Dezember 2002

Polyfilm Verleih Margaretnstraße 78 1050 Wien
Telefon+43-1-581 39 00-20 Fax +43-1-581 39 00-39
e-mail: polyfilm@polyfilm.at
<http://verleih.polyfilm.at>

Tima ist das perfekte androide Roboter-Mädchen. Duke Red, der heimliche Herrscher über die futuristische Megastadt Metropolis, hat sie erschaffen und zum maschinellen Kontrollzentrum der Welt bestimmt. Als Duke Reds eifersüchtiger Adoptivsohn Rock das Labor in Brand setzt, um den "Robotic Angel" zu zerstören und die Maschinenherrschaft zu verhindern, wird Tima von dem Jungen Kenichi gerettet. Tima, noch unvollendet, weiß nicht, was und wer sie ist, Kenichi führt sie in die Welt der Menschen ein und beschützt sie vor ihrem Verfolger Rock. Gemeinsam fliehen sie durch die Abgründe von Metropolis, begegnen arbeitenden Robotern, überflüssig gewordenen Arbeitern und werden in soziale Unruhen verwickelt. Doch als Tima erfährt, was sie ist, besteigt sie den ihr bestimmten Thron: Ihr androides Herz vernetzt menschliche Emotionen und technologische Kräfte zu einem Vernichtungswerk, das – Dank Kenichi – doch zu einem Neubeginn führt.

Credits

Regie	Rintaro (Shigeyuki Hayashi)
Drehbuch	Katsuhiro OTOMO
nach dem Manga METROPOLIS von	Osamu TEZUKA
Produktion	Masao MARUYAMA, Iwao YAMAKI
Figurendesign	Yasuhiru NAGURA
Bilddesign	Shuichi HIRATA
Chef-Animatoren	Yashiro NAGURA (Leitung), Shigeo AKAHORI
Computerbildtechnik	Tsuneo MAEDA
Tonregie	Masafumi MIMA
Animationsstudio	MADHOUSE
Konzeptionelle Beratung	Tezuka Productions
Musik	Toshiyuki Honda

Filmlänge: 107 Minuten 35 mm/Farbe
Eine TRISTAR PICTURES Präsentation
Im Verleih von Rapid Eye Movies
Eine METROPOLIS COMMITTEE Produktion
Japan 2001, Deutsche Fassung

Pressenotiz

ROBOTIC ANGEL ist das SciFi-Abenteuermärchen von der engelhaften Menschmaschine Tima, dem jungen Kenichi und der Megastadt Metropolis. In spektakulären retro-futuristischen Bildern erzählt Robotic Angel den Turmbau zu Babel neu. Metropolis feiert sich selbst als Gipfel des Fortschritts, aber unter der bonbonhaften Oberfläche zeigt sich, dass die Menschen für die technische Welt, die sie erschaffen haben, noch nicht bereit sind.

ROBOTIC ANGEL vereint traditionellen Anime-Stil mit modernster Computeranimation. Die kindlich unschuldigen Figuren treten in eine berauschend komplexe Bilderwelt. Die lebendige und spannende Zukunftsvision von Mensch und Technik macht ROBOTIC ANGEL inhaltlich wie visuell zu einem Meisterwerk, das in einer Reihe steht mit METROPOLIS, BLADE RUNNER, GHOST IN THE SHELL bis hin zu A.I..

Für ROBOTIC ANGEL haben sich die Meister des Anime zusammengenagt: Regisseur Rintaro hat sich mit Fernsehserien wie KIMBA, DER WEIßE LÖWE und SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK einen Ruf gemacht, Autor Katsuhiro Otomo hat mit AKIRA dem Anime-Genre im Westen überhaupt erst zum Durchbruch verholfen, und die Manga-Vorlage METROPOLIS schuf niemand anderes als der legendäre Osamu Tezuka schon in den 40er Jahren - inspiriert von Fritz Langs modernem Klassiker.

„Jede Epoche träumt von einer besseren Welt“
(Jules Michelet)

Ein festliches Feuerwerk illuminiert die Hochhaus-Schluchten im futuristischen Stadtstaat Metropolis. Gefeierte wird die Fertigstellung des Ziggurat: ein alles überragender Wolkenkratzer, Symbol für Fortschrittsstreben und Weltmachtambitionen, und Residenz des reichsten Mannes der Stadt, Duke Red. Das Leben



in Metropolis ist weitgehend automatisiert, die meisten Arbeiten und Dienstleistungen werden von Robotern erledigt. Offiziell wird Metropolis von Präsident Boone regiert, doch hinter den Kulissen wächst die Macht des geheimnisvollen Duke Red, dem Herrscher über die Ziggurat.

Der skrupellose Technokrat hat den sinisteren Wissenschaftler Dr. Laughton beauftragt, heimlich einen Roboter in Mädchengestalt zu konstruieren, nach dem Ebenbild von Duke Reds verstorbener kleiner Tochter. Der Duke beabsichtigt, die von ihm kontrollierte Androiden-Prinzessin als Herrscherin in Metropolis zu installieren. Zur Vorbereitung der Machtübernahme lässt Red durch die faschistoide, paramilitärische Marduk-Partei Unruhe stiften, damit die Bürger von Metropolis nach Gesetz und Ordnung und einem starken Führer verlangen. Chef der Marduks ist Duke Reds Adoptivsohn Rock. Er soll vorgeblich die Menschen in Metropolis vor ausser Kontrolle geratenen Robotern schützen, tatsächlich sind aber er und die Marduks nur das skrupellose Machtinstrument Duke Reds.

Nichts von diesen machtpolitischen Machenschaften ahnend trifft Privatdetektiv Shunsaku Ban in Begleitung seines jungen Neffen Kenichi aus Japan in Metropolis ein. Er soll im Auftrag des Internationalen Menschenrechts-Komitees und einiger anderer Organisationen den dubiosen Wissenschaftler Dr. Laughton aufspüren. Diesem werden verbotene Experimente mit Menschen sowie illegaler Ankauf von menschlichen Organen vorgeworfen.

Inspektor Notarlin von der örtlichen Polizei stellt dem japanischen Detektiv einen humanoiden Polizeiroboter als Assistenten und Führer in der fremden Stadt zur Verfügung, den Detektiv und Kenichi mit Metropolis vertraut machen soll. Kenichi begrüßt ihn respektvoll. Doch der im Umgang mit Robotern unerfahrene Ban nennt ihn einfach Perro (span.: Hund), denn in Metropolis dürfen Roboter keine Menschennamen tragen.

In Metropolis leben Menschen und Roboter scheinbar friedlich zusammen; die Stadt ist aber streng in Zonen eingeteilt, die sich bis tief unter die Erde erstrecken. Auf der Oberfläche, ein Meer von riesigen Wolkenkratzern, lebt ein Teil der Menschen in einer vollautomatisierten, heilen Welt. In der darunter liegenden Zone 1 führen die nutzlos gewordenen Arbeiter ein ganz anderes Leben: Untätig hausen sie auf kleinstem Raum. Alles ist schmutzig und heruntergekommen und gleichzeitig doch sehr lebendig. Darunter befinden sich in Zone 2 die Kraftwerke der Stadt, ein einziger riesiger Maschinenraum, und schließlich in der Tiefe, Zone 3, die Kläranlagen. Sie ist bevölkert von Müllrobotern, die den ganzen Dreck der Megastadt beseitigen.

Während Privatdetektiv Shunsaku Ban mit Kenichi mit dem Androiden die Metropole erkundet, sucht Duke Red das Geheimlabor von Dr. Laughton in Zone 1 auf, um sich über den Fertigungsstand von Tima, der Androiden-Prinzessin, zu informieren. Sie sei bald einsatzbereit, versichert Laughton, der seine Schöpfung ohne Wissen des Herzogs mit menschlichen Organen ausgestattet hat und davon träumt, den liebevoll aussehenden Cyborg für sich zu nutzen.



Aber kurz nachdem Duke Red gegangen ist und Laughton gerade Tima aktivieren möchte, erscheint der eifersüchtige Adoptivsohn Rock. Er will verhindern, dass sein Vater die Macht in die Hände einer Maschine abgibt, tötet Laughton und versucht, Tima zu zerstören. Das Labor geht in Flammen auf.

Auf der Suche nach Laughton erreichen Shunsaku Ban und seine beiden Begleiter die Unglücksstätte. Kenichi entdeckt Tima, die durch den Brand aktiviert wurde, und rettet sie aus dem brennenden Labor. Gemeinsam verirren sie sich im unterirdischen Labyrinth. In Zone 3 begegnen sie einem drolligen Müllroboter, FiFi, der sich fürsorglich um sie kümmert. Kenichi ahnt nicht, dass Tima ein künstlich erschaffenes Zwitterwesen ist:



Teils Mensch, teils Maschine. Das engelhaft aussehende Mädchen ahmt ihn zunächst nur nach und nach durch ihn sprechen. Aber sie selbst weiß nicht, was und wer sie ist, sie hat keine Erinnerung. Kenichi hält das für Symptome eines Schock-Traumas und bringt ihr das nötigste bei. Inmitten stinkender Abfälle kommen sich die beiden behutsam näher und versuchen, in höhere Zonen zu gelangen. Rock, der nicht sicher ist, ob Tima wirklich zerstört ist, fängt an, nach ihr zu forschen. Als er sie findet, versucht

er sie zu erschießen, aber der treue Arbeitsroboter rettet Tima und Kenichi das Leben und hilft ihnen zu entkommen. Hartnäckig hetzt Rock ihnen hinterher, eine atemberaubende Verfolgungsjagd quer durch die unterirdischen Zonen beginnt.

In der Stadt ist derweil Chaos ausgebrochen. Duke Red hat bei einem Experiment mit gigantischen Strahlenkanonen die Sonnenfleckaktivität anheizen lassen und damit ein elektromagnetisches Gewitter ausgelöst, das zu Störungen in den Schaltkreisen der Roboter führt. Es kommt zu Fehlfunktionen, der Verkehr steht still, einige Androiden laufen Amok in den Straßen und werden von Marduk-Milizen erschossen.

Auf der Flucht vor Rock sind Tima und Kenichi in die Gewalt einer revolutionären Untergrund-Organisation geraten. Ihr Anführer Atlas hofft über Kenichi die Welt auf die menschenunwürdigen Verhältnisse in Metropolis aufmerksam zu machen, wo an die Stelle von Menschen emotionslose Maschinen gesetzt wurden. In geheimer Konspiration mit dem Präsidenten und hochrangigen Regierungsmitgliedern planen sie die Entmachtung von Duke Red, der wegen Hochverrats angeklagt werden soll. Bei einer Massendemonstration sollen die Revolutionäre in den oberen Bereich von Metropolis vordringen und Krawalle provozieren. Doch Duke Red durchkreuzt den Versuch seiner Entmachtung, indem er sich mit Hilfe von Kollaborateuren aus dem Regierungslager, unter ihnen Innenminister Skunk, die Gefolgschaft des Militärs sichert. Der Aufstand wird von der Armee blutig niedergeschlagen und Duke Red nutzt den Ausnahmezustand zu einem Putsch. Präsident Boone wird erschossen.

Überall liegen Reste der Kämpfe in der verschneiten Stadt herum als Kenichi und Tima auf den verwundeten Onkel treffen. Aber Rock erscheint und versucht, Tima in seine Gewalt zu bringen. Da tritt Duke Red auf, der glücklich ist, dass Tima doch nicht zerstört ist.

Wegen des Mordes an Dr. Laughton und eigenmächtigen Verfolgung von Tima wird Rock vom Duke degradiert und verstoßen. Duke Red führt Tima in die Ziggurat, und Kenichi wird in Gewahrsam genommen. Mit einer List gelingt es jedoch Rock, Tima zu entführen und auszuschalten. Gerade als er sie zerstören will schlägt der Detektiv ihn nieder. Mit Hilfe eines erbeuteten Handbuchs von Dr. Laughton kann er das Mädchen reanimieren. Er klärt Tima darüber auf, das sie ein Roboter ist; irritiert und verletzt, will sie es ihm nicht glauben. Bald darauf werden die beiden von Häschern des Duke entdeckt und festgenommen.

Man führt Tima in den Thronsaal des Ziggurat. Duke Red will sie auf den für sie bestimmten Thron setzen. Unter den Anwesenden sind auch Kenichi und Rock, der sich maskiert eingeschlichen hat. Zu Reds und Kenichis Entsetzen zückt Rock eine Pistole und schießt Tima in die Brust.

Doch aus der Wunde fließt kein Blut, und Tima wird sich ihre wahren Identität endlich bewusst: Sie ist kein Mensch, sondern ein Cyborg.

Mit Tränen in den Augen und fatalistischer Entschlossenheit besteigt sie den Thron, automatisch wird der direkte Kontakt zum Kontrollzentrum des Ziggurat hergestellt und setzt eine gigantische Vernetzung in Gang.

Das Mädchen mutiert zum monströsen Vernichtungsapparat und droht, die Menschen für ihre Überheblichkeit zu vernichten. Kenichi versucht sie zurückzuhalten, doch zu spät: Ein flammendes Inferno hat begonnen. Metropolis versinkt in Schutt und Asche.

Schließlich gelingt es Kenichi sie von ihrem Thron zu reißen, er bittet sie verzweifelt, sich an ihn zu erinnern. Aber Tima scheint unwiederbringlich verloren. Stattdessen sieht sich Kenichi mit einer Maschine konfrontiert, die sich noch mit ihrer letzten Kraft gegen ihn richtet. Bis sie zusammen mit den explodierenden Teilen der Ziggurat in die Tiefe stürzt.

In den Trümmern der Stadt trifft Kenichi den Müllroboter Fifi wieder, der mit anderen Robotern die Reste von Tima gesammelt hat. Gemeinsam tragen sie Timas androides Herz davon.

Produktion

ROBOTIC ANGEL ist eine Superproduktion der renommiertesten Animationskünstler: Die Manga-Vorlage stammt von dem legendären Altmeister Osamu Tezuka (KIMBA, DER WEIßE LÖWE, ASTROBOY), das Drehbuch schrieb der jüngere Katsuhiro Otomo, der durch seine apokalyptischen Animes bekannt wurde (AKIRA, ROUJIN Z) und Rintaro (SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK, X), ein "Schüler" Tezukas und heute noch einer der produktivsten Animationskünstler, führte Regie. Er verbindet die einfache Figurenzeichnung im Tezuka-Stil mit neuem, bewegtem Graphikdesign des Hintergrundes zu einer harmonischen und zugleich berausenden Bilderwelt in retro-futuristischem Look.

Die aufwendige und detaillierte Animation, die traditionelle Zeichnung und neuste 3D-Computertechnik verwendet, entstammt dem Animationsstudio MADHOUSE. Es ist 1976 aus Tezukas Studio hervorgegangen, ihr Neugründer Masao Maruyama hat unter Tezuka gearbeitet und bei ASTROBOY mitgewirkt. Er konnte die bekanntesten Animationskünstler an sein Haus binden, so Satoshi Kon (PERFECT BLUE) und Rintaro, produziert alle Animationsgenres von Horror bis Kinderfilmen für TV, Kino und OAV (Original Animated Video) und betreibt auch eine Co-Produktionspolitik mit den USA (VAMPIRE HUNTER D, MATRIX).

Die Produktion von ROBOTIC ANGEL erstreckte sich über fünf Jahre. Nicht zuletzt mussten immer wieder neue Geldmittel für die Produktionskosten beschafft werden, die sich schließlich auf 1,5 Billionen Yen (ca. 12,5 Millionen U.S. Dollar) beliefen. ROBOTIC ANGEL ist unter dem Titel METROPOLIS mit großem Erfolg in Japan, Amerika und Frankreich gestartet.

Überraschenderweise ist das futuristische Szenario in ROBOTIC ANGEL von beschwingter Dixieland-Musik untermalt. Rintaro ließ sie eigens für den Film komponieren und stellte eine Band zusammen, in der er auch selber mitspielte. Die Musik des Films schafft zunächst eine vertraute Atmosphäre, sie bildet aber im Verlauf des Films immer mehr einen Kontrast zu den technisch geprägten Bildern. Besonders wenn beim Finale der Song "I Can't Stop Loving You" von Ray Charles zu den berausenden Bildern des explodierenden Metropolis ertönt.

ROBOTIC ANGEL und METROPOLIS

ROBOTIC ANGEL vereint in sich Tradition und Modernität, zitiert Vertrautes und schafft Neues: Japanische Animationskunst, Fritz Langs Metropolis, den Flair der amerikanischen 30er und die aktuelle Formen des Science Fiction verbindet ROBOTIC ANGEL stimmig zu einem Abenteuermärchen. Der Film entwirft ein dystopisches Bild des Verhältnis Mensch-Maschine und lässt doch einen Hoffnungsschimmer. In der visuellen Gestaltung der Stadt spiegeln sich die sozialen Machtverhältnisse wider und Metropolis wird zu einem lebendige Symbol, das sich in der Menschmaschine Tima verdichtet.

Fritz Langs METROPOLIS

Der moderne Klassiker des Stadtfilms ist Fritz Langs METROPOLIS (1926); er ist zum Archetyp eines Filmgenres, des Science-Fiction-Noir-Katastrophenfilms geworden, und besitzt den Status eines "Urtextes" der filmischen Postmoderne. METROPOLIS hat immer wieder neue, zeitgenössische Interpretationen erfahren: *Krieg der Sterne*, *Blade Runner*, *Brazil*, *Terminator*, *Batman Rückkehr II*, *Das fünfte Element*, *Dark City* bis zur Beeinflussung moderner Musikvideos wie *Radio Gaga* von Queen, *Express your Self* von Madonna und viele mehr.

Für ROBOTIC ANGEL war Fritz Langs Film offensichtlich eine Anregung. Nicht zuletzt der Originaltitel METROPOLIS lässt das deutlich erkennen. ROBOTIC ANGEL ist aber alles andere als ein Remake: Es ist eine eigenständige, zeitgenössische Version eines klassisch gewordenen Themas. Das Setting ist ähnlich: In der Reise durch die Hightech-Stadt Metropolis, die zu einem bewegten, die Sinne überwältigenden Schauplatz



ausgemalt ist, spielen sich persönliche (Vater-Sohn, Mensch-Maschine) wie soziale Konflikte (Führungsschicht - Proletariat - Mensch und Technik) ab. Auch sind einige zentrale Motive übernommen, so z.B. die weibliche Cyborg, die Ziggurat - der neue Turm zu Babel-, oder der Thron für den weiblichen Roboter und schließlich der Arbeiteraufstand und die Zerstörung der Megacity. Die Figuren von ROBOTIC ANGEL haben dagegen in ihrem Charakter und ihrer Ausmalung ihre ganz eigenen Qualitäten. So ist auch der Plot und die einfallsreiche visuelle Gestaltung der Stadt wesentlich von einer anderen modernen Tradition bestimmt: dem Comic und Zeichentrickfilm.

Manga und Anime

Osamu Tezuka wird oft als der Begründer des Mangas (japanische Comics) und Animes (japanische Zeichentrickfilme) bezeichnet. Sein dreibändiges Manga *Metropolis* (1949) diente als Vorlage für ROBOTIC ANGEL. Zwar sind die Figuren ähnlich (Detektiv, Kenichi, Duke Red...), aber im Mittelpunkt des Mangas steht der gemeinsame Kampf des künstlichen Mädchens Michi mit anderen Androiden gegen die Menschen - der berühmte Astroboy entwickelte sich aus einer Nebenfigur. Der Regisseur Rintaro, der lange Zeit unter Tezuka gearbeitet hat, inszeniert diese Bildgeschichte "im Geiste"



Tezukas, wenn er sie auch inhaltlich wie visuell weiterentwickelt. Besonders die Figuren Kenichi und Shunsaku Ban sind ganz im Tezuka-Stil gezeichnet und sind Teil von Tezukas charakteristischem Figurenrepertoire, ebenso die Figur des Rock (THE ADVENTURE OF ROCK, 1953). Tezuka hat mit seinen einfachen, großäugigen Figuren und seinen filmischen Zeichnungen entscheidend zur Popularität der Kunstform Manga beigetragen. Konsequenterweise entwickelte er neue, billigere Produktionstechniken für den Anime, die Fernsehserien im großen Umfang überhaupt erst möglich machten. Auch westliche Zuschauergenerationen sind mit den Figuren und Serien, die Tezuka und Rintaro gemeinsam seit den 60ern entwickelt haben, groß geworden: KIMBA, DER WEIßE LÖWE und ASTROBOY.

Schon 1949 hat Tezuka sein *Metropolis*-Manga gezeichnet, noch unter dem Eindruck des Weltmachtstrebens Japans und dem Abwurf der Atombombe in Hiroshima durch die Amerikaner. Seine Werke stellen häufig Themen in den Mittelpunkt, die heute noch aktuell sind: Seine Zukunftsvisionen von machthungrigem Größenwahnsinn, inhumanem High-Tech und biotechnischen

Versuchen. Diese Themen beschäftigen auch immer wieder den Drehbuchautor von ROBOTIC ANGEL, Katsuhiro Otomo. Er gehört zur jüngeren Generation von Animekünstlern. In den 80ern ist er durch seine apokalyptischen Mangas und besonders durch AKIRA berühmt geworden. ROBOTIC ANGEL prägt seine Zukunftsvision: Der Mensch glaubt an High-Tech als einen Erlöser und versucht es als Machtmittel zu instrumentalisieren, aber die Technologie verselbständigt sich und wendet sich gegen ihn, bis zu einem apokalyptischen Finale.

Heute genießen Manga-Macher wie Osamu Tezuka in Japan Prominenten-Status. Japan hat den größten Comic-Markt der Welt: Mangas sind das populärste Printmedium (fast 30 Prozent der Gesamtproduktion von Büchern und Magazinen), Woche für Woche werden 30 -40 Zeichentrickfilme für Video oder TV-Programme gedreht, und alleine die Superheldin aus SAILOR MOON sorgte auf dem Spielzeugmarkt für einen Umsatz von einer Viertelmilliarde Dollar. Japaner aller Altersklassen konsumieren vielfältigste Mangas: Es gibt neben den bekannten fiktionalen Mangas auch Manga-Kochbücher, Mangas mit Anleitungen für Angler, Porno-Mangas usw. Animes basieren meist auf schon bekannten Manga-Vorlagen.

Mit Tezukas Superheld Astroboy beginnt Anfang der 50er der Siegeszug des Mangas bzw. Animes auch über die Grenzen Japans hinaus. In den USA gibt es schon seit Jahrzehnten eine zahlreiche Zuschauergemeinde, aber auch in Deutschland setzt sich das Anime immer weiter durch. Der apokalyptische Film AKIRA (1988) von Otomo war 1991 der erste Anime, der in Deutschland größere Bekanntheit erfuhr. Seit 1994 erscheint die Fachzeitschrift "Animania", der Buch-, Video- und Merchandisingmarkt wächst ständig, und im deutschen TV kann man mittlerweile zu jeder Zeit und auf allen Programmen Animes sehen. Zeichentrickfilme sind zu einer globalen Kommunikationsform geworden, die über Ländergrenzen hinweg funktioniert.

Dass „Zeichentrickfilm“ nicht nur Disney-Produktionen meint und mittlerweile beste Unterhaltung sowohl für Kids als auch für Erwachsene ist, zeigen solche Anime-Meisterwerke wie AKIRA, GHOST IN THE SHELL, PRINZESSIN MONONOKE, SPIRITED AWAY und nun ROBOTIC ANGEL.

Osamu Tezuka

Osamu Tezuka, dessen Manga von 1949 die Vorlage für ROBOTIC ANGEL lieferte, gilt in Japan als *manga no kamisama*, der Gott des Manga.

Sein kreatives Wirken verhalf dem Comic in Japan zu einer Popularität, die weltweit einzigartig ist. Sein neuartiger, filmischer Erzählstil und die außergewöhnliche inhaltliche Gestaltung definierten das Comic völlig neu. Osamus frühe Geschichten (wie DIE NEUE SCHATZINSEL), die ersten Comics in Taschenbuchformat nach dem zweiten Weltkrieg, erreichten jeweils eine Auflage von 400 000 Exemplaren und verhalfen ihm damit schlagartig zu nationaler Berühmtheit.

Durch Werke wie JUNGLE EMPEROR LEO (in Deutschland bekannt unter dem Namen KIMBA; DER WEIßE LÖWE) oder TETSUWAN ATOM (bekannt unter dem englischer Titel ASTROBOY) wurde er auch über die Grenzen Japans in Amerika und Europa bekannt.

Darüber hinaus richtete er sich mit seinen Geschichten erstmals gezielt an ein älteres Publikum, indem er sich mit Themen wie seinem eigenen Berufsstand als Arzt (BLACK JACK, 1973) oder dem nationalsozialistischen Deutschland (TELL TO ADOLPH, 1983) auseinandersetzte. In ähnlicher Weise schuf er so auch ein Comicgenre, das sich ausschließlich an junge Mädchen richtet (*shōjo manga*).



Geboren 1928 in der Nähe von Osaka begeistert sich Osamu Tezuka schon früh für das Zeichnen. Gleichzeitig verbringt er einen Großteil seiner Zeit mit den Filmen Walt Disneys, die er sich wieder und wieder ansieht. Sie werden zu einer wichtigen Inspiration seines eigenen Zeichenstils. Die großen Augen, die Tezuka von den Disney Figuren übernommen hat, kann man heute in fast allen japanischen Comics wiederfinden.

Tezuka beginnt während seines Medizinstudiums für Zeitungen zu zeichnen, doch bald werden die ersten Taschenbücher mit seinen Comics veröffentlicht. 1950 gilt Osamu Tezuka mit der Veröffentlichung von JUNGLE EMPEROR LEO als wichtigster Comic-Zeichner Japans. TETSUWAN ATOM (ASTROBOY), das berühmteste und meistgelesene seiner Werke, macht ihn schließlich zu einer japanischen Ikone.

Die Geschichte des kleinen Roboterjungen, dessen Herz mit der Kraft des Atoms betrieben wird, begeistert die Nation, die als einzige jemals Opfer atomarer Vernichtungskraft wurde, bis heute.

Dennoch war Tezukas schöpferische Energie noch nicht am Ende. Beständig veröffentlichte er neue Comics, die an Originalität und Anspruch seinen frühen Werken in nichts nachstehen.

Am 10. Februar 1989 starb Osamu Tezuka. Er hinterließ der Nachwelt im Laufe seines Lebens 150 000 gezeichnete Seiten und gilt als Begründer des modernen Manga.

BIBLIOGRAPHIE **OSAMU TEZUKA** (Auswahl)

1947	Shintakarjima (New Treasure Island)
1948	Lost World
1949	Daitokai (Metropolis)
1950	Jungle Taitei (Kimba, der weiße Löwe)
1952	Tetsuwan Atom (Astroboy)
1952	Rock Bôkenki (The Adventure of Rock)
1953	Ribon no kishi (Princess Knight)
1965	Magma Taishi (Ambassador Magma)
1966	Vampires
1967	Hi no tori (Phoenix)
1967	Dororo
1969	Umi no Triton (Blue Triton)
1972	Buddha
1973	Black Jack
1976	Unico

Ausführliche Bibliographie erhältlich im Internet unter www.tezuka.co.jp

Regisseur Rintaro

Rintaro, mit bürgerlichem Namen Shigeyuki Hayashi, ist fast ebenso eng mit den Anfängen des japanischen Zeichentrickfilm verbunden wie Osamu Tezuka mit den Anfängen des japanischen Comics. Kaum ein anderer Zeichentrick-Regisseur kann auf eine so umfassende Filmographie zurückblicken wie er. Vor allem im Fernsbereich leistete er, zusammen mit Osamu Tezuka, Pionierarbeit.

Rintaros Karriere beginnt bei Toei Animation, wo er, gerade einmal 17 Jahre alt, an der Produktion eines der ersten animierten Spielfilme in Japan teilnimmt (HAKUJADEN bzw. PANDA AND THE MAGIC SERPENT, 1958). Bereits wenige Jahre später wechselt er zu Osamu Tezukas Mushi Productions und nimmt die Arbeit an der Fernsehserie zu TETSUWAN ATOM (ASTRO BOY) auf.

Als Regisseur bzw. art director arbeitet Rintaro bis Anfang der 70er Jahre fest bei Mushi Productions. Neben der Mitarbeit an den 193 Folgen zu TETSUWAN ATOM (ASTRO BOY) ist er für zwei Fernsehserien und einen Spielfilm basierend auf Tezukas JUNGLE TAITEI (KIMBA, DER WEIßE LÖWE) verantwortlich.

Beide Fernsehserien gelten als wegweisend für den Zeichentrick im Fernsehen.

Seit seiner Arbeit bei Mushi Productions ist Rintaro freiberuflich tätig. Er führte Regie in unzähligen Klassikern des Anime Genres, wie SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK, 1978-79, GALAXY EXPRESS 999, 1979 und DOOMED MEGALOPOLIS, 1991-92. Dabei arbeitet Rintaro besonders eng mit dem Animationsstudio MADHOUSE zusammen, das auch die Animation für ROBOTIC ANGEL übernahm.

FILMOGRAPHIE **RINTARO** (Auswahl)

1958	Hakujaden	(The Great White Snake or Panda and the Magic Serpent) Toei Doga Spielfilm (79 Minuten)
1963- 1966	Tetsuwan Atom	(Iron-Armed Atom, Astro Boy) Mushi Productions Fernsehserie (193 Episoden) Animator, Regisseur (Episode #4)
1965- 1966	Jungle Taitei	(Jungle Emperor, Kimba, der weiße Löwe) Mushi Productions Fernsehserie (52 Episoden)
1966	Jungle Taitei	Verantwortlicher Regisseur (unter seinem bürgerlichen Name Shigeyuki Hayashi) (Jungle Emperor) Mushi Productions Spielfilm (75 Minuten)
1978-1979	Uchyu Kaizoku Captain Harlock	art director (unter seinem bürgerlichen Namen Shigeyuki Hayashi) (Space Pirate Captain Harlock) Toei Animation Fernsehserie (42 Episoden)
1978	Uchyu Kaizoku Captain Harlock	Verantwortlicher Regisseur, art director (Space Pirate Captain Harlock) Toei Animation Spielfilm (35 Minuten)
1979	Ginga Tetsudo 999	Regisseur (Galaxy Express 999) Toei Animation Spielfilm (120 Minuten)
1986	Hi no Tori Houou Hen	Regisseur (Phoenix: Karma Chapter) Madhouse Spielfilm (60 Minuten)
1986	Hi no Tori Yamato Hen	Produzent, Regisseur (Phoenix: Yamato Chapter) Madhouse oav (48 Minuten)
1987	Hi no Tori Uchu Hen	executive producer (Phoenix: Space Chapter) Madhouse oav (60 Minuten)
1991-1992	Teito Monogatari	executive producer, Regisseur (Imperial City Story) (Doomed Megalopolis) Madhouse oav Serie (4 Episoden, je 45 Minuten)
1996	X	Verantwortlicher Regisseur (X 1999) Madhouse Spielfilm (100 Minuten)
2001	Metropolis	Regisseur, Drehbuch, Storyboard Madhouse Spielfilm (107 Minuten) Regisseur

Eine ausführliche Filmographie im Internet unter www.public.iastate.edu/~rllew/rintaro.html

Drehbuch Katsuhiro Otomo

Mit Katsuhiro Otomo wirkte ein weiterer Superstar des Manga an der Entstehung von ROBOTIC ANGEL mit. Sein herausragender Manga AKIRA und der gleichnamige Film waren maßgeblich für die Verbreitung des Manga bzw. des Anime in Europa und Amerika verantwortlich. In Japan zählt er seither zu den festen Größen des japanischen Comic.

Otomo beginnt unmittelbar nach seinem Abschluß an der High School mit dem Manga-Zeichnen. Sein erster großer Erfolg gelang ihm mit dem 230 Seiten langen Manga DOMU, das 1983 in Japan den *Großen Science Fiction Preis* gewann. Eine Auszeichnung, die bis zu diesem Zeitpunkt als reiner Literaturpreis vergeben wurde.

Kurz darauf werden die ersten Seiten von AKIRA im *Young Magazine* abgedruckt. AKIRA umfasst bei seiner Fertigstellung 1993 sechs Bände mit insgesamt 2000 Seiten Zeichnungen und wird ein Erfolg ungeahnten Ausmaßes. 1988 folgt der berühmte AKIRA Film.

Katsuhiro Otomo, der sich selbst von amerikanischen Filmen der 70er Jahre beeinflusst sieht, wie EASY RIDER und BONNI AND CLYDE, beschränkt sich in seinem künstlerischen Schaffen nicht auf das Zeichnen allein. So drehte er einen Realfilm, beschäftigte sich mit Werbung (unter anderem für *Canon*) und betreute animierte Spielfilme. Unter anderem führte er Regie bei ROJIN Z, der ebenfalls bei RAPID EYE MOVIES erschienen ist.

FILMOGRAPHIE (Auswahl)

1983	Genma Taisen	(Harmagedon) Madhouse Spielfilm (125 Minuten) character design
1987	Meikyu Monogatari	(Neo Tokyo) Madhouse und Kadokawa Shoten Spielfilm (50 Minuten) Drehbuch, Regisseur
1988	Akira	Akira Committee Spielfilm (124 Minuten) Regisseur, Drehbuch, character design
1991	Rojin Z	Tokyo Theater Co/The Television Co/Rosico Ltd/ TV Asahi/Sony Music Entertainment. Spielfilm (80 Minuten) Idee, Drehbuch
1991	World Apartment Horror	Sony Music Entertainment Spielfilm, real (97 Minuten) Regisseur
1996	Memories	Kodansha/Shochiku/Bandai Spielfilm (113 Minuten) Regisseur
1998	Spriggan	Studio 4C, Shogakukan-Bandai Visual, TBA Toho Spielfilm (90 Minuten) supervisor
2001	Metropolis	(Robotic Angel) Madhouse Spielfilm (107 Minuten) Drehbuch



BIBLIOGRAPHIE (Auswahl)

1983	Domu	(Domu, a child's dream, Das Selbstmordparadies)
1984	Akira	(in Deutschland erschienen bei Carlsen Comics)
1990	Sarah	(in Deutschland erschienen bei Carlsen Comics)

The *Metropolis* manga debuted in the late 1940s. Why has it taken so long for this story to be realized as a motion picture?

Rintaro: Osamu Tezuka, the author of the manga, had no intention of making *Metropolis* into animation. He told me directly that anything he had done before *Tetsuwan Atom* [*Astro Boy* (1952)] was never intended to be made into animation or motion pictures. Tezuka said that his earlier work was not skillful enough, and also that his story structure was not quite up to the level he would have liked it to be. Those were two reasons that he did not want to make it into anime (....) It was just my personal intention: I wanted to make this into anime.

What was it about the story that inspired you?

Rintaro: I had directed some of the early episodes of *Astro Boy*, and I'm interested in the science fiction/fantasy-type story elements of manga, so I felt that *Metropolis* was the perfect adventure for me to direct as my next feature film.

What are some of the SF films that have directly influenced you?

Rintaro: There are so many films that I love, but I really haven't had much influence from the Walt Disney films. Rather, I was more influenced by American Western films or gangster films or film noir, or even foreign films like French films, although to tell you specifically which films would be very difficult.

During the early 1960s, you worked directly with Tezuka on such ageless anime TV shows as *Astro Boy* and *Kimba the White Lion*. What did you learn from him that you utilized in directing *Metropolis*?

Rintaro: It's kind of hard to explain what part of the film is influenced by Tezuka through working with him. But I really, really wanted to communicate Tezuka's spirit, and if the audience can feel it, that would be great.

Can you share some of your memories of Tezuka?

Rintaro: I have many fond memories of working with Tezuka, but my strongest memory concerns the very first episode of *Astro Boy*. When we created it, neither Tezuka nor I had any experience making a manga into a TV show. We were trying to figure out how to turn it into a TV anime, which required a half-hour episode once a week. Now, at that time in Japan [1963], creating an animated feature film usually took between one and two to three years, but we had to turn around something every week! So there were times when we were up 24 hours a day just to get the episode done.

I remember that Tezuka was so exhausted he would fall off his chair onto the floor and start sleeping. But when he was sleeping on the floor, he wasn't drawing, so there was no way we could advance to the next steps! We used to shake him and wake him up, telling him, "If you don't draw it, we can't finish this!" Then he would wake up and finish the episode. It was a really tough time figuring out how to do TV animation, but the people and all the staff were very enthusiastic. That spirit itself is a fond memory, too.

Some critics have stated that, at least in part, *Metropolis* is based on Fritz Lang's famed silent film of the same name. What similarities do you see between the two tales?

Rintaro: I get that question quite a lot! All I can say about the comparison is that Fritz Lang's film is one of my favorite films, so ever since I was young that film has been inputted somewhere in the corner of my brain. Now, in the process of making the animated *Metropolis* feature film, influences from the original *Metropolis* might have unconsciously popped up, but they certainly weren't intentional. So if the audience feels that there is a similarity between the Fritz Lang version and my version, well, I had absolutely no conscious intention of doing so. But again, with the Fritz Lang film

being such a great film, without my knowing there might have been something that influenced me in the process of making my *Metropolis*.

So the fact that the names are the same is more coincidence than anything else?

Rintaro: [laughs] That's right! My emphasis in making *Metropolis* was not based on the Fritz Lang movie, but rather remaining faithful to Tezuka's famous manga.

Conventional hand-drawn animation is clearly incorporated into this production, but there's also extensive use of CGI (computer-generated imagery). Why did you choose to intermingle the two approaches?

Rintaro: To actually make that retro-futuristic city, I could just use traditional animation, but the reason that I wanted to use the newest technology was to show that, when you watch *Metropolis*, there are actually two different worlds: the ground-level society and the underground society. The ground-level society is made up of buildings and streets and pavement, and I thought using the digital medium would be the perfect way to emphasize its cold, metallic feel. But I'm also interested in combining traditional animation with the newest technology. That was fascinating for me, and that's why I mixed these two different approaches.

What was the most challenging aspect of merging the two techniques?

Rintaro: The most difficult thing in terms of combining cel animation and digital images was that, when you mix these two elements, the digital part is inevitably going to stand out. So the biggest challenge for me was to really blend these two different components together so they wouldn't fight each other within the frame. I call this process "detachment," and it's basically creating the images by computer and then, once you finish the process, actually hand-drawing over them to give them less of a CGI look and bring them closer to cel animation quality. So essentially the hardest part of making this film was creating the CGI and then bringing it back closer to the quality of cel animation.

Here in North America, *Metropolis* is one of the rare anime movies being released in theaters rather than going straight to videotape or DVD. What do you hope American audiences will gain out of seeing the adventure on the big screen?

Rintaro: When I created the images for the futuristic city in *Metropolis*, in my mind I imagined Manhattan. So hopefully American audiences will feel a little bit closer to, or at least familiar with, the imagery, and through that they can grasp the underlying theme of the film, which is basically how humanity can be improved and how we can advance by living with different sorts of creatures. In this film, it's basically living together with robots and human beings. There will be a time that will come when those two different entities have to live together. If the audience can feel that, then I've done my job.

That certainly speaks to the moral of the movie, but how will viewers benefit by seeing the picture in a theater rather than on a television screen?

Rintaro: I'd much rather have the audience see this film on the big screen, because it will have a totally different impact than watching the images on video. If the audience is able to see this film on the big screen, and the film has a strong impact, then I'm happy.

If Tezuka were alive today, what do you think he would say about your interpretation of *Metropolis*?

Rintaro: I assume he would be very happy to see this film.

Copyright © *Science Fiction Weekly*. [Jeff Berkwits](#)

" [ROBOTIC ANGEL] is the new milestone in anime, a spectacular fusion of computer graphic backgrounds with traditional character animation. It has beauty, power, mystery and, above all, heart. Images from this film will stay with you forever"

(James Cameron)

"...a hallucinatory tour de force of color, perspective and scale, virtually encapsulates the history of Japanese animation" (New York Times)

"...one of the best animated films I have ever seen, and the city in this movie is not simply a backdrop or a location, but one of those movie places that colonize our memory." (Chicago Sun-Times)

" [ROBOTIC ANGEL] has to be one of the most dazzling films I've ever seen, and not just as far as the technical level of animation..." (San Francisco Examiner)

"Siegeszug der Popkultur" (Tagesspiegel)

