



 66
VENEZIA 2009
Competition

A FILM BY SHINYA TSUKAMOTO
TETSUO
THE BULLET MAN

“If something like that would happen to me,
would I take revenge?”

Shinya Tsukamoto Director

« Si quelque chose de semblable m'arrivait,
est-ce que je me vengerais ? »

Cast / Distribution, Attori Principal

Eric Bossick, Akiko Monou, Shinya Tsukamoto

Crew / Équipe technique, Troupe

Screenplay / Scenario, Sceneggiatura : **Shinya Tsukamoto, Hisakatsu Kuroki**

Cinematographers / Caméraman, Cameraman : **Shinya Tsukamoto, Takayuki Shida**

Editors / Monteurs, Responsabili del Montaggio : **Shinya Tsukamoto, Yuji Ambe**

Production Designer / Décors, Scenografia : **Shinya Tsukamoto**

Music / Musique, Musica : **Chu Ishikawa**

Sound / Son, Suono : **Hirokazu Kato**

Producers / Producteurs, Produttori : **Shinichi Kawahara** (Kaijyu Theater),

Masayuki Tanishima (Asmik Ace Entertainment)

Director / Réalisateur, Regia : **Shinya Tsukamoto**



VENEZIA 2009
Competition

TETSUO THE BULLET MAN

By/De Shinya Tsukamoto

Japan/Japon, 2009, 79 min., colour/couleur

Calm office worker Anthony, son of an American father and a Japanese mother, lives in Tokyo with his wife Yuriko and their little son Tom. Since Anthony's mother died of cancer, his scientist father has been overly fearful for their health and rigidly subjects Anthony and Tom to monthly physicals. Walking home, Tom is killed in a hit and run before Anthony's eyes. Losing their boy pushes Yuriko over the edge and triggers violent emotions in Anthony, whose body

begins to transform. Little by little, his cells turn into iron. When the driver who killed Tom reappears and Anthony learns the truth about his father's past experiments on human guinea pigs and about his mother's death, Anthony mutates into a mass of metal – a human weapon fuelled by an uncontrollable rage.

Synopsis

Né de père américain et de mère japonaise, Anthony est un employé de bureau discret. Il vit à Tokyo avec sa femme Yuriko et leur jeune fils Tom. Depuis que sa mère est décédée d'un cancer, son père, qui travaille dans le milieu scientifique, est obsédé par l'état de santé d'Anthony et de Tom et leur fait subir un examen médical tous les mois. Sur le chemin qui le ramène à la maison, Tom se fait renverser par une voiture et meurt sous les yeux d'Anthony. La disparition de ce fils fait perdre la raison à Yuriko

tandis qu'Anthony, dont le corps amorce sa mutation, est en proie à de violentes émotions. Une à une, ses cellules deviennent métal. Alors que l'automobiliste qui a tué Tom refait surface et qu'Anthony en apprend davantage sur son passé, le décès de sa mère et sur les expériences effectuées par son père sur des cobayes humains, Anthony se transforme en une masse métallique – une arme humaine animée d'une rage incontrôlable.





It's been 20 years since the birth of *Tetsuo*. In my previous two *Tetsuo* films, I tried to portray the unstable state of mind of the people living in today's urban city. The idea of the human body turning metallic is a very simple but ironical metaphor. In *Tetsuo the Bullet Man*, my third *Tetsuo* film, the protagonist's body starts to turn metallic as well, but this time he turns into a deadly weapon,

and fights against the fear of killing people against his own will. In that context, war is another important subject this time. I take pride in bringing out the tradition of the *Tetsuo* franchise as well as a new perspective to this film, in the simplest and steeliest way.

Director's Statement Note du réalisateur

Tetsuo a vu le jour il y a maintenant vingt ans. Dans les deux précédents *Tetsuo*, j'ai essayé de faire le portrait de l'état d'esprit agité des habitants de nos métropoles urbaines. L'idée d'un corps humain qui se transforme en métal est une métaphore simple mais ironique. Dans *Tetsuo the Bullet Man*, mon troisième *Tetsuo*, le corps du personnage principal se transforme également en métal, mais c'est pour devenir cette fois-ci une arme mortelle et

combattre la peur de tuer malgré lui. Dans ce contexte, la guerre devient cette fois-ci un sujet important. Je mets un point d'honneur à faire ressortir dans ce film la tradition de la série des *Tetsuo* mais également une nouvelle perspective, et ce de la manière la plus simple et la plus métallique qui soit.

Tetsuo runs like thread through the work and career of Shinya Tsukamoto. Or, to stay more in tune with Tetsuo's high-voltage world, like a live wire.

Tetsuo the Iron Man and *Tetsuo II the Body Hammer* marked a generation of film viewers. They also marked a generation of filmmakers, those new Japanese masters that benefited from Tetsuo's slipstream to get their films seen abroad. Most of all they marked the work, the career and the life of their creator, the filmmaker Shinya Tsukamoto.

Time and again, Shinya Tsukamoto has had to answer that same question: When will you make a third *Tetsuo*? The impatience of eager fans, but also the traces *Tetsuo* left in the otherwise diverse range of films Tsukamoto made in a twenty-year career can account for this persistence. Every film in some way reminded us of *Tetsuo*, contained some of its essence, no matter how minute. The power of *Tetsuo* is the combined power of modern man: steam, electricity, nuclear energy, fossil fuel – harnessed by steel and flesh, and devised by the human brain. Mad scientist

Tetsuo, à la puissance trois To The Power Of Three

Tetsuo est le fil rouge du travail et de la carrière de Shinya Tsukamoto. Ou plutôt le fil sous tension pour rester dans le registre du monde survolté de *Tetsuo*. *Tetsuo the Iron Man* et *Tetsuo II the Body Hammer* ont marqué une génération de spectateurs. Ils ont également marqué une génération de réalisateurs, ces nouveaux maîtres japonais qui ont profité de la voie ouverte par *Tetsuo* pour exporter leurs films. Mais les *Tetsuo* ont surtout marqué le travail, la carrière et la vie de leur créateur, le réalisateur Shinya Tsukamoto. Shinya Tsukamoto s'est vu poser sans cesse la même

question : À quand le troisième *Tetsuo* ? L'impatience des fans les plus assidus, l'impact de *Tetsuo* sur les divers films réalisés par Tsukamoto au cours de ses vingt années de carrière y sont pour beaucoup. Chaque film nous rappelait à sa manière *Tetsuo*, contenait l'essence de *Tetsuo*, ne serait-ce que dans de petits détails. La puissance de *Tetsuo* repose sur la dualité de la force de l'homme moderne : l'énergie vapeur, nucléaire, l'électricité, les combustibles fossiles exploités par le fer et la chair et conçus par le cerveau humain. Tel un savant fou, Shinya Tsukamoto a





Shinya Tsukamoto concocted one very heady brew when he put bits of *Blade Runner*, *Alien* and the work of David Cronenberg into a blender, let the result simmer on Tokyo asphalt and raised it on an exclusive diet of Japanese monster movies. This is how *Tetsuo* came into the world – a world that both loved and feared him. Twice he raged and roared, at other times he retreated, hibernating in his nest of scrap metal and solid concrete, waiting for his chance to run amok once more and to blaze another trail of destruction to remind us all of what we hold most dear in life. After a few false alarms, the wait is finally over. Exactly twenty

Tetsuo, à la puissance trois To The Power Of Three

concocté un mélange détonateur à base d'éléments de *Blade Runner*, d'*Alien* et de l'œuvre de David Cronenberg, mixé le tout et laissé le mélange se décanter sur le bitume de Tokyo avant de l'élever au rang de film fantastique japonais. C'est ainsi que *Tetsuo* a vu le jour, dans un monde qui l'aime et le redoute à la fois. À deux reprises déjà il a été pris d'un accès de rage et s'est mis à rugir puis est retourné hiberner dans son antre de ferraille et de béton épais dans l'attente de la prochaine occasion de se déchaîner et de faire une virée destructrice afin de nous rappeler ce qui nous est le plus cher. Après plusieurs fausses alertes, l'attente touche à sa

years after he was first unleashed, *Tetsuo the Bullet Man* is here. Rest did not equal rust. On the contrary: he is sleeker, more powerful, more attractive, and more destructive than he has ever been. And more familiar too. This time when we look *Tetsuo* in the face, more than ever we will see ourselves reflected in this human weapon of mass destruction. Scary, yes, but oh so exciting.

Tom Mes

Author of *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto* (FAB Press)

fin. Trente ans après s'être déchaîné pour la première fois, *Tetsuo the Bullet Man* est enfin là. Loin de s'être rouillé durant toutes ces années d'attente, il en sort plus soigné, plus puissant, plus attirant et plus destructeur que jamais...et plus familier aussi. Cette fois-ci plus que jamais, c'est notre propre reflet que nous verrons dans les yeux de cette arme de destruction massive. Effrayant, mais ô combien passionnant.

Tom Mes

Auteur de *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto* (FAB Press)



Interview with **Entretien avec Shinya Tsukamoto**

Rumors of a third Tetsuo have been doing the rounds for many years now. It's understandable that fans of the original films would want to see a third episode, but how strong has the drive been in you to make a third film?

After I made *Tetsuo II the Body Hammer* back in 1992, I did an international promotional tour. An American producer came to me at the time with the idea of doing *Tetsuo America* and I liked the thought of seeing *Tetsuo* rumbling in the United States. Since then I'd been seriously considering this idea for 16 years. But every time I tried to make it happen, there were obstacles: conflicts of opinions with the

Les rumeurs concernant un troisième Tetsuo couraient depuis longtemps. On comprend que les fans des films précédents étaient en attente d'un troisième volet, mais qu'est-ce qui vous a poussé à réaliser ce troisième film ?

Après la réalisation de *Tetsuo II the Body Hammer* en 1992, j'ai entamé une tournée de promotion internationale. Un producteur américain m'a soumis l'idée d'un *Tetsuo* américain et je me suis pris à imaginer *Tetsuo* en action aux États-Unis. S'en est suivie une longue réflexion qui a duré seize ans. Pourtant je me suis heurté à des obstacles à chaque fois que j'ai tenté de réaliser ce projet :

Interview Entretien

producers, budget issues, communication problems, and so on. But now I've finally finished this project the ideal way.

Do people need to know the first two Tetsuo films to appreciate Tetsuo the Bullet Man?

No, you don't have to watch the previous films, although I want everybody to watch them of course (laughs). *Tetsuo the Bullet Man* is the integration of the *Tetsuo* films, but it also should work as an introduction to the franchise. If audiences watch *Tetsuo the Bullet Man* and like it, I hope they will go back to watch *Tetsuo II and Tetsuo I* – to descend further, so to speak (laughs).

The protagonist of Tetsuo the Bullet Man is half American. Where did this idea originate?

What I was trying to do was to not make another Japanese *Tetsuo* movie, but to make *Tetsuo America* happen in the ideal way. Many American producers, including Quentin Tarantino, approached me and I very much appreciate their offers, but I am a very cautious person. Maybe too cautious (laughs). As I kept discussing things with them I could never be 100% confident about making a *Tetsuo* movie in the US and had to decline each time. So what I decided to employ was my usual method of filmmaking, which means I do it by myself, working as the producer, director, screenwriter, director of photography, editor, etc., so that I can make my movie as I believe it should be. In that

opinions divergentes des producteurs, questions budgétaires, problèmes de communication etc. J'ai aujourd'hui enfin concrétisé ce projet de la meilleure façon qui soit.

Est-il nécessaire pour le spectateur d'avoir vu les deux premiers Tetsuo pour pouvoir apprécier Tetsuo the Bullet Man ?

Non, cela n'est pas nécessaire, bien que j'encourage vivement tout le monde à voir mes films précédents (rires). *Tetsuo the Bullet Man* s'inscrit dans la lignée des *Tetsuo*, mais peut également être vu comme une introduction au genre. Si le public qui va voir *Tetsuo the Bullet Man* aime ce film, j'espère qu'il sera curieux de découvrir *Tetsuo II* et *Tetsuo I* – et remonter dans le temps pour ainsi dire (rires).

Le personnage principal de Tetsuo the Bullet Man est à moitié américain. D'où vous est venue cette idée ?

J'ai essayé de ne pas faire un nouveau *Tetsuo* japonais mais plutôt de réaliser le *Tetsuo* américain dans les meilleures conditions qui soient. De nombreux producteurs américains, et parmi eux Quentin Tarantino, m'ont contacté et je les remercie de leurs propositions. Mais je suis une personne extrêmement prudente. Peut-être trop d'ailleurs (rires). En discutant avec eux je me suis rendu compte que je n'étais jamais sûr à 100% de vouloir faire un *Tetsuo* aux États-Unis et j'ai dû décliner chacune de leurs offres. J'ai donc décidé d'appliquer ma méthode de travail habituelle qui consiste à tout faire

sense, *Tetsuo the Bullet Man* is a Japanese movie. But I still meant to make an American film, except to make it my own way. Since my intention was to make an American movie, the protagonist naturally had to be an American.

What made you decide to shoot the film in English, even though it is a fully Japanese production?

My original idea was to set this film in a big city in the States, such as New York, where technologies are so advanced and the skyscrapers are overwhelming. But when I think about such technologically advanced 'cyberpunk' cities, I always end up back in Tokyo. Tokyo is an extreme city that is highly advanced in the scariest way, as in *Blade Runner* and William Gibson's novels. Many people over the world are interested in Tokyo and its culture. That's why I thought it would be a good idea to choose Tokyo as the stage for *Tetsuo the Bullet Man*. I made two previous *Tetsuo* films in Tokyo and it's my franchise. I thought it would be great to invite a foreigner as the protagonist to Tokyo. It made sense to me. Also, there is a kind of a traditional story idea of a foreigner coming to Japan and falling in love with a Japanese woman, like in *Last Samurai*. That's why Anthony has a Japanese wife and he himself is half-Japanese, half-American.

How big a challenge was it for you and the actors to make the film entirely in English?

moi-même, et à être à la fois producteur, réalisateur, scénariste, directeur de la photographie, monteur etc. et pouvoir ainsi réaliser le film comme je l'entends. En ce sens, *Tetsuo the Bullet Man* est un film japonais. Mais mon but était bien de réaliser un film américain, à ma façon. Et comme je voulais réaliser un film américain, il fallait donc que le personnage principal soit américain.

Pourquoi avoir choisi de tourner le film en anglais alors qu'il s'agit d'une production entièrement japonaise ?

Je voulais initialement que le film se déroule dans une grande ville américaine comme New York où les technologies sont avant-gardistes et les gratte-ciel omniprésents. Mais quand je pense à des villes "cyberpunk" ultra modernes, c'est toujours Tokyo qui me vient à l'esprit. Tokyo est une ville extrême, à la pointe de l'avant-gardisme, dans sa forme la plus effrayante, comme dans *Blade Runner* et les nouvelles de William Gibson. Tokyo et sa culture suscitent un grand intérêt dans le monde entier. C'est pour toutes ces raisons que Tokyo me semblait être le décor parfait pour *Tetsuo the Bullet Man*. J'ai tourné les deux *Tetsuo* précédents à Tokyo et c'est devenu ma marque de fabrique. J'ai pensé que ce serait une bonne idée de faire venir un étranger à Tokyo et d'en faire le personnage principal du film. Pour moi cela était logique. Il existe en plus une sorte de scénario classique d'un étranger arrivant au Japon et tombant amoureux d'une Japonaise comme dans *Le dernier samouraï*. C'est pour cela qu'Anthony a épousé une Japonaise et est lui-même mi-japonais, mi-américain.

Actually I realized how big this challenge was after I had shot the film (laughs). Before I started the shooting, I knew it wouldn't be easy because I am not a native English speaker, but still, I've seen many English-language films and I can tell good acting from bad in those. I have been developing this idea for an English-language *Tetsuo* film for over 10 years, too. So I believed we would be able to express the emotions and nuances through the English dialogue in the film. But when we actually started shooting, we understood what kind of challenge it was. We realized it's really difficult when it came down to small nuances. I wish I myself could have practiced more before shooting. Next time I will be more careful (laughs). It was difficult to ask a native about detailed nuances, which are very important for me. Before the shooting I thought it would be an interesting challenge, but soon I realized it was very a serious challenge (laughs).

The casting of the lead actor was crucial, all the more so because of the American angle. Eric Bossick is a real discovery in the main role, he is able to get across both stillness and pure physicality. How important was it for you to have found him?

When I discussed the idea of *Tetsuo* America with American producers, they always had two conditions: one was to shoot the film in a certain amount of time, and the other condition was to cast someone famous in the lead. For me it was really difficult to balance these conditions with my style of making *Tetsuo* movies. If I were to hire a famous actor,

Quel était pour vous et pour les acteurs l'ampleur du défi de devoir tourner le film exclusivement en anglais ?

En fait, c'est seulement après avoir tourné le film que je me suis rendu compte de l'ampleur du défi (rires). Avant de débiter le tournage, je savais que ce ne serait pas facile, l'anglais n'étant pas ma langue maternelle. Mais je me suis dit que j'avais vu de nombreux films tournés en anglais et que j'étais capable de faire la différence entre un bon et un mauvais jeu d'acteur. Qui plus est, cela faisait plus de dix ans que mûrissait cette idée de réaliser un volet de *Tetsuo* en anglais et j'étais persuadé que nous serions capables d'exprimer des émotions et des nuances à travers les dialogues anglais du film. C'est seulement au moment de débiter le tournage que nous avons compris ce qui nous attendait. La vraie difficulté résidait dans les petites nuances. J'aurais aimé pouvoir m'entraîner davantage avant de démarrer le tournage. Je ferai plus attention la prochaine fois (rires). Il n'était pas facile de demander à quelqu'un dont ce n'est pas la langue maternelle d'interpréter des nuances minutieuses auxquelles j'accorde une très grande importance. Avant de débiter le tournage, je pensais encore que le défi serait intéressant, mais j'ai rapidement dû constater que le défi était de taille (rires).



Interview

I would need to keep him for an entire year of shooting, which means I'd have to pay him a huge fee. It's impossible to shoot a *Tetsuo* movie that way. When I make a *Tetsuo* movie I don't shoot it in one month. I need to dedicate enough time to the production and I cannot give up that style. This was one of the main reasons that the film didn't happen with a US producer. It doesn't have to have a big budget, but it has to be done my style. So I needed to find a lead actor who could work that way. After deciding to shoot the film in Tokyo, I held an audition there and that's how I found Eric. I didn't reveal much of the plot, but he totally understood this character and came to the audition in a business suit with pale face make-up. And his acting was precise too. Moreover, he had real passion for this project. I met him a couple of times and I knew he was the one. He loves the *Tetsuo* films, so he could portray a calm guy and at the same time he could enjoy the process of turning into this brutal iron man. Yes he is a treasure and I hope he will break through as a result of *Tetsuo the Bullet Man*.

Why would you need such a long time to make a Tetsuo film?

To shoot a film in a short period of time I need to have a clear idea from the beginning. I can't do this without the help of real professionals. But when I work with those guys, it's not easy to pursue my creative ideas to the utmost extent, because sticking to the schedule becomes the main goal. But when I make *Tetsuo* movies, I keep searching and finding new ideas as I shoot. This is a necessary process and that's why it takes time. I go back



“When I make a *Tetsuo* movie I don't shoot it in one month.”

Shinya Tsukamoto

« Quand je réalise un film *Tetsuo*, je ne boucle pas le tournage en un mois. »

Entretien

Le choix de l'acteur principal a été déterminant, qui plus est à cause de l'approche américaine. Eric Bossick est une véritable révélation, capable à la fois de calme et de performances très physiques. Quel a été pour vous l'importance de cette découverte ?

Lorsque je m'entretenais de la possibilité d'un *Tetsuo* américain avec des producteurs américains, ces derniers avançaient toujours deux conditions : la première était de tourner dans un certain délai et la seconde était de choisir un acteur connu pour le rôle principal. Vu ma manière de réaliser les films *Tetsuo*, il me semblait difficile de remplir ces conditions. Si j'avais dû engager un acteur de cinéma célèbre il aurait dû être disponible pour une année entière de tournage et son cachet aurait été colossal. Il est impossible de réaliser un film *Tetsuo* de cette manière. Quand je réalise un film *Tetsuo*, je ne boucle pas le tournage en un mois. J'ai besoin de consacrer du temps à la production et ne peux pas renoncer à cette manière de travailler. C'est l'une des raisons principales pour laquelle le film n'a pas été réalisé en collaboration avec un producteur américain. Le film ne doit pas forcément être à gros budget mais doit respecter mon style. C'est pourquoi je me suis mis à la recherche d'un acteur principal susceptible de travailler de cette manière. Une fois la décision prise de tourner le film à Tokyo, j'y ai organisé un casting et c'est ainsi que j'ai rencontré Eric. Je n'avais pas révélé grand chose de l'histoire, mais il a saisi le personnage dans son intégralité et s'est présenté au casting vêtu d'un costume classique et le visage légèrement pâli par du maquillage. Son jeu était en plus très précis et il a manifesté une

and forth, go around, and gradually get close to what I want to accomplish. I need the organization which allows me to make films this way.

How about your own character, the villain called The Guy? He started out as a very seductive character in the first film, then he became a charismatic cult leader in the second. How has he aged in Tetsuo the Bullet Man?

I think *The Guy* hasn't aged that much mentally (laughs). It's been 20 years, so he is like a member of The Rolling Stones, playing the same music in the same costume but he certainly looks older now, which is funny and sad, but really inspiring as well. But now that I look back on the two previous portrayals of *The Guy*, the first one was an iron-obsessed pervert addicted to car accidents who got motivated by a desire to take vengeance. But as he becomes one with *Tetsuo*, he feels an urge to destroy the city. The second Guy had a clearer goal of destroying the world, and he knew how to do it, leading a group to accomplish his goal. In this film, *The Guy* has the same kind of character as in the second one. He is charmed by the idea of destroying the world. The protagonists of many of my films are obsessed with this idea. In the modern cyber world where you don't really feel reality, they are obsessed with feeling the extreme reality of being blown away by this human chunk of iron called *Tetsuo*. This is an idea of self-destruction that leads to mass destruction.

véritable passion pour ce projet. Je l'ai rencontré à plusieurs reprises et j'ai su que c'était lui ! Il aimait les films *Tetsuo* et pouvait incarner un homme à la fois calme tout en appréciant l'idée de se transformer en cet homme de métal violent. Il a un vrai talent et j'espère que *Tetsuo the Bullet Man* va lui permettre de percer.

Pourquoi vous faut-il tant de temps pour faire un film Tetsuo ?

Si je veux tourner un film en peu de temps il faut que le concept soit clair dès le début. C'est impossible sans l'aide de vrais professionnels. Mais lorsque je travaille avec ces professionnels, je ne peux pas exploiter ma créativité au maximum car le respect des délais devient l'objectif principal. Lorsque je réalise les *Tetsuo*, je ne cesse jamais de chercher et de trouver de nouvelles idées tout au long du tournage. C'est un processus indispensable et c'est pour cette raison que cela prend autant de temps. Je m'approche peu à peu de ce que je veux atteindre. J'ai besoin du contexte qui me permettra de réaliser mes films de cette manière.

Parlez-nous de votre propre personnage, le maléfique The Guy ? Le personnage est très séduisant dans le premier film puis devient un chef spirituel charismatique dans le deuxième. Comment a-t-il vieilli dans Tetsuo the Bullet Man ?

Je ne pense pas que *The Guy* ait vieilli dans sa tête (rires). Vingt ans ont passé. Il est comme un membre des Rolling Stones qui joue encore la même musique, habillé de la même manière, mais qui a

That's *The Guy*. Maybe he is more suicidal than the previous two. I need to think about this some more (laughs).

The basic concept of all the Tetsuo films is of a man who turns into a weapon of mass destruction. After 9/11 and the Bush administration, this cyberpunk idea has become very topical again. Were you inspired by these developments in writing and making Tetsuo the Bullet Man?

I think that's a very fundamental question. Difficult to answer, actually. It was partly why I changed the setting of this film to Tokyo from the original idea of an American city. Before 9/11, I really intended to make this film in the US. But after what happened, if I were to bring a destructive character like *The Guy* to an American city it would be too obvious. It would be different from what I wanted to portray in terms of the subject matter, which is the reality of modern city life. Destroying a city has such a heavy meaning now. So I thought having my characters destroy an American city is not something I would do. Instead, I chose my own city. I've chosen to bring down my own city, with myself and my people in it. It's still a crime, but it's my own issue. I felt it makes much more sense that way. In any case, my theme for this film is the uncertainty of reality in modern cities and using violence to make things feel real. To focus on these, the cyberpunk city of Tokyo is the best location.

The desire for revenge seems to play a large role too, especially in the character of Yuriko.

vieilli physiquement, ce qui est drôle et triste à la fois, mais également source d'inspiration. Mais si je repense aux deux précédentes interprétations de *The Guy*, dans le premier film il était un pervers obsédé par le métal, les accidents de voitures et animé d'un désir de revanche. Mais lorsqu'il ne fait plus qu'un avec *Tetsuo*, il ressent une envie irrésistible de détruire la ville. Le but du deuxième *The Guy* est plus clair. Il veut détruire le monde, et pour arriver à ses fins il entraîne derrière lui tout un groupe d'adeptes. Dans ce film, la personnalité de *The Guy* se rapproche de celle du deuxième film. Il est captivé par l'idée de détruire le monde. Les personnages de bon nombre de mes films sont obsédés par cette idée. Dans le cybermonde moderne où la réalité n'est plus palpable, ils sont obsédés par l'envie de sentir la réalité extrême en se faisant exploser par ce tas de ferraille humain appelé *Tetsuo*. C'est là une idée d'autodestruction qui conduit à la destruction massive. C'est tout ça *The Guy*. Peut-être est-il plus suicidaire que les deux précédents. Il faudrait que j'étudie la question plus en profondeur (rires).

Le concept inhérent de tous les Tetsuo est celui d'un homme qui se transforme en arme de destruction massive. Avec les événements du 11 septembre et le gouvernement Bush, le mouvement cyberpunk est redevenu d'actualité. Avez-vous été inspiré par cette évolution lors de l'écriture et du tournage ?

Voilà une question cruciale à laquelle il est difficile de répondre. C'est l'une des raisons pour laquelle j'ai voulu que le film se passe à Tokyo



Interview Entretien

That really is another fundamental theme of this film. If something like that would happen to me, would I take revenge? I am afraid I would. But I also fear the aftermath of my revenge. If my son would get killed, I might take my revenge in three seconds (laughs). I mean it's such a heavy issue, even though it is not too realistically portrayed because this is a sci-fi film. The question is: When you lose the most important thing, can direct revenge be justified? That's the case of America. They got damaged and took their revenge. But their power for revenge may have destroyed something more. I have to ask myself whether that can be justified. There is no correct answer to this. I kept asking this question while making the film. When you feel the urge to take revenge, what would you do? I can't give an answer, but I am asking this question through this film.

There is a strong sense of longing for his mother in the character of Anthony. What made you decide to give him this Oedipal complex?

During my discussion with American producers for the project, many of them told me the previous two films are interesting, but they also told me that they could not understand what makes the protagonist turn into metal. So I needed a rational storytelling for the American *Tetsuo*. What came to my mind was --- this is a spoiler if you haven't seen the film yet --- that he is born from a human father and an android mother. Your mother is like the earth or the whole universe you came from. My mother means a lot to me as well. And for the protagonist, his mother is metallic, which makes him ask: Who am I? What am I? This is his confusion and it is something shared by people

et non plus dans une ville américaine comme initialement prévu. Avant les événements du 11 septembre, je tenais vraiment à réaliser ce film aux États-Unis. Après le 11 septembre, si j'avais voulu faire évoluer un personnage aussi destructeur que *The Guy* dans une ville américaine, le rapprochement aurait été trop direct et le résultat aurait été différent du sujet que je voulais montrer : la réalité de la vie dans les villes modernes. Détruire une ville a pris désormais un sens très fort et je pense que je ne voulais pas voir une ville américaine détruite par mes personnages. J'ai donc choisi de détruire ma propre ville à la place, y compris mes compatriotes et moi-même. Cela reste un crime, mais il n'engage que moi. Et je pense que cela n'en a que plus de sens ainsi. Quoi qu'il en soit, la thématique de ce film est le caractère incertain de la réalité dans les villes modernes et l'usage de la violence pour rendre les choses réelles. Pour illustrer cela, Tokyo, ville cyberpunk par excellence, est le meilleur décor qui soit.

Le désir de revanche tient également une place importante, particulièrement dans le personnage de Yuriko.

C'est vraiment là l'un des thèmes fondamentaux de ce film. Si quelque chose de semblable m'arrivait, est-ce que je me vengerais ? Malheureusement je pense que oui. Mais je redoute également les conséquences de ma revanche. Si on tuait mon fils, ma revanche serait immédiate (rires). C'est un sujet tellement grave même s'il n'est pas représenté de manière très réaliste puisqu'il s'agit d'un film de science fiction. Il faut se demander si la perte de l'être le plus cher peut

Interview

living their modern lives in urban cities. I thought this was a simple and clear idea for this film. My mother hasn't been doing very well lately, and this fact could be reflected as well. I think it's shown in my previous film such as *Nightmare Detective 2* as well. I think this premise really works clearly to make the protagonist question his fundamental existence, which is one of the main themes of this film.

This film on the whole depends more on dialogue and plotting than the first two Tetsuo films.

Again, this project started as an American film. When we were developing it with US producers, what they said was that the previous *Tetsuo* films are interesting, but that they are a bit too absurd, story-wise, which is not easy for American audiences. But when we exchanged ideas on how to make a more rational *Tetsuo* film, I wasn't really convinced with their plots and premises. So I needed to come up with my own rational *Tetsuo* ideas, such as the android mother. In any case my basic goal this time was to make a film for a broader audience. So I wanted to write an accessible story without losing the fundamental *Tetsuo* concept. The previous *Tetsuo* films contain less dialogue, but I wrote more this time, which is also because I wanted to make this film easier to follow.

In addition to continuing the Tetsuo saga, this film also seems to follow up on certain motifs from your other recent films, including Vital and Haze. What are your thoughts on this?



“When you feel the urge to take revenge, what would you do? I can't give an answer, but I am asking this question through this film.”

Shinya Tsukamoto

«Si vous éprouvez le besoin de vous venger, que faire ? Je n'ai aucune réponse à la question, mais ce film soulève cette interrogation.»

Entretien

justifier une revanche directe. C'est ce qui se passe aux États-Unis où un préjudice subi engendre une revanche. Mais la force de la revanche détruit peut-être quelque chose d'autre. Je dois m'interroger sur la justification de cet acte. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse à cela. Cette question revenait comme un leitmotiv durant la réalisation du film. Si vous éprouvez le besoin de vous venger, que faire ? Je n'ai aucune réponse à la question, mais ce film soulève cette interrogation.

Le personnage d'Anthony a une relation très forte avec sa mère. Qu'est-ce qui vous a poussé à lui prêter ce rapport œdipien ?

Au cours de mes entretiens avec des producteurs américains, beaucoup d'entre eux m'ont dit que les deux premiers films étaient intéressants mais qu'ils ne saisissaient pas ce qui poussait le personnage à se transformer en métal. Il fallait donc une narration plus rationnelle pour le *Tetsuo* américain. Je me suis alors imaginé – mais attention, ce que je vais dire est un spoiler si vous n'avez pas encore vu le film – qu'Anthony était né d'un père humain et d'une mère androïde. Une mère, c'est comparable à la Terre, l'univers dont vous êtes issu. Ma mère a également beaucoup d'importance pour moi. La mère du personnage principal est en métal et il se pose par conséquent les questions suivantes : Qui suis-je ? Que suis-je ? Voilà ce qui le trouble et ce qu'ont en commun les habitants des cités urbaines adeptes de modes de vie modernes. Selon moi cela constituait une idée simple et explicite pour le film. Ma mère a eu des soucis de santé dernièrement et il est bien probable que cela puisse transparaître également dans le film. Je pense

Interview

To tell the truth, when I made *Vital*, I felt I wasn't very successful in dealing with the motif, which is very important for me. I tried working on the same theme with *Haze* and *Nightmare Detective*. And with *Tetsuo the Bullet Man*, again I am trying on this theme. It's about the city and humanity, the uncertainty of reality, and the relationship between body and mind. I've been facing these issues in my latest films, and in that sense, *Tetsuo the Bullet Man* is in the tradition of the *Tetsuo* franchise in terms of story, but thematically it's closer to my other recent films.

Your vision of Tokyo and life in the city doesn't appear to have changed much since Tetsuo II the Body Hammer.

In *Tetsuo I and II, Tokyo Fist and Bullet Ballet*, my characters struggle in the city of Tokyo. With *Vital*, my interest went toward the inner side of human beings, and at the same time the more natural side of the world. I really want to make a film which explores that natural side of the world to an extreme extent, but so far I haven't had a chance to do so. When I finally get to make that film, I think my perspective will have changed, but I am not there yet. In that sense, my view of Tokyo hasn't changed. Before I reach the natural world, there are still some things I want to do. Personally, I've always had mixed emotions toward the city and life in it, and was dealing with these issues so hard that I almost had a nervous breakdown. But after my son was born, I lost a lot of that nervousness. However, when I look around me, the city hasn't changed, and my issues still mean something out there. I want to move to my nature film soon, then look at the city again and find out how my view

“It’s about the city and humanity, the uncertainty of reality, and the relationship between body and mind.”

Shinya Tsukamoto

« J’ai voulu me confronter à la thématique de l’être humain face à la ville, la versatilité de la réalité et la relation entre le corps et l’esprit. »

Entretien

que c'est également le cas dans mon dernier film *Nightmare Detective 2*. Je pense que ces fondements justifient clairement les questions fondamentales que se pose le personnage principal sur son existence et qui constituent l'une des thématiques majeures de ce film.

Ce film repose davantage sur les dialogues et l'intrigue que les deux Tetsuo précédents.

Comme je le disais, ce film était à la base un projet américain. Au fil de l'évolution du projet avec des producteurs américains, ces derniers m'ont confié que les *Tetsuo* précédents étaient intéressants mais un peu trop absurdes du point de vue de la narration et donc difficiles d'accès pour un public américain. Quand nous en sommes venus à évoquer les différentes manières de rendre *Tetsuo* plus rationnel, leurs idées d'intrigue et de présuppositions ne m'ont guère convaincu. J'ai donc dû proposer mes propres idées pour rendre un *Tetsuo* plus rationnel, comme l'idée d'une mère androïde. Quoi qu'il en soit, mon objectif principal cette fois-ci était de réaliser un film s'adressant à un public plus large. Cela passait par l'écriture d'une histoire plus facile d'accès mais qui ne dénature pas le concept fondamental *Tetsuo*. Les premiers *Tetsuo* comportaient moins de dialogues. Cette fois-ci j'ai écrit davantage dans le but de rendre le film plus facile à suivre.

En plus de s'inscrire dans la lignée de la saga Tetsuo, ce film semble reprendre certains sujets de vos autres films récents.

J'ai voulu travailler sur la thématique reprise dans *Haze* et *Nightmare Detective*. Avec *Tetsuo the Bullet Man*, j'ai voulu une fois de plus me confronter à la thématique de l'être humain face à la ville, la versatilité de la réalité et la relation entre le corps et l'esprit. Ce sont des sujets que j'ai traités dans mes derniers films et je peux dire que *Tetsuo the Bullet Man* s'inscrit dans la tradition du genre *Tetsuo* du point de vue narratif mais se rapproche davantage de mes autres films récents du point de vue thématique.

Votre vision de Tokyo et de la vie tokyoïte n'a pas vraiment changé depuis Tetsuo II the Body Hammer.

Dans *Tetsuo I et II, Tokyo Fist et Bullet Ballet*, mes personnages se livrent à une lutte qui a pour décor la ville de Tokyo. Dans *Vital*, je me suis intéressé simultanément au for intérieur des êtres humains et au côté plus naturel du monde. J'ai le profond désir de réaliser un film qui pousserait jusqu'à l'extrême l'exploration de cet aspect naturel du monde, mais je n'en ai pas encore eu l'opportunité. On peut donc dire que ma manière de voir Tokyo n'a pas changé. Je souhaite encore réaliser certaines choses avant d'aborder le monde naturel. Personnellement, j'ai toujours eu des sentiments mitigés envers cette ville et la vie qui l'anime et je me suis confronté à ce sujet avec tellement de ferveur que j'en ai frôlé la crise de nerfs. Mais depuis la naissance de mon fils, je suis devenu beaucoup moins nerveux. Pourtant quand je regarde autour de moi, je constate que la ville n'a pas changé et que mes thématiques sont toujours d'actualité. Je

Interview Entretien

will have changed. I might have been able to get to my nature idea right after *Vital*, but I wasn't satisfied and I've been working these thoughts into the other films I've made since then. I still want to start with that nature idea, but I know it will be an expensive project, and looking at the current economical situation it doesn't look easy (laughs).

After finally making Tetsuo the Bullet Man, do you feel that you are now completely finished with Tetsuo's world?

Well, in terms of the theme of the film, such as the uncertainty of consciousness, I've been dealing with it on the previous *Tetsuo* films, *Vital*, etc. I think this is the last film on which I deal with those issues. This time I'm also going beyond and trying to deal with the idea of fear of starting a war, which I think is a present threat in society. But I am not going to pursue those issues any further in my future films. If I would make another *Tetsuo* film, it would be in a different tone, a simpler film, possibly without *The Guy*, which could be set in America. That could be a fun film to make. In any case I don't have to go deep into the subject matter of the past *Tetsuo* films anymore, but will rather try to find new themes for him.

voudrais passer rapidement à la réalisation d'un film sur le concept de la nature, puis poser de nouveau mon regard sur la ville pour voir dans quelle mesure ma vision des choses a changé. J'aurais pu me consacrer à mon concept de la nature tout de suite après *Vital*, mais je n'étais pas satisfait et ai travaillé ces thématiques à travers les films que j'ai réalisés entre-temps. J'ai toujours le désir de me consacrer au sujet de la nature, mais je sais que ce projet sera onéreux et vu le contexte économique actuel ce ne serait pas chose facile.

Après avoir finalement réalisé Tetsuo the Bullet Man, avez-vous l'impression d'avoir fait le tour du monde de Tetsuo ?

Et bien en ce qui concerne la thématique du film et l'incertitude de la conscience que j'ai déjà traité dans les premiers *Tetsuo* et dans *Vital* etc. je pense que c'est le dernier film qui abordera ces questions. Cette fois, je vais encore plus loin en essayant d'aborder la peur de déclencher une guerre qui représente selon moi une menace bien présente dans la société. Cependant je ne développerai plus ces sujets dans mes prochains films. Si je décidais de ma lancer dans un nouveau *Tetsuo*, le ton serait différent, le film serait plus simple et se déroulerait aux États-Unis et la figure de *The Guy* en serait probablement absente. Je pourrais avoir beaucoup de plaisir à réaliser un tel film. Quoiqu'il en soit, je ne ressens plus le besoin de traiter en profondeur les thématiques des précédents *Tetsuo*, mais en chercherais plutôt de nouvelles.



Biography Biographie

Born in central Tokyo on New Year's Day 1960, Shinya Tsukamoto spent his childhood surrounded by the construction sites of a city busy regenerating itself. He started making short films from the age of 14, using his father's 8mm camera and a cast of friends and relatives. This way he also made his first three (middle and feature-length) films between the age of 15 and 17. As a student he founded his own theatre company and wrote, directed and starred in plays that were performed in public spaces like parks and parking lots. Tsukamoto's 8mm short *The Adventures of Denchu Kozo* (1987) won him his first awards and acclaim in Japan, snapping up the Grand

Shinya Tsukamoto

Né dans le centre de Tokyo le premier jour de l'année 1960, Shinya Tsukamoto a passé son enfance au milieu des chantiers d'une ville en renouvellement perpétuel. À quatorze ans, il réalise ses premiers courts-métrages avec la caméra 8mm de son père et en réquisitionnant ses amis et sa famille. Il réalise dans les mêmes conditions trois premiers (moyen et long métrages) films entre les 15 et les 17 ans. Durant ses études, il monte sa compagnie de théâtre et écrit, dirige et interprète des pièces qui sont jouées dans des espaces publics comme des parcs ou des parkings. En 1987, Tsukamoto est récompensé pour la première fois avec son court-métrage *The Adventures of Denchu Kozo* tourné en 8mm. Le film

Prize at the prestigious Pia Film Festival, a launching pad for many filmmaking talents. But it was the now legendary cyberpunk feature *Tetsuo the Iron Man* (1989) that saw him catapulted into the big leagues. The film took the world by storm, drawing comparisons to David Lynch and David Cronenberg and making Tsukamoto the object of cult worship among fans in Japan, Asia, and the West. *Tetsuo the Iron Man* influenced a generation of Western filmmakers including Quentin Tarantino, Darren Aronofsky and Gaspar Noé, and its international success paved the way for the breakthrough of other Japanese filmmakers such as Takeshi Kitano, Takashi

remporte le Grand Prix du prestigieux festival Pia Film Festival, révélateur de bons nombres de réalisateurs de talent, et reçoit un bon accueil au Japon. Mais c'est avec le film qui deviendra culte dans la culture cyberpunk *Tetsuo the Iron Man* (1989) que Tsukamoto est catapulté dans la sphère des grands réalisateurs. Ce film aura l'effet d'une tempête. Les comparaisons pleuvent entre Tsukamoto et David Lynch ou David Cronenberg. Il est vénéré par des fans au Japon, en Asie et en Occident. *Tetsuo the Iron Man* a influencé toute une génération de réalisateurs occidentaux dont Quentin Tarantino, Darren Aronofsky et Gaspar Noé, et son succès international a ouvert la voie à d'autres réalisateurs japonais tels



Miike and Kiyoshi Kurosawa. Tsukamoto followed up *Tetsuo* with the teen horror film *Hiruko the Goblin*, his first film for a Japanese major company, before returning to the world of Tetsuo with the sequel *Tetsuo II the Body Hammer*. His fourth film, the boxing drama *Tokyo Fist*, won him further acclaim and took his work into an entirely new direction. Since then, the gritty urban revenge piece *Bullet Ballet*, the atmospheric period horror *Gemini*, the erotic *A Snake of June* (Controcorrente Special Jury Prize, Venice 2002) and the traumatic but beautiful *Vital* have continued to demonstrate

Biography Biographie

que Takeshi Kitano, Takashi Miike et Kiyoshi Kurosawa. Après *Tetsuo*, Tsukamoto tourne un film d'horreur mettant en scène des adolescents dans *Hiruko the Goblin*, premier film réalisé pour une grande société de production avant de retourner au monde de *Tetsuo* avec *Tetsuo II the Body Hammer*. Son quatrième film, *Tokyo Fist*, un drame sur fond de boxe, lui apporte une reconnaissance mondiale et donne un nouveau tournant à sa carrière. S'enchaînent alors *Bullet Ballet*, film réaliste sur le sentiment de revanche dans les villes, le film d'horreur *Gemini*, le film érotique *A Snake of June* (Prix Spécial du Jury dans une section parallèle, Venice 2002)

Tsukamoto's range, cementing his reputation as one of the leading filmmakers of his generation. He has also been active as an actor, working with such directors as Takashi Miike, Teruo Ishii, Takashi Shimizu, and Alex Cox, and has also served as a member of the jury at Venice twice. Most recently Shinya Tsukamoto completed *Nightmare Detective* and *Nightmare Detective 2*, his very personal takes on the J-horror phenomenon, which went on to achieve great commercial success around the world.

et le traumatisant mais non moins magnifique *Vital* qui illustrent tous l'étendue des genres dans lesquels Tsukamoto excelle et qui confirment sa réputation d'être l'un des réalisateurs les plus influents de sa génération. Tsukamoto a également joué dans des films réalisés par Takashi Miike, Teruo Ishii, Takashi Shimizu, et Alex Cox, et a aussi officié en tant que membre du jury à deux reprises au festival de Venise. Plus récemment, Shinya Tsukamoto a réalisé *Nightmare Detective* et *Nightmare Detective 2* qui montrent sa vision très personnelle du phénomène du J-Horror qui se sont révélés être de grands succès commerciaux dans le monde entier.

Filmography Filmographie

1987 *Adventure of Denchu Kozo/Denchu Kozo no Boken*
1989 *Tetsuo the Iron Man/Tetsuo*
1990 *Hiruko, the Goblin/Hiruko Yokai Hunter*
1992 *Tetsuo II the Body Hammer*
1995 *Tokyo Fist*
1998 *Bullet Ballet*
1999 *Gemini/Soseiji*
2002 *A Snake of June/Rokugatsu no Hebi*
2004 *Vital*
2005 *Haze: Original Long Version*
2006 *Nightmare Detective/Akumu Tantei*
2008 *Nightmare Detective II/Akumu Tantei II*





Born in Pennsylvania, USA, in 1973, raised in Canada and Singapore. Developed a passion for acting in high school, which he pursued with a classic actor's training at the University of Victoria, Canada. He worked as an actor in Vancouver, before taking a trip to Japan in the late 1990s that ended up with him making Tokyo his home. There he studied the Butoh dance form, which he performed both solo and with a variety of groups throughout Japan. In addition to acting, Bossick has also been active as a photographer, shooting portraits of musicians, actors, dancers, and tattoo designs for Tokyo magazines. Throughout his time in Japan he has appeared on television hundreds of times as well as done voices and motion capture for the video game industry.

Eric Bossick (Anthony)

Né aux États-Unis (Pennsylvanie) en 1973, Eric Bossick a grandi au Canada et à Singapour. Dès le lycée, il développe une passion pour le théâtre. Il suit ensuite une formation classique d'acteur à l'université Victoria de Vancouver (Canada) où il exercera le métier d'acteur avant d'entamer un voyage au Japon à la fin des années 1990 et de choisir de s'installer à Tokyo. Il a suivi des cours de danse Butoh et s'est produit seul ou avec une troupe dans tout le pays. Parallèlement au cinéma, Eric Bossick est également photographe. Il a réalisé les portraits de musiciens, acteurs, danseurs et créateurs de tatouages pour des magazines tokyoïtes. Depuis qu'il vit au Japon, il a de plus fait des centaines d'apparitions à la télévision et réalise des captures de voix et de mouvement pour l'industrie des jeux vidéo.

Born in Kanagawa, Japan in 1976. She started her acting career with her role in *Samurai Fiction* directed by Hiroyuki Nakano in 1998. Her other notable film appearances include *Stereo Future* (2001) also by Nakano, *Lost in Translation* (2005) by Sofia Coppola, *United Red Army* (2008) by Koji Wakamatsu, *After School* (2008) by Kenji Uchida, *The Code* (2009) by Kaizo Hayashi, and *Yatterman* (2009) by Takashi Miike, among many others. She also appears in theater plays, TV dramas, and TV commercials, and is an active model as well.

Akiko Monou (Yuriko)

Née en 1976 dans la région du Kanagawa (Japon), Akiko Monou débute sa carrière d'actrice en 1998 dans *Samurai Fiction*, un film de Hiroyuki Nakano. Se succèdent ensuite des rôles remarquables dans *Stereo Future* (2001) également réalisé par Nakano, *Lost in Translation* (2005) de Sofia Coppola, *United Red Army* (2008) de Koji Wakamatsu, *After School* (2008) de Kenji Uchida, *The Code* (2009) de Kaizo Hayashi, et *Yatterman* (2009) de Takashi Miike, pour n'en citer que quelques-uns. Akiko Monou apparaît également dans des pièces de théâtre, des séries télévisées et des spots publicitaires, et connaît une carrière de mannequin bien remplie.



Sinossi

Anthony, un tranquillo impiegato, figlio di padre americano e madre giapponese, vive a Tokyo con sua moglie Yuriko e il loro figlioletto Tom. Da quando la madre di Anthony è morta di cancro, il padre scienziato ha iniziato ad avere eccessivamente paura per la loro salute e a sottoporre rigidamente Anthony e Tom ad esami mensili. Camminando verso casa, Tom viene ucciso da un pirata della strada davanti agli occhi di Anthony. La perdita del figlio spinge Yuriko nel baratro e scatena violente emozioni in Anthony, il cui corpo inizia a trasformarsi. Pian piano le sue cellule iniziano a mutarsi in ferro. Quando ricompare il guidatore che ha ucciso Tom e Anthony apprende la verità sugli esperimenti che in passato suo padre ha fatto con cavie umane, e riguardo alla morte di sua madre, Anthony si tramuta in una massa di metallo – un'arma umana alimentata da una rabbia incontrollabile.

Commento del regista

Sono passati vent'anni dalla nascita di *Tetsuo*. Nei miei due precedenti *Tetsuo*, ho provato a descrivere l'instabile stato psicologico delle persone che vivono nelle città urbane di oggi. L'idea di un corpo umano che si tramuta in metallo è molto semplice, ma allo stesso tempo si tratta di una metafora ironica. In *Tetsuo: The Bullet Man*, il mio terzo *Tetsuo*, anche il corpo del protagonista si tramuta in metallo ma questa volta in un'arma mortale che combatte la paura di uccidere le persone contro la sua stessa volontà. In questo contesto la guerra è un altro argomento importante. Sono orgoglioso di aver lanciato la tradizione della serie di *Tetsuo*, nonchè una nuova idea di film nel modo più semplice e potente.

Tetsuo, Verso il Potere del Tre

Tetsuo corre come un filo attraverso il lavoro e la carriera di Shinya Tsukamoto. O, per rimanere in linea con il mondo ad alto voltaggio di *Tetsuo*, come un cavo elettrico. *Tetsuo: The Iron Man* e *Tetsuo II the Body Hammer* hanno segnato una generazione di spettatori. Ma anche una generazione di registi, quei nuovi professionisti giapponesi che hanno beneficiato della scia di Tetsuo per portare i loro film all'estero. Ma più di tutto, hanno segnato il lavoro, la carriera e la vita del loro creatore, il regista Shinya Tsukamoto. Molto spesso Shinya Tsukamoto ha dovuto rispondere alla stessa domanda: Quando girerà un terzo *Tetsuo*? L'impazienza dei fan appassionati, ma anche le tracce che Tetsuo ha lasciato nell'eterogenea gamma di film che Tsukamoto ha girato in vent'anni di carriera, possono spiegare questa perseveranza. Ogni film ci ricordava in qualche modo di Tetsuo, conteneva un po' della sua essenza, non importa quanto marginale.

Il potere di *Tetsuo* è il potere combinato dell'uomo moderno: vapore, elettricità, energia nucleare, combustibile fossile – imbrigliato da acciaio e carne, e guidato dal cervello umano. Lo scienziato pazzo Shinya Tsukamoto ha confezionato un infuso davvero inebriante, mettendo insieme pezzi di *Blade Runner*, *Alien* e del lavoro di

David Cronenberg in un frullatore, lasciando che il risultato cuocesse lentamente sull'asfalto di Tokyo e che emergesse in un'alimentazione esclusivamente di film giapponesi su creature mostruose. Ed è così che Tetsuo è venuto al mondo, un mondo che ama ma allo stesso tempo lo spaventa.

Due volte si è infuriato e ha ruggito, altre volte si è ritirato, ibernato nel suo nido di ferraglia e solido cemento, aspettando la sua occasione per scatenarsi ancora una volta e tracciare una via di distruzione per ricordare a tutti noi ciò che di più caro abbiamo nella nostra vita. Dopo qualche falso allarme, l'attesa è finalmente finita. Esattamente vent'anni dopo essere stato sguinzagliato la prima volta, *Tetsuo the Bullet Man* è qui. L'attesa non l'ha arrugginito. Al contrario: è più lucente, più potente, più affascinante e più distruttivo di quanto sia mai stato. E anche più familiare. Questa volta, quando guarderemo Tetsuo in faccia, più di ogni altra volta vedremo noi stessi riflessi nella sua arma umana di distruzione di massa. Pauroso, sì, ma così eccitante.

Tom Mes

Autore di *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*

Intervista con Shinya Tsukamoto

Ormai le voci di un terzo Tetsuo circolavano da molti anni. E' comprensibile che i fan dei film originali si aspettassero di vedere un terzo episodio, ma quanto è stato forte in lei l'impulso di girare un terzo film?

Dopo aver girato *Tetsuo II the Body Hammer* nel 1992, abbiamo fatto un tour internazionale di promozione. In quell'occasione un produttore americano venne da me con l'idea di fare un *Tetsuo* americano, mi piacque subito l'idea di vedere *Tetsuo* propagarsi negli Stati Uniti. Da quel giorno ho considerato seriamente quest'idea, per 16 anni. Ma ogni volta che tentavo di realizzarla si presentavano degli ostacoli: conflitti di opinioni con i produttori, questioni di budget, problemi di comunicazione e così via. Ma finalmente ho terminato questo progetto nel modo ideale.

Gli spettatori devono conoscere i primi due Tetsuo per apprezzare Tetsuo the Bullet Man?

No, non devono vedere i precedenti, nonostante io voglia ovviamente che tutti li guardino (ride). *Tetsuo the Bullet Man* è l'integrazione dei due *Tetsuo* precedenti ma, allo stesso tempo,

dovrebbe funzionare come presentazione della serie. Se il pubblico vedrà *Tetsuo the Bullet Man* e lo apprezzerà, spero che andrà a guardare anche *Tetsuo II* e *Tetsuo I* - andando a ritroso, per così dire (ride).

Il protagonista di Tetsuo the Bullet Man è per metà americano. Da dove viene questa idea?

Quello che stavo tentando di fare non era creare un altro *Tetsuo* giapponese, ma realizzare il *Tetsuo* americano nel modo ideale. Molti produttori americani, incluso Quentin Tarantino, mi hanno avvicinato ed io ho apprezzato molto le loro offerte, ma sono una persona molto cauta. Forse troppo cauta (ride). Continuavo a discutere con loro, ma non riuscivo mai ad essere sicuro al cento per cento di girare un *Tetsuo* negli Stati Uniti e perciò rifiutavo ogni volta. Così ho deciso di utilizzare il mio solito modo di girare film, ovvero impiegare me stesso come produttore, regista, sceneggiatore, direttore della fotografia, editor, etc. In tal modo posso girare il mio film come penso debba essere. In questo senso, *Tetsuo the Bullet Man* rimane un film giapponese. Ma avevo ancora intenzione di fare un film in stile americano, a parte il fatto di girarlo a modo mio. Visto che la mia intenzione era di girare un film del genere, il protagonista doveva essere, naturalmente, americano.

Cosa le ha fatto decidere di girare il film in inglese, anche se la produzione è interamente giapponese?

Intervista con Shinya Tsukamoto

La mia idea originaria era quella di ambientare questo film in una grande città degli States, come New York, in cui la tecnologia è molto avanzata e i grattacieli sono opprimenti. Ma ogni volta che mi ritrovo a pensare a quelle città 'cyberpunk' tecnologicamente avanzate, finisco sempre per pensare a Tokyo. Tokyo è una città estrema e avanzata nel modo più inquietante, come in *Blade Runner* e nei romanzi di William Gibson. Molte persone in tutto il mondo sono interessate a Tokyo e alla sua cultura. Questo è il motivo per cui ho pensato che sarebbe stata una buona idea scegliere questa metropoli come sfondo di *Tetsuo the Bullet Man*. Avevo ambientato i due precedenti Tetsuo a Tokyo, e questa è la mia serie. Ho pensato che sarebbe stato eccezionale invitare a Tokyo uno straniero come protagonista. Aveva senso per me. Inoltre, c'è una specie di tradizione su uno straniero che viene in Giappone e si innamora di una donna giapponese, come ne L'Ultimo Samurai. Questo è il motivo per cui Anthony ha una moglie giapponese, e lui stesso è per metà giapponese e per metà americano.

Quanto è stata impegnativa la sfida, per lei e per gli attori, di girare il film interamente in inglese?

In realtà ho realizzato quanto fosse considerevole la sfida solo dopo aver girato il film (ride). Prima di iniziare le riprese sapevo che non sarebbe stato facile, non essendo di madrelingua inglese, ma allo stesso tempo ho visto molti film in inglese e so distinguere una buona da una cattiva recitazione. Inoltre, ho

elaborato questa idea di un *Tetsuo* in lingua inglese per più di dieci anni. Perciò ho creduto che saremmo stati in grado di comunicare nel film emozioni e sfumature attraverso i dialoghi in inglese. Ma quando abbiamo iniziato effettivamente le riprese, abbiamo capito che tipo di sfida fosse. Abbiamo realizzato che è davvero difficile valutare le piccole sfumature. Avrei voluto essermi esercitato molto di più prima di iniziare le riprese. La prossima volta starò più attento (ride). Era difficile chiedere a qualcuno non madrelingua sfumature dettagliate, che sono molto importanti per me. Prima di girare ho pensato che sarebbe stata una sfida interessante, ma presto mi sono reso conto che si trattava di un confronto molto impegnativo (ride).

Il casting per l'attore principale è stato cruciale, a maggior ragione per il punto di vista americano. Eric Bossick è un'autentica scoperta nel ruolo principale, riesce a trasmettere sia quiete che pura corporalità. Quanto è stato importante per lei l'averlo trovato?

Quando ho discusso l'idea di un *Tetsuo* con i produttori americani, loro avevano sempre due condizioni: una era di girare il film in un preciso arco di tempo e l'altra di dare la parte principale ad un attore famoso. Per me è stato molto difficile bilanciare queste condizioni con il mio metodo di girare i film su *Tetsuo*. Se avessi dovuto assumere un attore famoso, avrei avuto bisogno di tenerlo per un intero anno di riprese, il che avrebbe significato pagargli un compenso enorme. E' impossibile però girare un film su *Tetsuo*

diversamente. Quando faccio un film su *Tetsuo* non lo giro in un mese. Ho bisogno di dedicare abbastanza tempo alla produzione e non posso abbandonare questo sistema. Questo è uno dei motivi principali per cui il film non ha un produttore americano. Non doveva avere un grande budget, ma doveva essere fatto a modo mio. Perciò avevo bisogno di trovare un attore principale che potesse lavorare in questo modo. Dopo aver deciso di girare il film a Tokyo, ho tenuto un'audizione ed è così che ho trovato Eric. Non avevo rivelato molto del plot, ma lui capì esattamente il personaggio e si presentò all'audizione in completo e con il viso pallido per il trucco. Anche la recitazione è stata perfetta. Ma più di tutto, ha una grande passione per questo progetto. L'ho incontrato un paio di volte e ho capito che poteva essere soltanto lui. Ama i film su *Tetsuo*, perciò ha potuto interpretare un ragazzo tranquillo e allo stesso tempo divertirsi nel processo di trasformazione in questo brutale uomo di ferro. Sì, lui è un tesoro e spero che si affermi in seguito a *Tetsuo the Bullet Man*.

Per quale motivo avrebbe bisogno di così tanto tempo per girare un film su Tetsuo?

Per girare un film in un breve arco di tempo devo avere un'idea chiara fin dall'inizio. Non posso farlo senza l'aiuto di professionisti. Ma quando lavoro con questi ragazzi non è facile portare avanti le mie idee creative facilmente, perché rimanere fedeli alla scaletta è l'obiettivo principale. Ma continuo a cercare e a trovare nuove idee

mentre giro i film su *Tetsuo*. E' un processo necessario, ed è proprio per questo che c'è bisogno di tempo. Vado avanti e indietro, giro intorno e gradualmente mi avvicino a quello che voglio realizzare. Ho bisogno di un'organizzazione che mi dia la possibilità di girare il film in questo modo.

E riguardo al suo personaggio, il malvagio The Guy? Ha iniziato come un personaggio seducente nel primo film, per poi diventare un leader carismatico nel secondo. Com'è invecchiato in Tetsuo the Bullet Man?

Credo che The Guy non sia invecchiato così tanto mentalmente (ride). Sono passati vent'anni ed è un po' come uno dei membri dei Rolling Stones, che suona la stessa musica indossando gli stessi abiti, ma appare più vecchio, il che risulta divertente e triste ma allo stesso tempo una vera fonte di ispirazione. Guardando indietro, alle due precedenti rappresentazioni di The Guy, il primo era un pervertito ossessionato dal ferro e dipendente dagli incidenti automobilistici che veniva motivato da un desiderio di vendetta. Non appena però diventava un tutt'uno con *Tetsuo*, sentiva l'impulso di devastare la città. Il secondo The Guy aveva l'obiettivo più chiaro di distruggere il mondo, e sapeva come farlo, comandando un gruppo per raggiungere il suo scopo. In questo film, The Guy ha più o meno lo stesso tipo di carattere del secondo film. E' affascinato dall'idea di distruggere il mondo. I protagonisti di molti dei miei film sono ossessionati da questa idea. Nel cyber mondo moderno, in cui non si può avere davvero coscienza della

Intervista con Shinya Tsukamoto

realtà, essi sono ossessionati dal sentire l'estrema materialità di essere spazzati via da questo grosso pezzo di ferro umano chiamato *Tetsuo*. Questa è un'idea di autodistruzione che conduce alla distruzione di massa. Questo è The Guy. Forse è molto più suicida dei due precedenti. Devo pensarci ancora un po' (ride).

Il concetto di base di tutti i film su Tetsuo è quello di un uomo che si tramuta in un'arma di distruzione di massa. Dopo l'11 Settembre e l'amministrazione Bush questa idea del cyberpunk è diventata di nuovo di grande attualità. E' stato ispirato da questi avvenimenti nella scrittura e nelle riprese di Tetsuo the Bullet Man?

Credo che sia una domanda fondamentale. In realtà è molto difficile rispondere. Questo è stato parzialmente il motivo per cui ho spostato il set a Tokyo e ho abbandonato l'idea originaria di utilizzare una città americana. Prima dell'11 Settembre avevo davvero intenzione di girare questo film negli Stati Uniti. Ma dopo quello che è successo, se avessi inserito un personaggio distruttivo come The Guy in una città americana, sarebbe stato troppo ovvio. Sarebbe stato diverso da ciò che volevo rappresentare in relazione al tema, ovvero la realtà della vita nella città moderna. La distruzione di una città ha un forte significato, ora come ora. Perciò ho pensato che inserire un personaggio che avrebbe distrutto una città americana non è qualcosa che avrei fatto. Invece, ho scelto la mia città. Ho deciso di abbattere la mia città, con me stesso e la mia gente all'interno. E' sempre un crimine, ma è un affare

personale. Ho sentito che avrebbe avuto molto più senso in questo modo. In ogni caso, il mio tema per questo film è l'incertezza della realtà nelle città moderne e l'uso della violenza per far sì che le cose si sentano reali. Per focalizzare questo, la città cyberpunk di Tokyo è la location migliore.

Anche il desiderio di vendetta sembra giocare un ruolo importante, specialmente nel personaggio di Yuriko.

Questo è davvero un altro tema fondamentale del film. Se qualcosa del genere accadesse a me, mi vendicherei? Ho paura di sì. Ma allo stesso tempo temerei le conseguenze della mia vendetta. Se mio figlio venisse ucciso, potrei vendicarmi in tre secondi (ride). Voglio dire che questo è un gravoso problema, anche se non è descritto troppo realisticamente visto che si tratta di un film di fantascienza. La domanda è: quando perdi la cosa più importante, la vendetta immediata può essere giustificata? Questo è il caso dell'America. Sono stati danneggiati e si sono vendicati. Ma il loro potere di vendetta può aver distrutto qualcosa di più. Devo chiedere a me stesso se questo può essere giustificato. Non c'è una risposta giusta. Continuo a pormi questa domanda mentre realizzavo il film. Se arrivassi a sentire il bisogno di vendicarti, cosa faresti? Non so dare una risposta, ma continuo a porla attraverso questo film.

Il personaggio di Anthony sente un forte desiderio per sua madre. Cosa le ha fatto decidere di attribuirgli questo complesso edipico?

Durante la mia discussione con i produttori americani del progetto, molti di loro mi hanno detto che trovavano interessanti i primi due film ma, allo stesso tempo, che non capivano cosa portasse il protagonista a trasformarsi in metallo. Perciò avevo bisogno di una narrazione razionale per il *Tetsuo* americano. Ciò che mi venne in mente fu – questo è uno spoiler se ancora non avete visto il film – di far nascere il protagonista da un padre umano e da una madre androide. Una madre è come la terra o l'intero universo da cui provieni. Allo stesso modo mia madre significa molto per me. E per il protagonista, sua madre è metallica, il che gli fa chiedere a se stesso: Chi sono? Cosa sono? Questo è il suo turbamento, ed è qualcosa di condivisibile dalle persone che vivono le loro vite nelle moderne città urbane. Ho pensato che fosse un'idea semplice e chiara per questo film. Mia madre ha avuto dei problemi di salute ultimamente, e anche questo fatto può riflettersi nel film. Penso che si capisca anche dai miei film precedenti, come ad esempio Nightmare Detective 2. Penso che questa premessa funzioni chiaramente per mettere il protagonista nella condizione di porsi domande sulla sua esistenza, che è uno dei temi principali di questo film.

Questo film dipende interamente dal dialogo e dalla trama, molto più dei primi due Tetsuo.

Come già detto, questo progetto è nato come film americano. Mentre lo stavamo realizzando, i produttori americani hanno

affermato che i primi due *Tetsuo* erano interessanti, ma un po' troppo assurdi i contenuti e non facili per il pubblico americano. Ma quando ci siamo confrontati sul modo più realistico in cui girare *Tetsuo*, non ero molto convinto dei loro presupposti e della trama. Perciò avevo bisogno di far emergere la mia idea personale riguardo a *Tetsuo*, come ad esempio la figura della madre androide. In ogni caso il mio obiettivo principale, questa volta, era di girare un film per un pubblico più ampio. Perciò ho deciso di scrivere una storia accessibile, senza però perdere il concetto fondamentale di *Tetsuo*. Infatti i precedenti *Tetsuo* contengono meno dialoghi, questa volta invece ho scritto di più, anche perché volevo che questo film fosse più facile da seguire.

In più, per continuare la saga di Tetsuo, questo film sembra anche seguire certi motivi dei suoi film più recenti.

Sia in *Haze* che in *Nightmare Detective* ho provato a lavorare sullo stesso soggetto. E con *Tetsuo the Bullet Man*, sto cercando di portare avanti lo stesso tema. Questo tratta delle città e dell'umanità, dell'incertezza della realtà e della relazione tra mente e corpo. Ho affrontato questi argomenti nei miei ultimi film e in questo senso *Tetsuo the Bullet Man* rientra nella tradizione della serie di *Tetsuo* in termini di storia, ma nei contenuti è vicino ai miei film più recenti.

La sua visione di Tokyo e della vita in città non sembra essere cambiata molto da Tetsuo II the Body Hammer.

Intervista con Shinya Tsukamoto

In *Tetsuo I e II*, *Tokyo Fist* e *Bullet Ballet*, i miei personaggi lottano nella città di Tokyo. Con *Vital*, il mio interesse si è spostato verso il lato interiore dell'essere umano, e allo stesso tempo verso l'aspetto naturale del mondo, voglio davvero fare un film che esplori quella parte naturale del mondo fino ad un livello estremo, ma non ho ancora avuto la possibilità di farlo. Quando finalmente riuscirò a girare quel film, credo che la mia prospettiva sarà cambiata, ma non sono ancora a quel punto. La mia visione di Tokyo, in quel senso, non è mutata. Prima che io arrivi ad affrontare il mondo naturale, ci sono ancora alcune cose che voglio fare. Personalmente, ho sempre provato emozioni differenti verso la città e la vita in essa, e avendo avuto a che fare con questioni così difficili ho quasi rischiato un esaurimento nervoso. Ma dopo la nascita di mio figlio, ho perso molta di quella tensione. Comunque, quando mi guardo attorno, la città non è cambiata e i miei soggetti ancora significano qualcosa là fuori. Voglio dedicarmi molto presto al mio film sulla natura, per poi riguardare la città e scoprire quanto la mia visione sia cambiata. Sarei potuto giungere alla mia idea di natura subito dopo *Vital*, ma non ero ancora soddisfatto e ho continuato a sviluppare questi pensieri in tutti gli altri film girati fin da allora. Voglio tuttora portare avanti questa idea, ma so che sarebbe un progetto costoso e guardando all'attuale situazione economica, non sembra semplice da realizzare.

Dopo aver finalmente girato Tetsuo the Bullet Man, pensa di aver concluso con il mondo di Tetsuo?

Dunque, per quanto riguarda il tema del film, come l'incertezza della coscienza, ho avuto a che fare con questo concetto nei precedenti film su *Tetsuo*, *Vital*, etc. Credo che questo sarà l'ultimo film in cui tratterò questi argomenti. Questa volta voglio anche andare avanti e provare ad affrontare l'idea della paura di iniziare una guerra, che credo sia un'attuale minaccia nella società. Ma non ho intenzione di portare ancora avanti gli stessi argomenti nei prossimi film. Se decidessi di girare un altro *Tetsuo*, avrebbe un tono differente, sarebbe un film più semplice, possibilmente senza The Guy e che girerei in America. In ogni caso, non approfondirò i temi dei Tetsuo precedenti ma cercherò piuttosto di trovare nuove tematiche per lui.

Biografia di Shinya Tsukamoto

Nato il 1 Gennaio 1960 a Tokyo, Shinya Tsukamoto ha passato la sua infanzia circondato dai cantieri di una città impegnata a rigenerarsi. Ha iniziato girando cortometraggi all'età di 14 anni, usando la 8mm del padre e un cast di amici e parenti. In questo modo ha girato anche i suoi tre primi film tra i 15 e i 17 anni. Da studente ha fondato la sua compagnia teatrale e scritto, diretto e interpretato opere che sono state rappresentate in spazi pubblici come parchi e parcheggi. Il corto di Tsukamoto, *The Adventures of Denchu Kozo* (1987) girato in 8mm, gli ha fatto ottenere il suo primo premio ed è stato acclamato in Giappone, aggiudicandosi inoltre il Grand Prize al prestigioso Pia Film Festival, una piattaforma di lancio per molti talenti. Ma è stato l'ormai leggendario lungo cyberpunk *Tetsuo the Iron Man* (1989) che l'ha catapultato tra le file dei grandi. Il film ha conquistato il mondo, tracciando confronti tra David Lynch e David Cronenberg e facendo di Tsukamoto un oggetto di culto tra i fan in Giappone, in Asia e in Occidente. *Tetsuo the Iron Man* ha influenzato una generazione di registi occidentali, tra cui Quentin Tarantino, Darren Aronofsky e Gaspar Noé, e il suo successo internazionale ha preparato la strada per il successo di altri registi giapponesi come Takeshi Kitano, Takashi Miike e Kiyoshi Kurosawa.

Tsukamoto ha fatto seguire al primo *Tetsuo* l'horror per adolescenti *Hiruko the Goblin*, il primo film con una major, prima di tornare al mondo di *Tetsuo* con il sequel *Tetsuo II the Body Hammer*. Il suo quarto film, il dramma sulla box *Tokyo Fist*, gli ha assicurato una fama universale e ha portato il suo lavoro ad un livello di regia completamente nuovo. Sin da allora, il lavoro sulla cruda vendetta urbana *Bullet Ballet*, l'horror atmosferico *Gemini*, l'erotico *A Snake of June* (Premio Speciale della Giuria Controcorrente, Venezia 2002) e lo sconvolgente ma fantastico *Vital* hanno continuato a dimostrare l'eterogeneità di Tsukamoto, consolidando la sua reputazione di essere uno dei principali registi della sua generazione. E' stato attivo anche come attore, lavorando con registi del calibro di Takashi Miike, Teruo Ishii, Takashi Shimizu e Alex Cox, ed è stato per due volte membro della giuria del Festival di Venezia. Recentemente Shinya Tsukamoto ha completato *Nightmare Detective* e *Nightmare Detective 2*, la sua visione personale del fenomeno degli horror giapponesi, che ha continuato ad ottenere grandi successi commerciali in tutto il mondo.

Filmografia

1987 *Adventure of Denchu Kozo/Denchu Kozo no Boken*

1989 *Tetsuo the Iron Man/Tetsuo*

1990 *Hiruko, the Goblin/Hiruko Yokai Hunter*

1992 *Tetsuo II the Body Hammer*

1995 *Tokyo Fist*

1998 *Bullet Ballet*

1999 *Gemini/Soseiji*

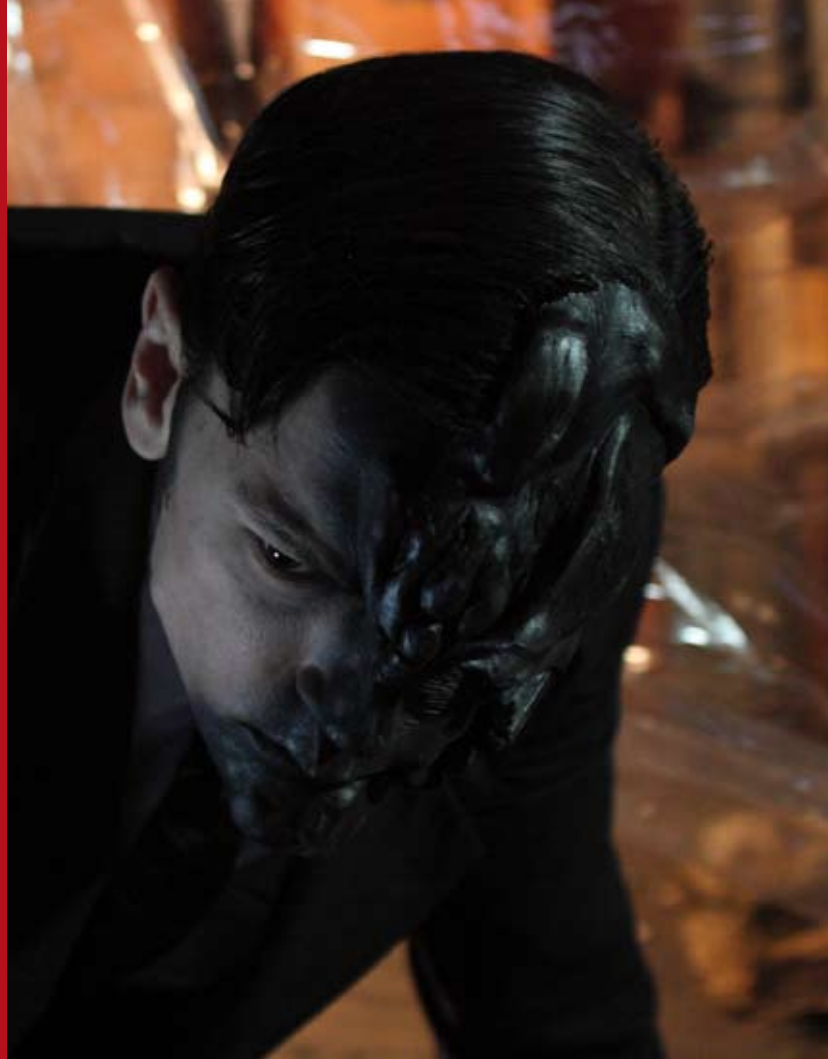
2002 *A Snake of June/Rokugatsu no Hebi*

2004 *Vital*

2005 *Haze: Original Long Version*

2006 *Nightmare Detective/Akumu Tantei*

2008 *Nightmare Detective II/Akumu Tantei II*



Biografia di Eric Bossick (Anthony)

Nato in Pennsylvania, USA, nel 1973, cresciuto in Canada e a Singapore. Ha sviluppato la passione per la recitazione frequentando le scuole superiori, che ha portato avanti con un corso di recitazione classica alla University of Victoria, Canada. Ha lavorato come attore a Vancouver, prima di compiere il viaggio in Giappone alla fine degli anni 90, che è terminato con l'aver fatto di Tokyo la sua casa. Lì ha studiato danza Butoh, che ha rappresentato sia da solo che con una varietà di gruppi attraverso il Giappone. Oltre a recitare, Bossick è anche stato attivo come fotografo, scattando ritratti di musicisti, attori, danzatori e design di tatuaggi per le riviste di Tokyo. Durante la sua permanenza in Giappone è apparso più volte in televisione e ha prestato la voce e movimenti per l'industria del video game.

Biografia di Akiko Monou (Yuriko)

Nata a Kanagawa, Giappone nel 1976. Ha inaugurato la sua carriera di attrice con un ruolo nel film *Samurai Fiction* diretto da Hiroyuki Nakano nel 1998. Altri film noti da lei interpretati sono *Stereo Future* (2001), anch'esso diretto da Nakano, *Lost in Translation* (2005) di Sofia Coppola, *United Red Army* (2008) di Koji Wakamatsu, *After School* (2008) di Kenji Uchida, *The Code* (2009) di Kaizo Hayashi, e *Yatterman* (2009) di Takashi Miike, e molti altri. E' inoltre apparsa in rappresentazioni teatrali, serie televisive, e spot pubblicitari, oltre al restare, allo stesso tempo, una modella affermata.



CONCEPTION GRAPHIQUE → FRANÇOIS-XAVIER DELARUE

Production Companies

Kaijyu Theater

Nishi-sugamo 1-32-4 #402,
Toshima-ku
Tokyo 170-0001 Japan
Tel. +813 3949 7507
Fax +813 3949 7518
sk@zoo.email.ne.jp

Asmik Ace Entertainment Inc.

Roppongi 6-1-24, Minato-ku
Tokyo 106-8553 Japan
Tel. +813 5413 4352
Fax +813 5413 2843
intl@asmik-ace.co.jp
www.asmik-ace.co.jp

International Press

Stephen Lan

Venice: +3934 5267 0260
Toronto: +141 6923 6327
Lan.Stephen@sympatico.ca
www.StephenLan.com

Italian Press

Stephen Lan

Venice: +3934 5267 0260
Toronto: +141 6923 6327
Lan.Stephen@sympatico.ca
www.StephenLan.com

International Sales

Coproduction Office

24, rue Lamartine
75009 Paris
France
Tel. +331 5602 6000
Fax +331 5602 6001
sales@coproductionoffice.eu
press@coproductionoffice.eu
www.coproductionoffice.eu



COPRODUCTION OFFICE
24, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
FRANCE