



ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

PRESSBOOK



KOCH MEDIA

ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DATA DI USCITA: 27 FEBBRAIO 2020

Sito Ufficiale: <https://www.kochmedia-film.it/film/lupinIII-thefirst/>

Facebook: <https://www.facebook.com/lupinIIIthefirst/>

Instagram: <https://www.instagram.com/lupinIIIthefirst/>

Hashtag Ufficiale: #LupinIIITheFirst

Sito ufficiale internazionale: <https://lupin-3rd-movie.com/>

Distribuito in Italia da

KOCH MEDIA

Via Ripamonti 89, Milano

Facebook: <http://www.facebook.com/KochFilmsIT>

Twitter: @KochMediaIT

YouTube: www.youtube.com/user/Kmedia2

Ufficio stampa Koch Media:

MANZOPICCIRILLO

ENTERTAINMENT PRESS & CONSULTING

info@manzopiccirillo.com - www.manzopiccirillo.com

INTRODUZIONE

**A QUARANT'ANNI DALL'IMMORTALE CAPOLAVORO
"LUPIN III – IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO",
FINALMENTE AL CINEMA UN FILM IN 3DCG,
ARDENTEMENTE DESIDERATO DALL'AUTORE MONKEY PUNCH**

La serie dei fumetti di "Lupin III" ha inizio nel 1967 sulla testata "Manga Action".

Le storie di azione e avventura di Lupin e della sua banda, disegnate da Monkey Punch, suscitano in un batter d'occhio grande interesse, tanto che nel 1971 in Giappone inizia la trasmissione della serie televisiva "Le avventure di Lupin III", trasmessa in Italia a partire dal 1979. È così che l'aspetto cool, al tempo stesso scherzoso e comico, del Lupin con indosso la giacca rossa ritorna anche nella serie televisiva "Le nuove avventure di Lupin III", trasmessa in Giappone a partire dal 1977 e in Italia dal 1981, conquistando il cuore di molte persone e rendendo il personaggio incredibilmente popolare.

Alle serie televisive seguono altre opere di grandissimo successo su Lupin, che non hanno perso brillantezza e sono amate ancor oggi, tra cui "Lupin III – La pietra della saggezza" (1978), primo film cinematografico della serie, e "Lupin III – Il castello di Cagliostro" (1979), primo film da regista del celebre Hayao Miyazaki. Quarant'anni dopo l'uscita de "Il castello di Cagliostro" arriva un nuovo Lupin cinematografico, opera del numero uno della CGI in Giappone, Takashi Yamazaki ("Doraemon – Il film", "Dragon Quest your story"). Si tratta quindi del primo film della serie in computer grafica. Il Maestro Monkey Punch desiderava ardentemente poter vedere l'opera completata, tanto da commentare con un "Che emozione!" alla vista dei bozzetti grafici dei personaggi della banda Lupin in CGI.

Nel titolo di quest'opera, "The First", fa riferimento a diversi elementi:

primo, il diario di Bresson, che entra in scena nel film, è una sorta di tesoro karmico, l'unico che Lupin I non è riuscito a rubare; inoltre si tratta dell'accoglienza di Takashi Yamazaki quale novello regista per la serie di Lupin. Infine, questo è il primo "Lupin III" della serie disegnato in animazione 3DCG, il primo memorabile lavoro di questo tipo che fa irrompere il personaggio in una nuova era. L'edizione Italiana del film ha confermato il cast dei doppiatori originali della serie "Lupin III", come è avvenuto in Giappone.

Durata: 1 ora e 33 minuti

STORIA

**LANCIA LA SFIDA AL SOGNO CHE
IL CAPOSTIPITE ARSENIO LUPIN
NON È RIUSCITO A RAGGIUNGERE!**

A quarant'anni da "Il castello di Cagliostro", una nuova storia di Lupin e della novella eroina Laetitia, che lancia una sfida al sogno che il capostipite Aresnio Lupin (I) non è riuscito a realizzare, ovvero mettere le mani sul diario di Bresson, l'unico tesoro scrupolosamente nascosto che il celebre nonno Arsenio Lupin non è mai riuscito a rubare. Si dice che chi ne chiarirà il mistero metterà le mani su un immenso tesoro. Lupin, che mira a questo obiettivo leggendario, si imbatte in Laetitia, una ragazza che ama l'archeologia, e i due collaborano per risolvere il mistero. Ma Lambert, un ricercatore di un'organizzazione segreta che mira al diario di Bresson, e Geralt, un uomo misterioso che manovra l'organizzazione intralciano i loro piani...

Qual è la sorprendente verità nascosta nel diario di Bresson?
Parigi, Messico, Brasile diventano teatro di una caccia al tesoro senza precedenti.



INTERVISTA AL REGISTA

TAKASHI YAMAZAKI

Si dice che “Lupin III” le piaccia fin da bambino, è vero?

Da piccolo andai a trovare dei parenti nella loro casa di Yokohama. Lì vidi per la prima volta un filmato di Lupin, ne rimasi scioccato, pensai: “Che animazione adulta. La metropoli sembra davvero straordinaria!”, le impressioni che la città e Lupin mi avevano fatto divennero un tutt’uno, e dentro di me Lupin diventò un simbolo metropolitano. Meraviglioso fu anche il senso di festa che mi trasmise il trailer di “Lupin III – La pietra della saggezza” (1978), che ricordo di essere andato a vedere in un cinema di Nagano, la mia città natale, emozionato perché finalmente Lupin arrivava al cinema! In seguito, mi rimasero particolarmente impresse le opere del regista Hayao Miyazaki, come “Lupin III – Il castello di Cagliostro” (1979) e gli episodi della serie televisiva “Albatros, le ali della morte” e “I ladri amano la pace”.

Ci racconta nel dettaglio come è arrivato a partecipare a questo progetto in qualità di regista e di sceneggiatore?

All’inizio sono stato coinvolto come consulente all’opera, ma poco dopo mi è stato chiesto se avessi voluto provare a essere il regista. La vedevo molto difficile, visto che lavoro per lo studio Shirogumi, e non per Marza Animation Planet, che effettua la produzione delle animazioni principali di quest’opera, ma Lupin era già nel mio cuore, e siccome non capita tutti i giorni l’occasione di occuparsi di questo personaggio, non ho voluto perderla e mi detto: “Lo voglio fare”. In questi anni sono andato allo studio Marza Animation Planet una volta la settimana, sempre facendo meeting con tutti i team uno di seguito all’altro: l’art team, l’animation team, l’asset team... insomma, tornavo ogni volta a casa stanco morto!

Con quali immagini nella mente ha scritto la sceneggiatura?

Per un film live action giapponese difficilmente si può realizzare una storia ambientata in diverse parti del mondo, ma per un film in Computer Grafica diventa possibile, e ho voluto provarci. Essendo la storia ambientata non in un luogo immaginario, ma in diversi paesi all’estero, ho voluto descrivere l’azione come se si sviluppasse in tutto il mondo, stile “007”. Poi ho inserito, per dargli importanza, le simpatiche consuetudini di Lupin, ad esempio il suo cavallo di battaglia, i travestimenti, o gli inseguimenti senza successo di Zenigata.

E cosa ci dice rispetto alla creazione del personaggio di Laetitia?

Volevo renderla una persona a cui si illuminano gli occhi quando racconta ciò che le piace. In particolare, volevo farle luccicare gli occhi quando inizia a raccontare di archeologia, perché si capisca che le piace davvero. Ma poi ho pensato di realizzare una storia in cui questi suoi sentimenti sono tenuti a freno e in cui Lupin l’aiuta a liberarli. In realtà nella prima bozza Laetitia era molto più forte. Sapeva anche combattere corpo a corpo!

Visto che ha realizzato dodici sceneggiature e tre story reel, mi sembra che stavolta abbia affinato parecchio la storia, vero?

Marza è un’azienda che utilizza questo metodo realizzativo stile Hollywood, una delle ragioni per cui ho voluto partecipare al progetto. Non si seguono i “classici” passaggi per cui si riceve la sceneggiatura, si scrive lo storyboard illustrato



e infine si produce la CG, ma si reitera un processo che prevede di realizzare elaborati story reel, contenenti anche le voci dei doppiatori, e poi mostrarli a diverse persone, a un focus group. Per cui anche nella sceneggiatura si tiene conto delle opinioni di diversi spettatori. Per questo film ho infatti la sensazione di aver realizzato l'opera applicando qualcosa di vicino al principio della collegialità.

A quest'opera hanno partecipato anche animatori leggendari che hanno avuto a che fare con Lupin fin dall'inizio?

Su alcune scene, non su molte, hanno partecipato anche animatori leggendari. È stato divertente, perché grazie ai loro disegni veniva spontaneo dire: "Questo è Lupin". Poter lavorare con simili animatori e con i doppiatori originali di Lupin, per un vero fan come me è stata una grande fortuna.

E la musica è del signor Yūji Ōno...

Sono stato felice anche di questo! Io appartengo alla generazione dei film Kadokawa, "Inugami-ke no ichizoku" (La famiglia Inugami, 1976), "Ningen no shōmei" (Prova di umanità, 1977), "Yasei no shōmei" (Prova di selvatichezza, 1978), le cui musiche sono state realizzate dal signor Ōno... Mi piacciono tantissimo i brani di quel periodo. Naturalmente mi piacciono tantissimo anche i brani di "Lupin III", e poiché entrambi hanno rappresentato il mio imprinting, poter lavorare insieme al signor Ōno e a "Lupin" è stato come un sogno. Piacendomi particolarmente "Honō no takaramono" (Il tesoro della fiamma), motivo conduttore de "Il castello di Cagliostro", ho fatto al signor Ōno l'assurda richiesta: "Per favore, superi "Honō no takaramono"", e mi sono fatto comporre da lui il motivo conduttore di Lupin III – The First. Sono felice che abbia realizzato un brano così bello.

E gli scambi di opinioni con il Maestro Monkey Punch?

Purtroppo non sono riuscito a incontrarlo. Pensavo di poterlo fare quando avesse visto l'opera completata, è stata una vera sfortuna. Ma siamo comunque riusciti a collaborare: è intervenuto nei punti essenziali, vedendo i personaggi e leggendo la storia, ma mi ha lasciato piena libertà di produzione, e da lui ricevevo sempre messaggi del tipo: "Mi affido a lei" o "Attendo con gioia". Considero davvero un onore l'aver potuto partecipare al nuovo format 3DCG come ultimo tassello della genealogia di "Lupin III", che ha generato più di un capolavoro.

Infine, che messaggio vorrebbe lanciare ai fan?

Sarei felice se riusciste a divertirvi in modo puro, perché mi sono sforzato il più possibile per avvicinarmi al Lupin che si trova nei cuori di voi tutti, riempiendo il film dell'eleganza e della bellezza della Lupin Family.

LUPIN III



Nipote del celebre Arsenio Lupin, è il più grande ladro al mondo. Capace di apparire dovunque in qualsiasi momento per rapinare il bottino a cui mira, grazie alle sue impareggiabili capacità fisiche e alla sua lucida intelligenza non c'è niente che non possa rubare. Essere indulgente con le belle donne è il suo unico punto debole.



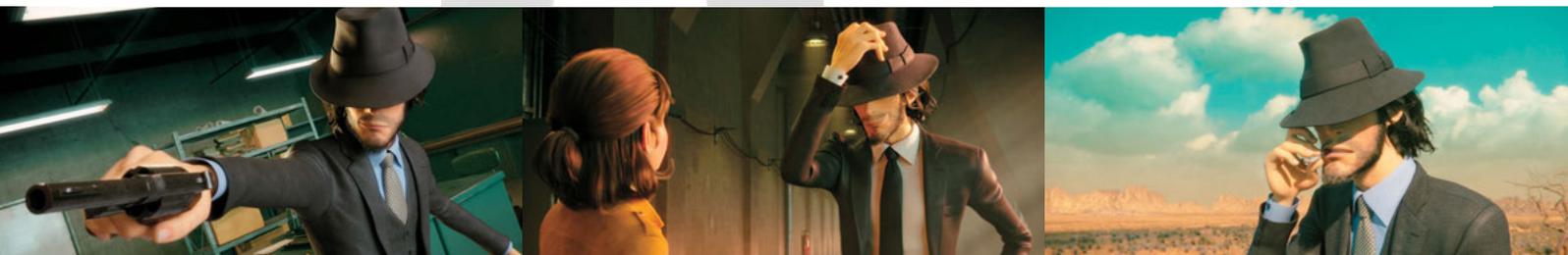
ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

DAISUKE JIGEN



Inutile a dirsi, complice di Lupin. La sua eccelsa abilità con la pistola lo rende senza eguali. Ama l'alcol e le sigarette più di ogni altra cosa, e toglie d'impaccio la banda nei momenti di crisi tenendo sempre la situazione sotto controllo con la sua freddezza.



ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

GOEMON ISHIKAWA



Figlio di una grande stirpe di ladri, pratica l'arte della spada ed è un esperto di *iai**. Non c'è niente che non possa tagliare a questo mondo. Passa le sue giornate ad addestrarsi con la spada Zantetsu, sua unica e sola complice.

*Lo "iai" è un'arte marziale giapponese, l'arte di sguainare la spada.



ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

FUJIKO MINE



Possiede bei lineamenti e un corpo mozzafiato, unitamente a un'intelligenza geniale. Fedele ai propri desideri, è una donna ammaliatrice che, per raggiungere i propri obiettivi, tradisce gli altri senza esitazioni.



ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

ISPETTORE ZENIGATA



Investigatore dell'ICPO (Interpol) assegnato a tempo pieno a Lupin III. Sempre in preda all'ossessione di arrestare Lupin, appena sa di una sua apparizione accorre dovunque in tutto il mondo, pronto ad arrestarlo.



ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

LAETITIA



Ragazza alla ricerca del diario di Bresson. Adora e studia l'archeologia e vuole svelare il mistero del diario. Il suo sapere e la sua cultura lasciano anche Lupin a bocca aperta.



**MONTE
LUPIN III
THE FIRST**

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

LAMBERT

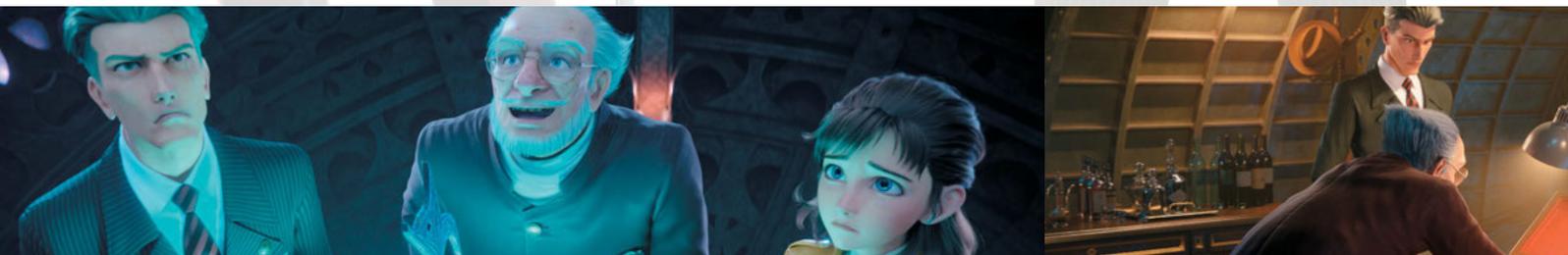
GERALT



Ricercatore di un'organizzazione segreta alla caccia del diario di Bresson. Aveva un passato brillante, visto che per la sua eccellenza era stato scelto come membro fondatore di un famoso organismo di ricerca, ma...



Uomo misterioso che dà direttive a Lambert. Ha sangue freddo, per lui il fine giustifica i mezzi, e disprezza Lambert, la cui ricerca difficilmente dà frutti...



LUPIN III
THE FIRST

DAL 27 FEBBRAIO AL CINEMA

NOTE DI PRODUZIONE

TUTTI I PARTICOLARI DEL PROGETTO “LUPIN III THE FIRST”

Il Maestro Monkey Punch, che fin dall'inizio disegnava manga in ambiente digitale traendo il massimo vantaggio dai personal computer per la grafica, è stato il primo presidente dell'Associazione Manga Digitali, e ha atteso con impazienza per lunghi anni, dicendo: “Lo voglio vedere”, un “Lupin III” in 3DCG. In un'intervista rilasciata all'uscita di “Lupin III vs Detective Conan – Il film” ha dichiarato scherzosamente: “La prossima volta lo voglio vedere in 3D”.

Il progetto di quest'opera, che doveva realizzare il sogno del Maestro, inizia a prendere forma nell'estate 2015. Innanzitutto, la TMS Entertainment, che si occupa del progetto, della produzione e delle vendite internazionali delle animazioni di “Lupin III”, e la Marza Animation Planet, che sviluppa il progetto, la produzione e la vendita di lungometraggi di animazione in CG, effettuano in cooperazione tra loro lo sviluppo del plot. Il concept è “Qualcosa che possa divertire tutti, dai bambini agli adulti. Un Lupin godibile non solo per i nostri connazionali, ma anche per il pubblico internazionale”.

Sono stati sviluppati parallelamente quattro plot e non appena intravisto un orientamento, è stata sondata la disponibilità del regista Takashi Yamazaki, che si era occupato di numerose e monumentali opere di entertainment, a partecipare al progetto. Sebbene appartenesse alla Shirogumi, azienda che effettua la produzione di VFX, animazioni e film live action, il regista Yamazaki, fan di “Lupin III”, decise di far parte del progetto scrivendo anche la sceneggiatura.

LA PRODUZIONE DELLO STORY REEL

Nell'autunno 2015 il regista Yamazaki si aggiunge al progetto, e dall'inizio dell'anno seguente, impiegandoci circa un anno, ultima la sceneggiatura riscrivendola per ben dodici volte. Basandosi su di essa, il regista disegna un sommario storyboard illustrato, lo storyboard team lo arricchisce via via, e in tal modo viene prodotto uno story reel (storyboard legati insieme a formare un filmato) di circa 90 minuti. Mostrato ad addetti ai lavori e a gente comune, le loro opinioni sono state utilizzate per finalizzare e raffinare la storia. Questa metodologia viene normalmente eseguita per i film in 3DCG di produzione hollywoodiana ma si tratta del primo tentativo per un lungometraggio nipponico.

Il primo story reel viene completato più o meno nel giugno 2017. A questo stadio, per le voci dei personaggi principali erano già stati impiegati i doppiatori tradizionali della serie “Lupin III”. Si è voluto inserire nello story reel le voci autentiche per far immaginare come sarebbe stato il filmato definitivo. Per questo il primo prescoring (registrazione preventiva dei dialoghi) viene effettuato nel maggio 2017, circa un mese prima del completamento dello story reel. I doppiatori lavorano sempre guardando il filmato di animazione completo armonizzando i dialoghi ai movimenti della bocca dei personaggi, ma questa è la prima volta nella storia della serie “Lupin III” in cui gli attori pronunciano i dialoghi senza essere legati alle immagini e dove le animazioni prendono forma dalla voce degli attori stessi. Alcuni doppiatori inizialmente si sono sentiti disorientati, mentre Kan'ichi Kurita, nel ruolo di Lupin nella versione giapponese, si è esaltato sparando a raffica giochi di parole improvvisati. Per inciso, alcune di queste improvvisazioni sono state utilizzate nel film definitivo.



Lo story reel viene nuovamente sottoposto al giudizio di un centinaio di persone, tra addetti ai lavori e spettatori. Gli addetti alla produzione hanno preso sul serio i numerosi commenti post visione, e in breve tempo sono intervenuti sulla riscrittura di alcune scene. Quando, nel settembre 2017, viene completato il secondo story reel, similmente a quanto avvenuto la prima volta, si è proceduto a ripetere la stessa metodologia già applicata. Nel novembre dello stesso anno viene completato il terzo story reel. Attraverso questo processo, la storia si è consolidata fino alla sua forma attuale. In questo periodo viene redatto anche il color script, impartendo direttive sulla colorazione e la luminosità di ogni scena. La tonalità cromatica, anche su richiesta del regista, viene scelta in modo da richiamare le “bande dessinée”, i fumetti dei Paesi francofoni.



LA PRODUZIONE DEI PERSONAGGI IN 3DCG

A partire dal settembre 2015, quando il progetto ha appena iniziato a muoversi, parallelamente al lavoro sulla sceneggiatura, viene portato avanti il character design del personaggio di Lupin in 3D.

Innanzitutto, sono stati incaricati alcuni character designer e concept artist e preparato il character design di Lupin III in una trentina di pattern in 2D, fino a selezionarne solo tre. Questi ultimi sono stati ulteriormente migliorati scegliendo così il character design definitivo. Per Daisuke Jigen, Goemon Ishikawa e l'ispettore Zenigata il processo di definizione del pattern è stato relativamente semplice, dopo l'approvazione di quello di Lupin, mentre per il character design di Fujiko Mine è stato più complesso. Di Fujiko esistono infatti immagini diverse, perché negli special televisivi si presenta sexy e dagli occhi languidi che tendono all'insù mentre nelle serie televisive è carina ma con gli occhi abbassati.

Quale orientamento adottare stavolta? Farla di proporzioni fisiche esili o renderla una maggiorata? Al termine di ampie discussioni, si è giunti al character design definitivo. Creare i modelli 3D partendo dai character design in 2D si è rivelato un lavoro molto difficile, perché sarebbero bastate piccole, sottili differenze per perdere il tratto distintivo del mondo di Lupin, che tutti conosciamo, in una parola, la “lupinità”. Per quanto riguarda i personaggi principali, due character modeller hanno utilizzato Zbrush (software che consente di creare i modelli 3D come fossero di argilla) sulla base del character design in 2D, e grazie alle loro rispettive interpretazioni è stato prodotto un digital maquette (modello).

Dopo un minuzioso lavoro di modelling è stato prescelto quello con la più ampia gamma di espressioni e che rendeva l'animazione in CG più ricca di sfumature. Si è prestata parecchia attenzione alle basette, ai lineamenti e alla rappresentazione dei dettagli, fino a completare il modello 3D di ogni personaggio.

Per quanto riguarda il character design di Laetitia, Lambert e Geralt, che entrano in scena in questo film per la prima volta, è stato il regista Yamazaki stesso a disegnare i primi schizzi, a partire dai quali ha preso corpo l'immagine definitiva. Una cosa che possiamo citare come elemento di fascino dei personaggi in 3D è la ricchezza delle sensazioni trasmesse da ogni dettaglio grafico. Ad esempio, per quanto riguarda l'abbigliamento, la sensazione di brillantezza della giacca di pelle di Lupin III è così reale proprio perché disegnata in 3D. Per gli abiti di Fujiko sono stati preparati più di dieci modelli di design, tanto che il regista Yamazaki ha detto: “Sembrava proprio un guardaroba di lusso”. Merita attenzione particolare il modo di vestire di Fujiko, estremamente accurato.



LA PRODUZIONE DEGLI SFONDI E DEGLI OGGETTI DI SCENA

Parallelamente alla lavorazione dello story reel, si è proceduto anche con la parte artistica. Sulla base della sceneggiatura, l'art director ha preparato per ogni ambientazione delle fotografie che servissero da riferimento, accordandosi con il regista sull'orientamento da adottare, confermando ancora una volta il lavoro di squadra che è alla base di questo progetto cinematografico. Il film è ambientato negli anni '60, e la storia si sviluppa principalmente in Francia. Per una corretta indagine storica sono state acquisite numerose fotografie dell'epoca attraverso una ricerca minuziosa. Possiamo citare ad esempio la scena dell'inseguimento in auto sull'autostrada, una delle scene clou posta all'inizio del film. Grazie alla voluminosa documentazione e all'intervento di uno staff di animatori francesi, si è ricreato con cura l'aspetto dell'autostrada del tempo, che non aveva la linea di mezz'ora in Francia.

Anche per quanto riguarda gli oggetti del film, la ricerca è stata estremamente minuziosa. Per la pistola di Jigen o la katana di Goemon, si è fatto riferimento alla voluminosa documentazione inerente alla serie “Lupin III”. Il diario di Besson, invece, è stato realizzato sulla base dell'immaginazione del regista, che lo voleva come “un orologio svizzero di lusso di tipo meccanico”. L'ermetico puzzle del medaglione è stato escogitato usando realmente l'argilla. Per rendere più realistica la scena, è stato inoltre coinvolto uno specialista in lettere antiche per realizzare una versione verosimile del diario scritto in accadico antico che verrà decifrato da Laetitia nel film. Similmente a quanto avvenuto per i personaggi, anche per le ambientazioni e gli oggetti di scena si è proceduto a lavorare con la grafica in 3D partendo dal design.



KEY FRAME ANIMATION ~ COMPLETAMENTO

Finalmente nel novembre 2017 si entra nel vivo del lavoro di animazione volto a infondere la vita in ogni personaggio. Il metodo universalmente riconosciuto e più comunemente utilizzato è quello di riprendere in motion capture i movimenti di persone reali, ma nel caso specifico si sarebbe persa l'unicità dei movimenti e delle espressioni caratteristiche dei personaggi di Lupin. Si è deciso pertanto di adottare il procedimento della key frame animation, in cui i movimenti dei personaggi, le loro espressioni e la loro meticolosa mimica vengono aggiunti grazie al lavoro manuale dello staff di esperti, armonizzandoli infine alla recitazione dei doppiatori per ottenere un'animazione di qualità ottimale.

Grazie al fatto che "Lupin III" ha fan in tutto il mondo, e trattandosi di un progetto del regista Takashi Yamazaki, esponente di spicco tra i registi nipponici, lo staff produttivo di designer artist accorsi a lavorare sul progetto, era di più di venti persone provenienti da 17 Paesi. Animatori giapponesi e animatori internazionali con lingue e culture diverse hanno dato vita ad una collaborazione globale, vivace e creativa che si è riflessa in un miglioramento della qualità.

Durante il lavoro di animazione, un aspetto tenuto sempre in primo piano è stata la simulazione sui capelli o sui vestiti, effettuando con attenzione il processo di luminosità e rappresentando fedelmente l'essenza di Lupin. Per le espressioni dei personaggi e le scene di gruppo (esempio: Zenigata e gli agenti che rincorrono Lupin III) si è fatto riferimento alla documentazione degli archivi di TMS Entertainment. In aggiunta, quest'opera si è avvalsa della collaborazione di animatori leggendari che hanno sempre disegnato Lupin, fin dall'inizio. A loro sono state fatte disegnare le scene più complesse a livello tecnico-artistico, come quelle di Lupin che scappa sul soffitto al museo, quella in apertura del film, la scena dello spray che esce formando una cortina fumogena e gli effetti dell'Eclipse.

Le musiche di questo film sono di Yuji Ohno, che si è occupato delle musiche di quasi tutte le serie di Lupin. Finora le musiche di Lupin avevano una forte impronta jazz, ma stavolta ha realizzato una musica nuova, con una forte impronta orchestrale.

ルパン三世 LUPIN III THE FIRST

ルパン三世
LUPIN III
THE FIRST