



Editado por José Luis Rebordinos

SHINYA TSUKAMOTO

poeta y guerrillero del cinematógrafo



Edita: Festival de Cine de Gijón
Diseño y maquetación: Epic Diseño Gráfico
Imprime: Imprastur, Gijón
ISBN: 13: 978-84-612-0585-1
Deposito Legal:As-5941/07



SHINYA TSUKAMOTO

poeta y guerrillero
del cinematógrafo

Daniel Aguilar

Roberto Cueto

José Luis Rebordinos

Antonio Santamarina

Juan Zapater



Índice

Introducción	7
--------------	---

Del hombre de hierro al hombre tranquilo Conversaciones con Shinya Tsukamoto y reflexiones sobre su obra	10
--	----

1	Génesis	13
2	Primeros trabajos	24
3	Tetsuo: los orígenes de la nueva carne	36
4	Hiruko the Goblin: una historia de fantasmas	47
5	Tetsuo II: el hombre martillo	53
6	Tokio Fist: el club de la lucha de Tokio	61
7	Bullet Ballet: chico encuentra chica y pistola	75
8	Gemini: la amenaza del que es igual a ti	86
9	A Snake of June: la vida puede darte una segunda oportunidad	104
10	Vital: la vida de un cadáver	115
11	Haze: el infierno está entre nosotros	126
12	Nightmare Detective: la vida todavía tiene sentido	142

Notas	151
Filmografía	155
Bibliografía y web	164
Índice filmográfico	167
Índice Onomástico	170

“Las películas de Tsukamoto son cócteles molotov. Una pizca de anarquismo histérico, un poco de sadomasoquismo y de buena ultraviolencia de toda la vida, unas cuantas ajustadas obsesiones mórbidas y un poco de erotismo romántico: se agita y se obtiene un ácido fílmico puro. Un concentrado de energía que pulveriza todos los límites, todos los tabúes y todas las morales. Poco importa si la narración es epiléptica, si los personajes son caricaturescos, las situaciones improbables... Lo único que cuenta es el impacto emocional y estético”.

David Martínez

Tsukamoto. Présentation

HK. Orient Extreme Cinema, número 13, enero de 2000

Introducción

Fue en el año 1992 cuando pude ver por primera vez una película de Shinya Tsukamoto. El entonces Festival de Cine Fantástico de Sitges y, posteriormente, la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián (en la que yo trabajaba en su equipo de dirección) proyectaron los dos ***Tetsuos***, que llegaban a España distribuidos por Manga Films.

Todavía recuerdo la impresión que me causaron, entre la admiración y el desconcierto. No teníamos ninguna noticia ni de su realizador ni de las películas, salvo algunos ecos que nos llegaban sobre un posible premio recibido en el Festival de Roma.

Años después, tras muchas complicaciones para conseguir una copia y los derechos de proyección, programamos en la Semana donostiarra ***Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko*** (1990), una de las películas de Shinya Tsukamoto que más me siguen fascinando, por su capacidad para trascender el género y para crear ambientes y momentos realmente perturbadores y malsanos.

A lo largo de casi veinte años, he seguido la obra de Tsukamoto a través de festivales de diferentes lugares del mundo y he ido recopilando materiales sobre sus películas y vídeos y DVD's de las mismas.

Hace unos años, Juan Zapater me invitó a unas charlas en Pamplona para hablar de Tsukamoto. Allí comenzó la pasión de Juan por su obra, que sigue hasta (y se plasma en) este libro y, al mismo tiempo, se fue forjando nuestra amistad.

El año pasado, en 2006, la relación de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián con Tsukamoto cerró su propio círculo, con el estreno en España de su última película hasta la fecha, ***Nightmare Detective / Akumu Tantei*** (2006) y la presencia del realizador en el festival. José Luis Cienfuegos, director del Festival Internacional de Cine de Gijón, se desplazó a San Sebastián y allí

se gestó, definitivamente, el proyecto de este libro. Aquello fue un reencuentro, ya que Cienfuegos conocía personalmente a Tsukamoto, porque el Festival de Gijón (junto al de Catalunya-Sitges) era uno de los que había proyectado alguna de sus películas y, de hecho, el realizador ya había estado con anterioridad en el festival.

Una vez acordado el proyecto de libro, pasó a formar parte de él Antonio Santamarina, amigo y compañero de aventuras cinematográficas y vitales. Posteriormente, otros dos amigos “enganchados” al cine que viene de Oriente, el ya mencionado Juan Zapater y Roberto Cueto, se sumaron al mismo. Por último, los autores de este trabajo se completan con Daniel Aguilar, amigo insustituible que siempre “está ahí” (en Tokio), que no mete mucho ruido, pero sin cuyo trabajo y generosidad este libro (como otros muchos) no hubiera sido posible.

Conocer a Tsukamoto fue un auténtico placer. Muchas veces, los que amamos este poderoso y hermoso medio de comunicación que es el cine, y tenemos la suerte de trabajar a su alrededor, cuando conocemos a cineastas responsables de obras que admiramos y que son parte de nuestras vidas nos llevamos terribles desilusiones. Este no fue el caso. Con Shinya Tsukamoto nos encontramos a un hombre ya en su madurez, amable, parco en palabras, pero que transmite inteligencia y capacidad de observación en cada una de ellas, que consiguió, gracias a su sentido del humor, ganarse al público de la Semana “terrorífica” donostiarra.

La obra de Tsukamoto siempre me ha atraído. Me he sentido atrapado, desde el primer momento, por su forma de tratar la violencia y por el descarnado erotismo de sus primeros trabajos, que han ido evolucionando hacia un tratamiento de la sexualidad humana más complejo y percutiente (como la música de sus películas) presente en filmes como *A Snake of June / Rokugatsu no hebi* (2002) o, incluso, en *Nightmare Detective / Akumu Tantei*.

La obra de Shinya Tsukamoto es una de las más personales de la cinematografía mundial. Comparado con Lynch y Cronenberg, Tsukamoto expresa en sus películas la necesidad de que el ser humano se modifique, mute. En un Tokio de enormes edificios de cemento, cristal y metal, habitado por *salary men* impersonales que recorren su geografía a la búsqueda de un poco de sexo ocasional, a la especie humana no le queda más remedio que evolucionar si quiere sobrevivir. El hombre de la calle, víctima y verdugo, héroe de los filmes de Tsukamoto, se vuelve androide, hombre máquina, o consigue entrar en las pesadillas de los otros que no son, en el fondo, otra cosa que sus propias pesadillas. En sus primeras películas, los tejidos de carne, los huesos y la sangre se mezclan con el metal. Del anterior estado evolutivo del hombre sólo le queda el cerebro. En sus últimas realizaciones, el metal va dejando espacio de nuevo a la carne, al roce de la piel, a la necesidad de tocarse, a una sexualidad que explota con fuerza y que supone, también, una nueva transformación. Para Tsukamoto, los nuevos estadios de la evolución humana permiten al hombre renacer y vivir plenamente.

Ahora, más que nunca, en el cine de este poeta y guerrillero del cinematógrafo que es Shinya Tsukamoto, los seres humanos que habitan espacios industriales, ciudades asépticas en las que no se puede hablar de la muerte, en las que el reflejo del dolor y el fin de la vida son tabúes, tienen (tenemos) una nueva oportunidad sobre la superficie de la Tierra...

José Luis Rebordinos

Del hombre de hierro al hombre tranquilo

Conversaciones con Shinya Tsukamoto
y reflexiones sobre su obra

Tras diferentes contactos, el 14 de julio de 2007, se fija la cita con Shinya Tsukamoto.

Hasta el momento, todo ha transcurrido como suele ser habitual cuando se trata de entrevistar a un cineasta japonés. Durante semanas se han intercambiado impresiones. Poco a poco se ha ido acordando el encuentro. Previamente se han entregado las preguntas y en un momento dado, inopinadamente, se fija una fecha y un tiempo concreto. Tsukamoto debe estar esa misma mañana en Ginza, el barrio de Tokio convertido ahora en una zona de lujo, en el que, a veces, en compañía de su madre y de su hermano, acudía al cine cuando era niño para estremecerse con las aventuras de Gamera.

El autor de Tetsuo, se nos trasmite, está “muy ocupado” y nada debe ser dejado a la improvisación. Improvisación se entiende en Japón como fuente de estrés y Tsukamoto se mueve como alguien libre de ese virus.

Finalmente el encuentro tendrá lugar en la Embajada de España en Japón. Ocupamos una sala presidida por un retrato de Alfonso XIII, como si el tiempo hubiera permanecido detenido y estuviéramos al comienzo del siglo XX. Algo en el espacio nos evoca a *Gemini / Soseiji* (1999); todo adquiere un aire extraño.

Aunque el tiempo de las lluvias ha pasado, una cortina de agua transforma el espacio en un blanco y negro azulado que recuerda mucho la atmósfera de *A Snake of June / Rokugatsu no hebi* (2002). A la hora fijada aparece Shinya Tsukamoto en compañía de su amigo y productor Shinichi Kawahara quien también hace las labores de conductor. Nos saludamos con la alegría del reencuentro... Nos habíamos visto meses antes en San Sebastián, cuando presentó su *Nightmare Detective / Akumu Tantei* en el marco de la Semana de Cine Fantástico y de Terror del año 2006.

Precisamente faltan dos días para que comience el rodaje de la continuación del “Detective”. Pese a ello, no sólo responderá a todas las preguntas pactadas, sino que se olvidará del reloj y mantendrá la conversación mucho más tiempo del inicialmente pactado, algo realmente inusual para las costumbres de Japón.

Es amable, pero establece una prudencial distancia. Como ya sabe las preguntas, en realidad, su curiosidad se centra en tratar de adivinar cómo somos para poco a poco, conforme analiza las reacciones, dejarse ir.

Parece un chico de barrio en opinión de Daniel Aguilar, quien va a ejercer la función de intérprete. Sin duda lo es. Y también es directo. No se extiende demasiado en las preguntas y antes de comenzar la entrevista puntualiza que cree que no tendrá respuestas para todo. “*Hay cosas que no sabré contestar*”, dice como pidiendo disculpas a la vez que quita trascendencia a su trabajo.

Sin duda, luego lo recordará él mismo, es un hombre tímido. Pero sus ideas están claras y aunque nunca se aplica con rotundidad, en ningún momento dice otra cosa que lo que iba a decir. O sea, que controla su discurso y este dista mucho de ser pretencioso.

Se sienta cómodo, saborea el té y contesta a las preguntas eludiendo

las cuestiones sobre las que no quiere ahondar. Siempre queda la duda de echar la culpa al efecto *lost in translation*, pero, en su caso, parece más razonable sospechar que no es cuestión de pérdida de significado, sino de evitar abordar los temas más íntimos.

La entrevista, centrada en su labor como director, va a seguir un proceso cronológico. Antes de establecer ese recorrido lineal, deambulamos durante un breve tiempo por algunas cuestiones previas que tienen más que ver con sus iniciales aficiones, sus recuerdos infantiles y ese imaginario común que luego, de un modo u otro, envuelve a todo su cine.

Génesis

En cierta ocasión, Takashi Miike, el prolífico cineasta japonés autor de obras tan diversas como *Audition / Odis-hon* (1999), *Visitor Q / Bijita Q* (2001) o *Zebraman* (2004), no dudó en definir a Shinya Tsukamoto como un “rudo y generoso loco”⁽¹⁾. Lo había conocido en la boda de Koji Tsukamoto, hermano menor de Shinya, protagonista y pieza seminal de *Tokyo Fist / Tokyo Fi-suto* (1995). De aquel encuentro, en la privacidad de un ritual familiar, cuenta Miike que al verlo tan comprometido en su papel protector, tan feliz por su hermano, tan entregado a su labor fraternal, sobre todo le impresionaron los amables y tranquilos ojos del creador de *Tetsuo*. No lo explicitaba, pero de sus palabras se desprendía una pregunta que el propio Miike pensó para sus adentros: ¿En qué lugar de la retina se escondía la ferocidad desplegada en su celuloide?

Tendría noticias de ella poco después. Miike estaba rodando *Full Metal Gangster / Full Metal gokudô* (1997), había tenido problemas, el tiempo se le echaba encima y en una producción modesta, recordaba Miike, un retraso podía ser fatal. Atribulado por los problemas, el azar quiso que en el mismo escenario Tsukamoto estuviera rodando *Bullet Ballet / Baretto Baree* (1998). Al saberlo, Miike comprendió que si le pedía un favor a aquel jovial anfitrión atento a la boda de su hermano menor, éste no le negaría su ayuda.

Le llamó por teléfono y, por supuesto, Shinya le respondió con un cordial *ok*.

Al día siguiente, Takashi Miike apareció en el set de rodaje para darle las gracias y lo que vio allí le produjo escalofríos. En lugar de encontrarse al apacible, entrañable e incluso tímido hombre que había visto meses atrás, se encontró al cineasta metido en plena tensión del rodaje. Miike escribió cómo, tras un largo rato, en medio de una tensión evidente provocada por el rigor del rodaje, cuando Tsukamoto le dedicó su atención aquellos ojillos habían cambiado. “*Aquellos ojos eran salvajes. Totalmente salvajes*”.

Lo que aquellos ojos destilaban era adrenalina empapando el cerebro, pura tensión creativa en la que, entonces sí, Miike pudo avistar al creador de **Tetsuo**. Entonces Miike pudo vislumbrar la verdadera naturaleza de Shinya Tsukamoto y desde entonces se llaman “amigo”.

Ha pasado el tiempo y, a lo largo de esta entrevista, el propio Tsukamoto recordará cómo su vida se ha ido transformando lenta pero profundamente.

A lo largo de nuestra conversación, dos rasgos importantes aparecieron. Uno, que Tsukamoto no se deja llevar por el entusiasmo. Sus respuestas, sus recuerdos, sus apreciaciones permanecen invariables y no es un autor en el que quepa encontrar contradicciones en su discurso. Ciertamente que Shinya mide las palabras y a veces puede parecer incluso lacónico. Pero no es menos cierto que su universo deja entrever una persona de convicciones claras y expresión consecuente.

El otro rasgo dominante atiende a esa sensación que comparte sobre su propio cambio interior. Él lo ubica justo en ese tiempo en el que filmaba obras como ***A Snake of June / Rokugatsu no hebi y Vital / Vitaru*** (2004). Un periodo en el que emerge la figura de la mujer y ésta reclama, tanto en el mundo familiar como en el de la ficción, una actitud diferente..., pero de eso hablaremos después.

Porque si Tsukamoto ha cambiado, también lo ha hecho y mucho su Japón natal. Nació en el corazón de Tokio, en el barrio de Shibuya, ese en el que todos los turistas se fotografían como evidencia de la locura del hormiguero humano. Cuando él era un niño, Shibuya todavía era un barrio en construcción, un barrio de grúas y cemento. Shibuya, como la mayor parte de Tokio -ya que apenas se respetó la zona de Ueno y Asakusa, barrios en los que se conservan algunos de los templos más hermosos de la capital de Japón-, había sido reducida a ruinas y cenizas por los bombardeos norteamericanos.

El día de año nuevo de 1960 nació Shinya. A la edad de 4 años, Tokio

se reivindicaba ante el mundo con la celebración de los Juegos Olímpicos. Este dato, apuntado con acierto por Tom Mes, autor del imprescindible libro *Iron Man, The Cinema of Shinya Tsukamoto*, no es irrelevante. Pocos países viven con tanta intensidad este tipo de eventos que los convierte en escaparates para el resto del mundo. Su tendencia al aislamiento por un lado y su elevado sentido del honor, el rigor y la competitividad por otro, hace que ante estas citas el país entero se vuelque de una manera extrema.

Los años sesenta modificaron radicalmente el país. Un país en construcción cuyos rasgos actuales se conformaron en buena medida en ese tiempo. Quien conozca el manga de Naoki Urasawa, *20 Century Boys*, nacido al igual que Tsukamoto en el año 1960, podrá percibir, en la historia de ese grupo de chavales de barrio que deambulan por las calles de Tokio, un reflejo fidedigno del paisaje que vio crecer al autor de ***Gemini / Soseiji***.

Para poder entender mejor las condiciones vitales de los barrios de Tokio, resulta importante atender a su estructura. De hecho, todo Japón parece obedecer a un sistema parecido. Alrededor de las estaciones de metro, crecen las zonas comerciales, los grandes edificios y los espacios más transitados. Luego, entre un núcleo comercial y otro, se extienden decenas de manzanas de viviendas bajas, construcciones aparentemente frágiles, de estructura sencilla y en donde vive la mayor parte de las familias al uso.

La infancia de Shinya, ante la que apenas se detuvo a lo largo de la entrevista, aconteció en una de esas barriadas humildes, en concreto la situada entre Shibuya y Harajuku, cerca del parque de Yoyogi y en la actualidad parada obligada para todo visitante que acuda a Tokio. Es decir, la infancia de Shinya y de su hermano Koji, con quien siempre ha mantenido una especial relación, transcurrió en un cruce de espacios muy diferentes. De un lado, una existencia casi rural, entre casas bajas y parques frondosos; del otro, en el horizonte más cercano, el crecimiento descomunal del Tokio moderno lleno de grandes edificios

urbanos, autopistas imposibles y faraónicas, obras públicas que por la noche se llenaban de neón y excitantes misterios a los ojos de un niño. Resulta inevitable percibir que es ahí, en ese mundo que en los años sesenta se estaba construyendo, donde se sitúa el escenario de los **Tetsuo**. Lo mismo puede afirmarse con respecto a algunas localizaciones de filmes como **Bullet Ballet / Baretto Baree y Tokyo Fist / Tokyo Fisuto** por ejemplo.

De esa época inicial y de las declaraciones y recuerdos desperdigados a lo largo de diferentes entrevistas sobresale, por su ausencia, la figura del padre. Abundan los testimonios de sus veranos en el cine en compañía de su madre e incluso en esta entrevista el propio Shinya se referirá a ella sin que se le pregunte al respecto; en cambio, al hablar del padre y de su posible rivalidad, el cineasta eludirá una tras otra toda cuestión sobre este aspecto.

Para evitar confusiones extrañas conviene subrayar que en la estructura familiar japonesa la figura del padre permanece con frecuencia lejos del hogar. La exaltación de la relación con la empresa y las obligaciones laborales hacen que, a menudo, los padres estén largos periodos fuera de casa. En ese sentido, Kazuo Tsukamoto, padre de Shinya y Koji, no fue diferente a tantos y tantos padres de familia que por razones de trabajo permanecen largo tiempo fuera de casa.

De las escasas declaraciones que de ese periodo se han hecho, resulta perceptible que Kazuo, de formación universitaria y de modales autoritarios, ejerció un papel decisivo en el proceso vital de Shinya.

Debemos a su hermano Koji una de las descripciones que mejor definen cómo era su progenitor: *“Mi padre era la clase de persona que constantemente nos pedía: ser el número uno en todo. Ser el número dos es lo mismo que ser el número cien, así que tenéis que estar siempre arriba de todo”*.

Koji, que desde niño destacó en el mundo del deporte, de hecho luego veremos como **Tokyo Fist / Tokyo Fisuto** nació en un gesto fraterno

y protector de su hermano mayor para evitar que realmente se hiciera daño en el ring, confesaba que tanto en natación como en atletismo era muy capaz y cumplía con el mandato paterno de ser el número uno, cosa que hacía feliz a su padre. Pero *“para Shinya fue bastante más difícil conseguir la aprobación de nuestro padre”*.

Y es que Shinya pronto comenzó a mostrar querencias por un mundo de fantasía y de arte. Empezó a pintar, le gustaba desde niño pero, él mismo recordaba, la actitud con la que su padre le criticaba. *“Utilizaba pocas palabras pero muy hirientes”*, le contaba a Tom Mes. Y aquí se filtra un detalle importante. Cuando su padre menospreciaba algunos de sus cuadros, aquello provocaba en Shinya una rabia angustiosa: *“Pintaba al óleo, con paleta y espátula y me irritaba tanto su actitud que cuando se iba tras despreciar mi trabajo, acababa destrozando el cuadro rasgándolo con la paleta”*. La rabia de **Tetsuo**.

El propio Koji, fuente decisiva para aportar información respecto a la infancia y la familia, añadía en la citada entrevista que *“Solía pensar que Shinya realmente odiaba a nuestro padre. En la actualidad, no lo tengo nada claro. Creo que le odia pero a la vez también puedo pensar que al mismo tiempo le quiere”*.

Este aspecto, sin duda decisivo para entender mejor su obra cinematográfica, encuentra un momento crucial, el referido a esa *Snake of June*, instante vertebral en su trayectoria personal y profesional. Tiempo en el que la rabia descontrolada del director *ciberpunk* deriva hacia una actitud mucho más equilibrada.

Por eso, ahora, cuando arranca la entrevista, no nos encontramos con el hijo airado de otro tiempo, que ahora no parece dispuesto a hablar de aquello. En su lugar nos encontramos con un padre decididamente conciliador.

En esa agri dulce relación amor-odio, no puede obviarse un hecho relevante. Ese padre descrito como una persona caprichosa al que le

importaban poco las estrecheces materiales en las que su mujer y sus dos hijos vivían, acostumbraba a llevar ropa de moda, un deportivo descapotable y a comprarse todo tipo de caprichos. Uno de ellos cambió la vida de su primogénito. Un buen día, Kazuo Tsukamoto llegó a casa con un artefacto extraño, algo inusual que, desde luego, no tenían los compañeros de juego de los hermanos Tsukamoto. Era una cámara de Súper 8.

La figura de su padre cobra un interés relevante en su biografía personal. Tenemos entendido que su iniciación en el cine se debió a la compra por parte de su progenitor de una cámara de Súper 8. ¿Recuerda cómo y por qué decidió coger la cámara de su padre y hacer cine?

Es cierto. Cuando tenía cuatro años mi padre se compró una cámara porque le gustaban todo tipo de artilugios, y a mí se me caía la baba de envidia pensando que me gustaría utilizarla algún día. El caso es que se la pedí y me la dejó.

De algunas entrevistas tuyas, se desprende que el cine fue para usted, además de otras cosas, ese gesto liberador de una figura paterna demasiado opresiva. De hecho, su padre insistió hasta el final para que no se dedicase al cine, cosa que usted no hizo. ¿Cómo cree que influyó todo eso en su obra inicial?

Bueno, no fue exactamente así. En general mi padre tenía una actitud colaboradora hacia mis ganas de filmar, pero, eso sí, decía que era muy difícil vivir del cine, que sólo unos pocos elegidos podían dedicarse a ello y que si quería dedicarme al campo de la imagen sería mejor que hiciera publicidad o anuncios.

A mí también me interesaba ese tema y de hecho, después de licenciarme, hice varios trabajos publicitarios.

Usted pertenece a la generación de cineastas que no vivió la Segunda Guerra Mundial. ¿Cuáles eran sus intereses y aspiraciones con respecto a quienes le precedieron? ¿Qué influencia tuvo la cultura pop en su futura carrera? ¿Y las *kaiju eiga*, las series de televisión, el manga, etc.?

Creo que en todas mis películas hay un peso importante de eso que llaman cultura pop, del cine de monstruos, de las series de televisión como *Ultra Q / Urutora Q* (1966) y del manga.

Pero sobre todo yo diría que lo que más me influyó fue el *kaiju eiga* y las series de televisión de efectos especiales de Eiji Tsuburaya tipo *Ultra Q / Urutora Q* y *Ultraman / Urutoraman* (1966-1967).

De hecho, cuando yo era un adolescente, lo primero que quise hacer fue crear un *kaiju eiga* con mis propios medios.

En cuanto al manga puedo decir prácticamente lo mismo. Había series de manga largas como *Ashita no Jo* (“Joe Mañana”), sobre boxeo, así como una larga serie de historietas que me interesaban mucho. Naturalmente, con todas ellas se conformó mi imaginario.

¿Ha dicho en alguna ocasión que prefería las películas de Gamera a las de Godzilla? ¿Por qué?

He de decir que, como películas de *kaiju*, están mucho mejor hechas las de Godzilla, eso es notorio, como que es mucho mejor el trabajo de Tsuburaya. Pero visto con los ojos de un niño, Godzilla es como una masa negra, una mole que representa la bomba atómica, la destrucción. Por lo que de crío eso, de algún modo, me daba mucho miedo. Gamera en cambio resultaba más fácil de aceptar para un niño, porque sin duda era más amable.

Además, en lugar de negro es verde, y eso también influye en la manera de percibirlo.

Si la figura de su padre aparece como decisiva al comprarse una cámara con la que usted comenzó a hacer cine, la de su madre resulta fundamental, ya que usted ha comentado cómo en compañía de su hermano Koji iban a ver películas los tres juntos. Paradójicamente, la familia está presente en buena parte de su cine, pero muchas veces aparece tratada como centro de conflictos.

En mi familia era normal, cuando teníamos vacaciones escolares de primavera y en verano, que nuestra madre nos llevara a ver películas de monstruos. De aquellos años recuerdo especialmente, como ya he dicho antes, las películas de Gamera, la tortuga gigante.

Por otro lado, a pesar de haber tenido un ambiente familiar más o menos normal, nunca me había planteado el hecho de que en mis películas la familia fuera con frecuencia fuente de conflictos. Pero cuando pasa el tiempo uno va viendo las cuestiones familiares de otra manera, porque cuando eres niño no te das cuenta de lo que suponen.

En ese sentido, empecé a ser más consciente de todo eso que decís a partir de los cuarenta años, cuando hice *A Snake of June / Rokugatsu no hebi*.

Fue entonces cuando veía a mi propia esposa y, a través de ella, iba también recordando a mi madre cuando yo era pequeño. Y de esa forma fue como, poco a poco, aprendí a comprender el punto de vista de las mujeres dentro de una familia.

Yo diría que fue entonces, a partir de los cuarenta años, cuando empecé a ver las cosas de una distinta manera, fue entonces cuando cambié de algún modo.

En repetidas ocasiones ha hablado de su admiración por la obra de Akira Kurosawa. De hecho, en películas como *Dodes'ka-den* (*Dodes'ka-den*, 1971) puede rastrearse esa ra-

bia *prepunk* que luego usted reconduciría años después. Pero podría hablarnos más en concreto de su vinculación con el autor de *Vivir* (*Ikiru*, 1952).

Ocurría que hasta llegar al bachillerato, aunque iba a menudo al cine, lo que había visto era en su mayor parte películas para niños, películas de monstruos, películas de artes marciales y cosas así. Pero según me iba interesando por el mundo del cine, un compañero me dijo una vez: “¿pero tú no has visto las películas japonesas clásicas?”.

Entonces me di cuenta de que, en efecto, no había visto nada de eso y fue así como empecé a interesarme por ese cine.

Decidí iniciarme y el primero de todos, con el que comencé, fue Akira Kurosawa.

La cuestión es que la impresión que me produjeron las películas de Kurosawa fue tan fuerte, tan intensa, que aquello determinó el hecho de que me dedicara definitivamente al mundo del cine de una manera consecuente. Kurosawa contribuyó a que me diera cuenta de que las películas no se podían hacer de cualquier manera sino que había que poner todo el esfuerzo para que resultaran interesantes.

Esa es la razón de mi respeto por la obra de Akira Kurosawa.

¿Qué influencia tuvieron en usted autores japoneses clásicos como Ozu, Mizoguchi y otros? ¿Y cuál fue el peso de Tatsu-mi Kumashiro y de su *Bitterness of Youth* / *Seishun no Satetsu* (1974) en algunos de sus trabajos?

De Yasuhiro Ozu y Kenji Mizoguchi no he visto gran cosa, pero recuerdo que me gustó mucho una película de Mizoguchi, *Street of Shame* / *Akasen chitai* (“*La calle de la vergüenza*”, 1956).

Había un cine en Ginza que se llamaba “Namiki-za” en el que ponían

muchas películas clásicas y yo iba a veces a verlas. Recuerdo haber visto bastantes cosas de Kon Ichikawa y de Shohei Imamura.

En cuanto a la película de Kumashiro Tatsumi, *Bitterness of Youth / Seishun no Satetsu* yo diría que es una de mis tres películas preferidas y me impresionó mucho cuando la vi. Considero que me ha influido bastante y siempre la cito como una de esas obras decisivas para mí.

Pertenece a esa época en la que en el cine estaba protagonizado por antihéroes y ese tipo de personajes, sin duda, me influyeron mucho. De algún modo, son ese tipo de personajes los que también habitan en mis películas.

Por lo escrito sobre su cine parece ser que sus primeros trabajos, cuando rueda con 14 años sus primeras películas como *Genshi-San* (1974) y *Kyodai gokiburi monogatari* (1975), vuelven a ser tratados una y otra vez desde otra óptica y con más medios y oficio en filmes como *Tetsuo* (*Tetsuo*, 1989) e *Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko* (1990). También ha hablado en muchas ocasiones sobre su deseo de hacer un *Tetsuo* en América. En ese sentido da la impresión de que su obra puede ser entendida como una especie de *work in progress* al que constantemente se le buscan más y diferentes enfoques, siguiendo esa idea de la repetición como forma de alcanzar la perfección que forma parte de la cultura oriental. Resulta muy curioso que uno de los máximos artífices del *ciberpunk* japonés muestre una disciplina tan zen.

Me llama la atención que os parezca una forma muy oriental ese proceso de hacer y rehacer una historia en torno a un mismo concepto de fondo.

Y al mismo tiempo es curioso que percibáis esto porque, en efecto,

a mí me gusta hacer una y otra vez lo mismo aunque pensaba que, de las películas que he hecho hasta ahora, el único *remake* evidente, al menos de manera explícita por el título y las formas, era el de *Tetsuo*. Siempre he pensado que las demás películas estaban siendo percibidas como obras muy diferentes entre sí.

Y por eso me sorprende sobremanera que os hayáis fijado en que existe en mí esa tendencia de volver a hacer siempre la misma historia, a pesar de que he intentado disimularlo de alguna manera.

De hecho, estoy pensando en hacer otros dos Tetsuos y había pensado en tratar una historia parecida a *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* desde un punto de vista documental.

La verdadera razón de ese proceder creo que reside en el hecho de que siempre le doy vueltas a las mismas cosas, aunque al mismo tiempo siempre intento ver estas desde ángulos diferentes. Eso incluye también la necesidad de pensar de qué manera le puede interesar al público mi universo. Pero sí, es cierto que en mí hay una tendencia a regresar a los mismos temas, es un retorno para ahondar en sus fundamentos más profundos y desde distintos ángulos.

Eso es lo que decíamos, que esa forma de trabajar parece muy japonesa.

Nunca había pensado que eso fuera una manera oriental de hacer las cosas.

Lo sugerimos porque para Occidente la originalidad aparece como un valor añadido, hay un deseo subterráneo de sorprender a través del tema, mientras que en Oriente esa es una característica que parece importar bastante menos...

Bueno, ahora que lo dicen, se puede entender de ese modo...

2 Primeros trabajos

Además de su obsesión por girar en torno a un universo que, de un modo u otro, permanece en su fundamento más profundo de manera permanente desde su mismo origen, de aquellos primeros años pervive otro factor decisivo que determina la naturaleza del cine de Tsukamoto: la idea de aglutinar a su lado a un equipo de colaboradores y amigos.

Así fue como, una vez conseguido el permiso paterno para hacerse con la cámara, Shinya tomó una determinación importante. Dejó a un lado toda actividad deportiva. A partir de ese momento sus horas libres sólo tendrían un único objetivo: filmar.

Y siendo un niño empieza a inventarse historias. Su hermano Koji y él mismo se convierten en actores. Shinya rueda y monta, Koji actúa y se encarga de las luces. El resto del equipo, como en las citadas aventuras de Kenji en *20 Century Boys*, corre a cargo de los chavales del barrio y de los compañeros de escuela.

Como chicos de barrio, sus héroes responderán a un imaginario común. Los monstruos y sobre todo Bruce Lee. Lee fascinaba a Shinya, y Koji se convertía en “su viva reencarnación”. Frente a la cámara y con los *nunchakus* volando alrededor de su cuello estaba Koji. Enfrente, su hermano Shinya tratando de captar el más leve movimiento. Veinte años después, en circunstancias muy diferentes pero con parecidos sentimientos, ambos coincidirían rodando ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto***.

Sin embargo, pese a esta complicidad, fue en ese punto cuando los hermanos Tsukamoto tomaron caminos distintos. Shinya se concentra febrilmente en el mundo del cine y Koji se entrega al deporte por completo.

Cuando el hermano mayor cumple 14 años, culmina la primera película, diez minutos de una interpretación libre de los llamados

kaijū eiga. Su título: **Genshi-San** (“**Mr. Primitivo**”). Sus intérpretes: Mieko Tsukamoto, Koji Tsukamoto y Shinya Tsukamoto, además de Toru Furukawa, Jun Komazawa e Itaru Oyama.

Su historia, una indigestión de destrucción de edificios a cargo de un gigantesco cavernícola. El fundamento de su cine ya estaba ahí. Y en él, dos factores decisivos: la idea del equipo como familia y una capacidad de adaptarse a las circunstancias sobreponiéndose por encima de la falta de medios.

De aquel rodaje fundacional Tsukamoto recuerda que, en realidad, él quería hacer una película con un monstruo, al estilo de sus fantasías infantiles, una especie de Godzilla terrorífico. De hecho, había leído un libro de Tsuburaya sobre cómo hacer el maquillaje de un monstruo. Pero esto no sólo exigía técnica y oficio, sino materiales como el látex, con los que él no contaba. Por lo tanto, no tenía ni dinero ni posibilidad alguna de construir un traje que, aunque fuera de manera ruda, pudiera dar, por decirlo así, el pego. Si el cine le había dado la idea seminal de su primer argumento cinematográfico, el manga le daría la solución a su escasez de medios.

Inspirado en el cómic de Shigeru Mizuki, del que también cogió el título, desarrolló la idea de un gigante enfurecido que siembra la destrucción en una metrópolis pulverizando los edificios. Para el joven director la idea era tentadora. Su amigo Itaru Oyama se convirtió en el gigante y con él arranca toda una prolífica trayectoria que, del año 1974 a 1978, se saldaría con siete películas. Como decía el propio Tsukamoto, en una entrevista con Stephen Sarrazin y Tokitoshi Shiota publicada en el número 13 de la revista *HK. Orient Extreme Cinema*, de enero de 2000: “*Por razones prácticas tuve que abandonar la idea de los monstruos y reemplazarlos por hombres prehistóricos. Para representar los personajes era suficiente con agitarse en calzoncillos, lo que resultaba evidentemente mucho más sencillo que construir monstruos*”. Sólo tuvo que diseñar una máscara de “hombre cavernícola” que le dio bastantes problemas, ya que no le encajaba a Oyama en la cara y se le caía. Tuvieron que

sujetarla con unas patillas laterales, por lo que sólo podía filmarlo de frente para que no se viese el truco.

En este incipiente trabajo ya están algunos de los grandes temas de la obra de Tsukamoto, como la destrucción que lleva consigo un “exceso” de civilización. La película acababa de manera hilarante, con un americano que le pedía al hombre primitivo que fuera a su país y lo destruyera, ya que sus ciudades se habían vuelto “demasiado modernas”.

Además de la citada ***Genshi-San*** (1974, 10 minutos), Tsukamoto rodó otras seis películas que podrían englobarse dentro de un mismo periodo creativo: ***Kyodai gokiburi monogatari*** (1975, 50 minutos), ***Tsubasa*** (1975, 25 minutos), ***Donten*** (1976, 60 minutos), ***Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo*** (1977, 120 minutos), ***Shin Tsubasa*** (1978, 40 minutos) y ***Hasu no hana tobe*** (1979, 90 minutos).

En estas siete películas, cuya duración va desde los diez minutos de la obra inicial hasta los ciento veinte de ***Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo***, se conforma ya el universo básico de Tsukamoto. Son años de actividad frenética, en cuya empresa se repiten una serie de nombres, amigos y colaboradores que participan activamente en esta fase que ya apuntará las características de su cine posterior. En todas y cada una de ellas asoman rasgos y detalles que luego irían apareciendo en las obras de madurez.

En su segundo cortometraje, ***Kyodai gokiburi monogatari*** (“***Historia de una cucaracha gigante***”) cuenta la historia de una cucaracha que vive en un apartamento de estudiantes y que crece y crece de manera sorprendente, mientras observa a los personajes de su kafkiano entorno. A Tsukamoto le gustaba mucho la historia, que tenía que ver con sus deseos de adolescente de abandonar el domicilio de sus padres y alcanzar cierta independencia, pero no acabó nada satisfecho con el resultado final. Quería ser una película de mons-

truos pero, una vez más, los medios imposibilitaron que el monstruo fuera visualizado como el cineasta quería y acabó convirtiéndose en un drama sobre adolescentes.

Su tercera película, ***Tsubasa***, la rodó en su primer año de estudios universitarios de Artes Plásticas. Era un medimetraje que fue premiado en el Festival de Filmes sobre el Japón Contemporáneo. Tsukamoto reconoce que en esa época sólo le interesaba la interpretación de los actores y la historia que se contaba. La imagen era para él muy secundaria. Pero es más o menos en ese momento cuando, como se ha apuntado antes, conoce la obra de Akira Kurosawa y también la de otros cineastas como Shuji Terayama o Shohei Imamura, que le van a influir de manera notoria. Por ejemplo, hasta ese momento no trabajaba la iluminación en sus películas. Utilizaba sólo la luz natural, incluso para los interiores. Es a partir de su siguiente película, ***Donten***, cuando se volverá un auténtico maníaco de la luz.

En ***Donten***, una historia ambientada en un futuro cercano, en una sociedad dictatorial, Tsukamoto jugaba con el contraste entre dos hermanos. Uno, un activista antimilitarista, sufre cárcel y tortura junto a un compañero de lucha. Cuando logra evadirse de la prisión y regresa a casa se encuentra con que su hermano, movilizado en el frente, también ha regresado, pero sin piernas ni brazos. Esta película, mucho más sombría y tenebrosa que las anteriores, está basada en el cómic *Shiny Wind / Hikaru Kaze*, de Tatsuhiko Yamagami, y se encuentra más próxima al universo que el cineasta explorará en sus largometrajes cinematográficos.

En numerosas declaraciones Tsukamoto ha insistido en que, una tras otra, todas sus películas tenían unos espectadores preferentes: su propia familia. A ella se las proyectaba esperando su aprobación. Sin embargo, conforme se afianzaba su oficio como cineasta, las reacciones ante sus películas fueron pasando de la sorpresa inicial y el apoyo tibio, al rechazo progresivo.

Hay un factor que conviene destacar antes de proseguir con el análisis. Toda esta obra que podríamos llamar de “temprana juventud” ha permanecido hasta ahora oculta. El conocimiento que de ella tenemos se reduce a algunas imágenes y a las escasas declaraciones que se han hecho al respecto. El propio Tsukamoto prefiere dar por comenzada su carrera a partir de 1987, con *The Adventure of Denchu Kozo / Denchu Kozo no boken* y, de algún modo, ha mantenido y mantiene casi secuestradas todas estas obras realizadas en 8mm.

Pero eso no les quita el valor de contener en su interior buena parte del Tsukamoto que ahora conocemos. Así que volvamos a ellas.

Película tras película, Tsukamoto va digiriendo sus influencias al tiempo que amplía sus referencias. Si fue a partir de *Tsubasa* cuando empezó a interesarse por Kurosawa, y si *Donten* crecía sobre el manga de Tatsuhiko Yamagami con la sombra de Rampo Edogawa proyectándose en las escenas más crueles, *Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo* crecería bajo el influjo del autor de *Vivir* y *Dodes'ka-den*.

Con una duración original de 150 minutos, aunque finalmente en el montaje final la redujo a 120, *Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo* sigue siendo, a juicio del propio Tsukamoto, el proyecto más atípico de su trayectoria. Inspirada en una historia real, Tsukamoto explora la tragedia de un pintor joven, que trata desesperadamente de crear su obra maestra ante la inminente llegada de la muerte que, poco a poco, lo va consumiendo. Para construir su personaje central, Tsukamoto se sirvió de ecos provenientes de diversos artistas que vivieron y murieron durante y después de la guerra (como Shunsuke Matsumoto y Masaji Sekine), y mezcló diferentes anécdotas de unos y otros trenzando un drama singular. Por otro lado, Tsukamoto reconoce que se sintió muy influenciado por Kurosawa: por *Vivir*, en cuanto al tema, y por *Dodes'ka-den*, en cuanto a la estética.

Ahora bien, hay un matiz que el cineasta no ha contado, pero del que cabe sospechar que también tuvo un peso específico en esta película. Si recordamos la angustiosa experiencia vital sostenida con su padre cuando el propio Tsukamoto pintaba y trataba en vano de conseguir un cuadro que mereciera su aprobación, si reconstruimos aquellos ataques de furia cuando destrozaba el lienzo tras recibir el rechazo paterno, parece lógico percibir que en esa desesperada carrera del artista tras su obra definitiva, sin duda se proyecta algo de su propia experiencia íntima.

¿Exageración? No lo parece, porque si acudimos a las fuentes, y éstas las suministra el propio cineasta, nos encontramos con un revelador deseo. “*Creo que sería fantástico poder hacer un remake de **Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo**, podría ser mi última película*”. O sea, que para el cineasta hay en este filme, prendido en su argumento, algo fundamental con lo que quisiera saldar cuentas en su momento final.

De hecho, de alguna manera, con esta película culmina realmente este periodo. Aunque posteriormente rodaría otras dos películas en 8mm. que podríamos también adscribir las al mismo. La primera era una especie de remake-continuación de **Tsubasa**, titulada **Shin Tsubasa**, nuevamente con la idea del vuelo atravesándola como un delirio onírico.

La otra, **Hasu no hana tobe**, cuenta el enfrentamiento entre un *yakuza* y un grupo de teatro. Esta película es recordada por el cineasta como la primera en la que actores adultos encarnaban a los personajes adultos. Hasta entonces todos los papeles habían sido interpretados por su hermano, sus amigos y él mismo. **Hasu no hana tobe** fue su última película de juventud. Había cumplido ya 19 años pero, paradójicamente, a Tsukamoto le interesaba más la actividad de los protagonistas de su última película, es decir, el teatro, que el cine.

En esos años, alrededor de 1980, Tokio, en permanente cambio, vivía una explosión de contracultura radical. Shinjuku era el centro de manifestaciones y *happenings*. El teatro *underground* había conocido a lo largo de los años setenta una edad dorada. Tsukamoto, que había acabado los estudios de la *high school* (bachiller) en la segunda mitad de la década, había ingresado en la Universidad durante el curso 1977-1978. De hecho, las dos últimas películas mencionadas las rodó estando ya allí. Era evidente que en el nuevo espacio escolar, lejos del grupo familiar del instituto, las cosas eran distintas.

Además, ya se ha comentado cómo sus películas cada vez recibían más críticas negativas por parte de sus progenitores, de modo que el cansancio hizo mella en él.

Por todo ello, durante la época de sus estudios de Artes Plásticas dedicó todas sus energías al teatro *underground*. El cine en 8mm. no le aportaba la interacción con el público que le daban las representaciones teatrales. Lo que busca entonces es un diálogo directo con el espectador, una relación dialéctica entre el autor, la obra, los actores y el público.

Uno de los aspectos que más le interesan de la representación, como ocurrirá en su posterior obra cinematográfica, es el de la dirección artística y, sobre todo, el del diseño y construcción de decorados. En palabras de Tsukamoto, recogidas en la entrevista de Stephen Sarrazin y Tokitoshi Shiota antes reseñada, *“A menudo tenemos una idea falsa del teatro underground: un decorado vacío y un actor desnudo con una puesta en escena abstracta... Este tipo de cliché me hace enrojecer. Mi concepción del teatro está más unida a los decorados, a los que dedico más tiempo que a los ensayos. Para mí, el teatro y el cine son dos medios diferentes aunque, en el fondo, lo que intento expresar con cada uno de ellos varía muy poco. Y en los dos casos, trabajo mucho los efectos visuales”*.

Tras conformar una sorprendente filmografía en su juventud, corta radicalmente con todo ello para dedicarse al teatro durante los años siguientes. ¿Concibe cine y teatro como lenguajes diferentes? ¿Le sirvió esa experiencia para el cine? ¿Hasta qué punto sus obras dramáticas aportaron esbozos para sus posteriores películas?

Cuando estaba en bachillerato y hacía películas en Súper 8 un día me di cuenta de que todo aquello estaba conformándose un mundo muy introvertido y muy solitario.

Así que me apeteció salir fuera para relacionarme con la gente, entendí que tenía necesidad de buscar otros espacios.

Me parecía atractiva la idea del teatro, pero no ese concepto teatral de escenario a la italiana hecho entre cuatro paredes, sino el que tiene lugar al aire libre, como si fuera un concierto.

Este tipo de espacio abierto en el que pudiera comunicarme más con la gente fue lo que me atrajo, así que me dediqué a ello. Como eso no lo podía encontrar en el cine, fue así como decidí dedicarme al teatro.

Aunque el tiempo de su juventud pertenece a la explosión del *punk* y en muchas de sus manifestaciones estéticas hay bastante de esa actitud radical, siendo la familia el centro de esa acción demoledora, su forma de trabajo parece girar en torno a una idea de amigos-familia. ¿Es como si reinventase una familia ideal?

En general, el mundo del teatro es como una familia, se trabaja como en familia. Quizás por esa herencia, a la hora de hacer mis películas siempre he mantenido una estructura familiar con mi equipo. Siempre he trabajado así y a mi alrededor todo el mundo hace un poco de

todo; en efecto, se puede decir que somos como una familia.

Hay un aspecto de su obra que pocas veces ha sido analizado y que entendemos que resulta decisivo. Se trata de la influencia que en usted tiene el mundo del surrealismo. ¿Conocía a Luis Buñuel en sus comienzos? ¿No cree que en el desgarró de *La edad de oro* (L'Âge d'or, 1930) y en la imposibilidad de amar por parte de sus protagonistas habita, en cierto modo, la angustia de *Tetsuo* y la desolación del protagonista de *Vital / Vitaru*?

Durante los años de bachillerato me atrajo el mundo de la pintura y luego, en la Universidad, me especialicé en Bellas Artes. Y es cierto, me interesaba mucho el surrealismo, aunque también es verdad que no he visto muchas cosas de Buñuel y menos todavía en aquella época en la que tenía escasas referencias sobre él.

Así que si hay parecidos, si ustedes encuentran en mi obra influencias suyas deben ser coincidencias; al fin y al cabo nos une esa misma querencia. Incluso hoy en día me sigue interesando el surrealismo tanto como entonces. Me atrae ese proceso por el que en la vida cotidiana, de pronto, aparecen objetos extraordinarios, sucesos que aparentemente no guardan relación, pero que se entrecruzan aportando sensaciones e imágenes singulares. Ese mundo onírico, donde los sueños y la realidad coexisten, siempre me ha interesado mucho.

Sin embargo, y a pesar de su pasión por el teatro, los años pasan y Tsukamoto se plantea su futuro profesional. Y ve que la industria cinematográfica le puede ofrecer más posibilidades. Por ello, dedica su cuarto y quinto año en la Universidad a escribir un guión cinematográfico, que presentará al dueño del “Namiki-za”, un cine de Ginza (en aquella época algunos exhibidores cinematográficos ayudaban económicamente a la producción de películas de nuevos

realizadores). Su intento no tuvo éxito y el dueño del cine le despidió con cariñosas palabras.

No obstante, consiguió trabajo en una empresa de publicidad y realizó algunos *spots* para televisión. Al abandonar esta empresa volvió al teatro *underground*. El grupo de teatro le daba una cobertura en la que se sentía seguro y en otoño de 1986, coincidiendo con las últimas representaciones que su Kaijyu Theater, su grupo de teatro, hacía de ***The Adventure of Denchu Kozo***, sintió la necesidad de filmar aquella obra dramática.

Escribió un guión y por última vez desenterró la cámara de 8mm.; luego ya no volvería jamás a este formato. Una vez más asumió todos los oficios: guionista, productor, director, fotografía, montaje e incluso los efectos especiales, además de actor... Tsukamoto volvía al cine.

Antes, todavía rodaría otra película: ***The Phantom of Regular Size / Futsu saizu no kaijin*** (1986). Esta película y ***The Adventure of Denchu Kozo / Denchu Kozo no boken*** están ya muy lejos de todo lo que había rodado hasta entonces (películas cercanas al teatro filmado, con una puesta en escena basada en largos planos secuencias) y anuncian, tanto temática como estilísticamente, el universo de ***Tetsuo***.

La primera de las películas, que tardó seis meses en terminar, cuenta la historia de un hombre que muta en máquina de guerra. La segunda es la historia de Denchu Kozo, un joven con un poste de luz en la espalda, que viaja a un Tokio del futuro dominado por vampiros. Influenciado por la técnica de sus trabajos publicitarios, los planos largos son sustituidos por planos cortos y el montaje, en ocasiones basado en la filmación imagen a imagen, es rápido y fragmentado.

“Denchu Kozo -explicaría años después Tsukamoto- era, definitivamente, un reflejo de mí mismo. La personalidad de Hikaru es la de un freak y esa es la forma en la que me he sentido incluso cuando era niño. Yo tenía un abundante y

espeso vello corporal, especialmente en mis hombros, algo muy poco frecuente en Japón, incluso ni siquiera entre los adultos. La historia de Denchu Kozo es la historia del patito feo contada a través de un freak que se convierte en un héroe cuando gracias a su deformidad salva al mundo. Era la expresión de mis deseos y de mis esperanzas”.

***The Phantom of Regular Size / Futsu saizu no kaijin* parece un bosquejo de *Tetsuo*: ¿por qué le fascinaba tanto la idea de la carne convertida en metal? ¿Conocía el cine de David Cronenberg? Películas como *Videodrome* (Videodrome, 1982) parecen haber alentado la existencia de *Tetsuo*, pero esta, a su vez, parece anticipar películas futuras de Cronenberg como *Crash* (Crash, 1996)... ¿Cómo interpreta esta coincidencia de intereses?**

En los primeros años ochenta vi cosas de David Cronenberg y me interesaron, como también me gustó especialmente ***Blade Runner*** (Blade Runner, 1982), de Ridley Scott. Es cierto que creo que tengo alguna influencia de ambos en ***Tetsuo***.

El mundo de los *cyborg* o de los androides ya existía en películas anteriores, pero hasta entonces el metal y la carne estaban más separados. Con esto que se empezó a llamar unos años después *cyberpunk* se produjo una mezcla interna entre la parte metálica y la parte orgánica que, obviamente, es algo que me interesaba. Cuando yo hice ***Tetsuo*** todavía no existía la palabra *cyberpunk*. Se empezó a aplicar después y era un mundo que me pareció muy interesante.

El cuento pasó al celuloide y la fábula del monstruo convertido en protagonista feliz se hizo realidad con ***The Adventure of Denchu***

Kozo / Denchu Kozo no boken.

Desautorizado por su padre, con la moral por los suelos, desnortado y sin horizonte alguno, Tsukamoto pasaba por el momento más crítico cuando su medimetroaje recibió en el PIA Film Festival de Japón una entusiasta acogida. Entre los miembros del exigente jurado estaba Nagisa Oshima. Jurado que supo percibir que en aquella historia radical y angustiada había un cineasta con una mirada única. Un cineasta que en realidad estaba cerrando una puerta con el pasado y, sin saberlo muy bien, ya llevaba en su interior una tarjeta de presentación que le daría a conocer en todo el mundo: ***Tetsuo.***

3 Tetsuo

los orígenes de la nueva carne

Tsukamoto sigue trabajando en el campo de la publicidad. Gracias a ella puede plantearse por fin la realización de un filme en 16mm. Su idea era ofrecer un producto impactante, muy visual, en la línea del cine mudo que conocía y le gustaba, como *Metrópolis* (Metropolis, 1926), de Fritz Lang. Tsukamoto es, por entonces, un joven que intenta asimilar todas las referencias artísticas, cinematográficas y culturales que le impresionan: desde las fotografías de Bruce Weber hasta los dibujos futuristas italianos de armas y de bombas, desde el cine de Cronenberg (sobre todo *Videodrome*) hasta el ya citado *Blade Runner* de Ridley Scott.

Y la historia que quiere contar es la de un hombre que se transforma en máquina, un hombre cuya carne se mezcla con el metal dando origen a una nueva forma de vida. Su universo no es ajeno al de la moda del *cyberpunk* de mediados de los ochenta. Tsukamoto se pregunta sobre el ser humano y su relación con la tecnología y, más concretamente, sobre cómo el cuerpo orgánico se transforma ante un futuro en el que la máquina va a ocupar un espacio muy relevante. De hecho, William Gibson, el llamado “padre” del movimiento *cyberpunk*, va a señalar a *Tetsuo* como la primera película de dicho movimiento.

La película está escrita, dirigida y producida por él mismo, que también se encarga de la dirección artística, el montaje y la fotografía e, incluso, interpreta un papel, el del hombre “fetichista del metal” (en el teatro tampoco participaba en ninguna obra en la que no actuara). Es una película independiente en el sentido más estricto de la palabra. La produjo con su compañía teatral y, también, productora cinematográfica, la Kaijyu Theater (“El teatro de la bestia marina”). El nombre de su compañía tiene que ver con una obra de teatro en la que trabajó, *Hoshikuzu no Monsters Express* (“Tren de monstruos en el

cielo lleno de polvo de estrellas”), que fue un gran éxito. En aquella época había una imagen recurrente que venía a su cabeza: la de un gran pez que nadaba entre los edificios de Tokio y que no paraba de aumentar de tamaño. Esa imagen fue la que dio origen al nombre de su grupo.

Tetsuo cuenta la historia de un hombre (Tomorowo Taguchi) que atropella con su coche a otro, “el fetichista del metal”, interpretado por el propio Tsukamoto, que se introduce en el cuerpo pedazos de hierro. Asustado, recoge al hombre malherido y, junto a su mujer, lo llevan a un bosque y lo abandonan. Allí, excitados por la situación, hacen el amor de manera frenética. Pero a partir de este momento el hombre va a irse transformando poco a poco. Su carne y su sangre irán mutando en metal. Se irá transformando en una máquina de matar, capaz de destruirlo todo. Pero esta transformación no es una maldición. Es un nuevo estadio del ser humano. Capaz de terminar con todo lo que odia, con todo aquello negativo del mundo que conoce. El fetichista del metal le dice: “*Voy a mostrarte algo nuevo. Un mundo maravilloso. Tu futuro es el metal*”. Y ya al final de la película, unidos los dos personajes en un solo cuerpo (convertidos en un amasijo informe de materia orgánica y metal), sus dos bocas (sus dos voluntades) van a hablar al unísono para exclamar: “*¡Qué maravillosa sensación! Podemos convertir el mundo en metal y que enroñezca hasta el estado de polvo cósmico. Nuestro amor puede destruir este mundo de mierda. ¡Destruyémoslo!*”. Este nuevo ser, creado a partir de la comunión entre dos hombres y el metal, es una fuerza destructora que aniquilará la ciudad de Tokio, metáfora por extensión de la sociedad actual.

Pero si **Tetsuo** se ha convertido en una película de culto no ha sido por su discurso, no carente de interés. Lo que convierte a esta película en un referente del cine japonés contemporáneo es la capacidad de su realizador para construir imágenes. Para filmar con una libertad creativa inusual, sólo posible en un filme realmente independiente. Usó una película de 16 mm. (rodó con una Canon Scoopic de esos milímetros) para conseguir la gama de grises que necesitaba

para dar el aspecto físico del hierro y porque este formato le permitía reproducir una tonalidad plateada que le gustaba. Él mismo se encargó no sólo de la fotografía, sino del trabajo de cámara, con lo que podía experimentar todos los encuadres que quería. A pesar de la casi ausencia de diálogos del filme, trabajó mucho con los actores su interpretación, casi siempre exagerada, muy expresionista y cercana a la del cine mudo que tanto admiraba.

La falta de medios económicos y técnicos le obligaron a desarrollar más el ingenio y a buscar soluciones que luego se convirtieron en algunos de los grandes logros de la película. Para las transformaciones de Tomorrow Taguchi en hombre de metal recogían televisiones rotas de las basuras, quitaban las piezas que todavía se conservaban y las pegaban en el cuerpo del actor, cubriéndolas luego de arcilla. Todo esto lo filmaba imagen a imagen, con lo que el proceso de filmación se alargaba muchísimo (tardó casi dos años en terminar la película), pero le permitía conseguir los efectos que deseaba. Tsukamoto utiliza, así, en un único filme muchas de las técnicas y referencias que más le atraen: los excesos del cine *gore*, el montaje sincopado y los planos cortos del mundo de la publicidad, un sentido de la narración próximo al manga (el nombre de **Tetsuo** es el mismo que el de un joven mutante protagonista del cómic *Akira*, de Katsuhiro Otomo), la ruptura del concepto del *raccord* que remite a cierto tipo de cine experimental y al denominado cine expresionista alemán... Sin olvidar la música creada para la ocasión por el músico y compositor Chu Ishikawa (autor de la banda sonora de todos los largometrajes de Tsukamoto hasta la fecha).

De todo esto queda una película cuya visión sigue siendo una experiencia única, que destila violencia y una visión de la sexualidad extraña y sugerente (está llena de secuencias de gran sensualidad y desagradables a un mismo tiempo: el “fetichista del metal” se abre la pierna con un pedazo de hierro y se introduce en ella un tubo; la pareja hace el amor de forma frenética contra el tronco de un árbol, al lado del hombre moribundo que acaban de atropellar y abando-

nar, mientras ella, muy excitada, exclama: “*Él nos espía*”; Tomorrow Taguchi es sodomizado en una pesadilla por una mujer a la que le ha surgido un largo tubo de metal que usa a modo de pene; a su vez, éste la penetra y destroza con una polla-taladro que es fruto de su transformación en hombre-máquina; etc.).

Cuando Tsukamoto acabó la película pasó por duros momentos y estuvo a punto de quemar el negativo y olvidarse para siempre del mundo del cine. Tenía deudas, a algunos de sus colaboradores no les gustaba el resultado final y lo abandonaban e, incluso, sus padres le echaron de casa. Pero entonces llegó el milagro. ***Tetsuo*** fue seleccionada para un festival en Tokio y otro en Roma. A Italia tuvo que enviar la única copia que tenía, sin subtítulos, porque no podía pagar una traducción. Pero ganó el Gran Premio del Jurado y dos invitados de excepción, Alejandro Jodorowski y Lloyd Kaufman, mostraron públicamente su entusiasmo por el filme. Más adelante, las opiniones positivas se fueron multiplicando: Clive Barker alabó el tratamiento de la sexualidad en la película; Tarantino ha expresado en varias ocasiones que le gustaría rodar una secuela; Darren Aronovsky ha reconocido que se inspiró directamente en el cine de Tsukamoto para rodar su primera película...

La película se estrenó en un pequeño cine llamado Musashino Hall, en Nakano. Sólo se proyectaba a las nueve de la noche, en sesión única. Tsukamoto tenía claro que, del mismo modo con el que se estrenan en la actualidad películas “pequeñas”, poco conocidas, pero a veces de gran calidad, su película tenía que “hacerse”, ir creciendo poco a poco gracias al “boca a boca” del público. Y acertó. La película estuvo proyectándose tres meses ininterrumpidamente.

¿Cómo surge la idea de hacer *Tetsuo* y cómo se decidieron las cuestiones creativas: rodaje en blanco y negro, formato en 16mm...? ¿Era consciente entonces del alcance de sus decisiones?

Primero hablaré sobre la forma que elegí para filmar *Tetsuo*.

El hecho de hacerla en color o en blanco y negro no dependía del dinero, en realidad costaba más o menos igual. Creo que incluso era un poco más caro hacerla en blanco y negro.

La decisión, el motivo por el que elegí el blanco y negro y, en consecuencia, el plateado, se debió a una motivación estética. Me pareció mucho más adecuado, dada la presencia y el tratamiento del metal que tiene su argumento, rodarla de ese modo.

En cambio, el filmarla en 16 mm. sí que fue una cuestión fundamentalmente presupuestaria. De hecho incluso pensé en hacerla en Súper 8 al principio.

Cuando oí hablar de un director extranjero -Tsukamoto duda acerca del nombre de este cineasta, pero al aclarar el tipo de películas determinamos conjuntamente que se trataba de Derek Jarman- que hacía cosas en 8 mm. sobre unos jardines y luego las hinchaba, intenté estudiar este tipo de procedimientos.

Al final no me convenció mucho, no me fiaba sobre el resultado y terminé rodándola en 16 mm. Luego, en algunos cines se transfirió a 35 mm. para su proyección.

Como yo, para entonces, ya había tenido una cierta experiencia en temas de publicidad, campo en el que uno está obligado a hacer cosas que le gusten a la gente adaptándose a lo que le pidan, intenté hacer con *Tetsuo* algo más personal.



Me enfrenté a la película con mis propios medios, quise hacer algo que me gustase a mí, independientemente de lo que la gente pudiera opinar de ello.

Nunca pensé que pudiera llegar a tener el éxito que tuvo; en ese sentido yo fui el primer sorprendido.

Todo comenzó a partir de que en el festival de Roma le dieran un premio. Aquello fue determinante y desde entonces, como consecuencia de ese premio, y de rebote, la gente en Japón empezó a verla.

Aunque ya hemos hablado antes en general de ellos, nos gustaría que dedicase ahora algún tiempo a hablar de su equipo de colaboradores: Tomorowo Taguchi (protagonista), Kei Fujiwara (actriz, diseñadora de vestuario, ayudante de fotografía), Chu Ishikawa (músico)...

Sobre Tomorowo Taguchi recuerdo que era el cantante de una banda *underground* de estilo punk. Había trabajado ya conmigo en *The Phantom of Regular Size / Futsu saizu no kaijin*. De hecho lo conocía desde los tiempos de amateur, y me parecía un actor muy interesante, por lo que no dudé en contar con él y lo volví a utilizar.

Kei Fujiwara se dedicaba principalmente al teatro. Había aparecido en algunas de mis películas en 8 mm. y en la versión de teatro de Denchu Kozo. A pesar de ello no tuvo inconveniente en aparecer en cine cuando se lo propuse. Se trata de una persona con un fuerte carácter. A mí me gusta mucho cómo trabaja.

Cuando tuve la idea argumental de la película, pensé de inmediato en un tipo de música que fuera de alguna manera como metal hecho música, algo que respondiera al propio concepto del filme. Me presentaron a varias personas para hacer este trabajo y el que más me gustó fue Chu Ishikawa. Desde entonces, aunque no sean películas relacionadas con el metal, he vuelto a contar con él.

¿Cómo era su relación con la cultura *punk* japonesa? Taguchi era cantante de la banda *punk* Bachikaburi e Ishikawa era miembro de Zeitlich Vergelter, banda de *industrial noise*... Por aquellos tiempos, las manifestaciones dentro del *punk* no eran idénticas. Por ejemplo, fue muy distinto el grado de compromiso político de The Clash con respecto a la deriva nihilista de The Sex Pistols. ¿En su caso qué ocurría?

Sobre la música *punk* y el movimiento *punk* la verdad es que no conocía mucho al respecto y tampoco era algo que me interesase de manera muy especial. Todo fue mucho más sencillo. Simplemente, como en *Tetsuo* necesitaba este tipo de música, investigué al respecto y encontré que ese sonido era lo que mejor podía complementar a la película. Pero he de decir que no tengo un interés especial en ese tipo de música. Ni siquiera solía escucharla entonces de manera preferente.

En la película se encargó del guión, la dirección, la fotografía y el montaje. Al parecer fue una decisión motivada por la limitación de presupuesto. Sin embargo, el hecho de asumir la mayor parte del trabajo ha sido habitual en sus películas posteriores. ¿Le obsesiona controlar el proceso creativo en todo momento? ¿Le supone una mayor libertad creativa?

Como empecé haciendo cine con Súper 8 y en ese terreno uno lo tiene que hacer todo, me fui acostumbrando a esa manera de trabajar. Además, en *Tetsuo* también había problemas de presupuesto, de manera que no tuve opción y asumí las diferentes tareas como una prolongación de lo que había hecho hasta entonces.

Luego, a medida que he ido trabajando de este modo, he comprendido que no sólo el trabajo de director, sino también otro tipo de cometidos son igualmente atractivos. Además, una película en definitiva es eso, el resultado global de una larga serie de trabajos y decisiones. Fue de ese modo como acabé asumiendo personalmente distintas



tareas en la realización de una película, independientemente de que tuviera más o menos presupuesto.

Ahora bien, conforme ha pasado el tiempo y como más o menos siempre trabajamos juntos las mismas personas, el mismo equipo, la gente que colabora conmigo ya se ha acostumbrado a mi manera de trabajar. Por eso, la existencia de ese equipo estable con el que me entiendo plenamente hace que, últimamente, esté dejando algunos de esos cometidos en manos de mi equipo de siempre; ellos ya saben lo que quiero y puedo confiar en ellos.

Sobre *Tetsuo* se proyectan muchas y diferentes lecturas. Pero para usted, escoger realizar esta película en vez de dedicarse al mundo de los negocios propugnado por su padre debió ser la historia de una liberación. ¿Cómo lo concibió entonces y cómo lo ve ahora?

Cuando de joven pensaba en dedicarme al cine, creía que lo ideal era hacer películas que gustaran a gran cantidad de gente, aunque yo veía que todavía no tenía los medios para hacer ese cine. Pensé también en convertirme en ayudante de dirección, pero tampoco lo veía claro. Entonces es cuando empecé a hacer anuncios para la televisión.

Estuve cuatro años dedicado a hacer anuncios. Es un mundo totalmente estresante donde todo el mundo, los patrocinadores, los productores... te dicen lo que tiene que ser de una forma o de otra. El anuncio le tiene que gustar al cien por cien de la gente que lo vea.

Después de cuatro años trabajando en esto vi que tenía que elegir entre seguir haciéndolo toda mi vida o dedicarme a realizar lo que de verdad me gustaba, independientemente del éxito, del dinero y de la opinión de la gente. Por esa razón dirigir **Tetsuo** fue como una explosión liberadora, un sentimiento de luchar contra todo eso que no me gustaba y hacer lo que yo deseaba, en lugar de lo que la gente quisiera o me impusiera.

El clímax del filme, con el duelo entre Tetsuo y Yatsu, ¿es un homenaje al *kaiju eiga* y a series de televisión como *Ultra Q* / *Urutora Q*? Lo cierto es que parece apuntar un motivo muy recurrente en su obra: el duelo con una especie de “otro yo”, de esa parte oculta de nosotros mismos, con la que hay que enfrentarse para superarnos. Ese “otro yo” nos vuelve a llevar al mundo surreal, ¿qué opina de ello?

Efectivamente yo me he criado viendo películas de monstruos y combates de monstruos, por lo que el final de la película puede que tenga algo de ese sabor, aunque no sé si se puede llamar un combate realista. La diferencia es que el enemigo no es un cuerpo exterior, sino esa otra persona que habita dentro de nosotros.



En general, en mis películas siempre aparece la lucha de la persona que vive una vida normal, dentro de una sociedad normal, con un yo interior que se rebela y que termina formando una entidad distinta y más fuerte.

4 Hiruko the Goblin

una historia de fantasmas

La buena acogida que **Tetsuo** recibió en todo el mundo levantó grandes expectativas en torno al nuevo director, sobre cuyo largometraje ya se empezaban a escuchar elogiosos comentarios que lo comparaban con el **Cabeza borradora** (Eraserhead, 1977), de David Lynch.

El reconocimiento que le había dispensado el PIA Film Festival apuntaba a que el nuevo proyecto de Tsukamoto estuviera coproducido con ellos. Al parecer, Tsukamoto quería adaptar el libro ilustrado de Shūnei Hasegawa, *Torigorasu*, pero obtener los derechos de la adaptación, como suele acontecer en estos casos, resultó ser una tarea demasiado complicada.

Empezaba a pasar el tiempo y a la euforia ante la excelente respuesta a nivel crítico de su película le sucedió un creciente nerviosismo. Parecía haberse llegado a un callejón sin salida, cuando Tsukamoto anunció su intención de hacer la segunda parte de **Tetsuo**. Se lo ofreció al PIA Film Festival, el cual pareció no mostrar ningún interés por la propuesta. Entre tanto, Toshiaki Nakazawa, un productor de la Sedic International, le propuso acometer la adaptación de un manga de Daijirō Morohoshi, *Ghost Hunter / Yokai hanta*, que se convertiría en **Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko**, su segundo trabajo profesional.

Había demasiadas tentaciones en el proyecto para que el cineasta pudiera resistirse a todas ellas. Para Tsukamoto dirigir esta película suponía enfrentarse a un rodaje profesional con un presupuesto estándar, filmar en 35 mm., contar con actores asentados (algunos incluso verdaderas estrellas mediáticas en Japón) y, finalmente y sin duda decisivo, poder hacer una película de monstruos con dinero suficiente.

Así que ***Hiruko the Goblin / Yokai Hanta – Hiruko*** fue para Shinya Tsukamoto un reto y un regalo. El regalo, ya se ha explicitado; para el reto, Tsukamoto se rodeó de un estrecho equipo de colaboradores, una decena. Allí estaban buena parte de quienes luego acabarían integrando su propia compañía. Y entre ellos se encontraba Shinichi Kawahara, su inseparable productor, presente en esta entrevista. Kawahara, que acudió atraído por la posibilidad de trabajar en la película, contaba con cierta experiencia actoral en compañías de teatro independiente como la que Tsukamoto había formado en los años ochenta. El equipo de la película buscaba personal tanto para el reparto como para la producción y Kawahara necesitaba un trabajo. Ante la posibilidad de hacer una u otra cosa, se apuntó a ambas. Sin sospecharlo entonces, con este filme se estaba transformando en uno de los más estrechos colaboradores de Shinya.

Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko es, aparentemente, un típico filme de fantasmas dirigido al público adolescente. Sin embargo, esta película, no demasiado apreciada por la crítica, le permitió al realizador crear una estética surrealista y enfermiza y trascender los límites del género.

Basada muy libremente en el manga de Daijirô Morohoshi antes mencionado, cuenta las andanzas de un joven escolar y de un arqueólogo caído en desgracia, que tendrán que enfrentarse al Mal, que anida en los subterráneos de debajo de la escuela. Al principio Tsukamoto quería que se tuvieran que enfrentar al *goblin* en mitad de una ciudad, con el monstruo saltando y escondiéndose entre los edificios. Los lugares elegidos y decididos desde la producción para el rodaje determinaron que esta historia de monstruos y fantasmas se trasladara desde la ciudad al campo.

La película es un compendio de todas las convenciones del cine de género fantástico y de terror y remite a la mejor serie B de todos los tiempos: fantasmas, monstruos, decorados imposibles (la cueva donde están encerradas las monstruosas arañas), humor (el spray

mata-insectos, la ridícula arma localiza-fantasmas...), etc.

Pero donde la película alcanza su máximo nivel es en el trabajo de dirección artística y en la creación de atmósferas malsanas, lo que la convierte en un producto realmente complejo y perverso, teniendo en cuenta al público al que va dirigida. Toda ella está impregnada de un dulce, suave, oscuro y casi surrealista erotismo que recuerda el estilo de las mejores imágenes de Jean Rollin. Hay secuencias difíciles de olvidar, como aquella en la que la joven y bella Tsukishima canta una dulce canción en el lago. Entre la niebla, sólo logramos atisbar su cabeza. De pronto, aparecen en pantalla unas patas de araña y comprobamos que ahora la joven es un monstruoso ser con cabeza de mujer y patas de araña, que marcha por el bosque cantando, suavemente, con dulzura, la misma canción.

Cuando Tsukamoto rememora el rodaje de esta película, recuerda que, al contar con un equipo de profesionales a su lado, no se preocupó ni del presupuesto ni del plan de rodaje. Dedicó todas sus energías a los aspectos creativos y llegó a dibujar todas las escenas del filme, dibujos que entregaba al ayudante de dirección y al director artístico.

¿Cómo se vio envuelto en una producción de encargo rodada en los estudios Toho y distribuida por Shochiku? ¿Y cómo fue la experiencia respecto al carácter amateur de sus anteriores películas?

La forma de trabajar fue muy distinta. Yo sólo era guionista y director y a mi alrededor tenía profesionales muy veteranos. Por eso estaba muy nervioso, porque me veía de pronto metido en ese mundo de profesionales. Hasta entonces yo lo controlaba todo y esta vez veía que no tenía acceso a una serie de cosas y de decisiones. Por lo que en cierto modo aquello se parecía un poco a mi trabajo de hacer anuncios para la televisión.

¿Qué opinión tenía del manga de Daijirô Morohoshi, *Ghost Hunter / Yokai hanta*?

Me interesaban los mangas de Daijirô Morohoshi, sobre todo por el tipo de sensación que creaba a partir de seres extraños que irrumpen en una sociedad en apariencia normal. Por eso el proyecto me interesó mucho cuando me lo propusieron. Y por eso mismo decidí hacerlo.

***Hiruko the Goblin / Yokai Hanta* - *Hiruko* parece su película más lúdica, un divertimento *gore* con resolución feliz: hay un tono de humor incluso en los pasajes más violentos. Su planificación y estilo visual es más clásico, más transparente desde el punto de vista narrativo. ¿Fue una decisión provocada por el hecho de partir de material ajeno o una imposición de los productores? ¿Gozó de absoluta libertad para tomar estas decisiones creativas?**

A pesar de ser un filme de mucho más presupuesto, trabajé en él con mucha libertad. De hecho no tuve ninguna presión especial por parte de los productores. Se trataba de realizar un filme que se basara en el manga de Morohoshi y que, en consecuencia, respondiera a ese título. Por lo demás me dejaron las manos libres.

Otra cosa es que probablemente, debido al hecho de manejar más presupuesto, de una forma inconsciente yo pensara que tenía que dirigirme a un público más amplio e hiciera las cosas de otra manera, más asequibles, más transparentes...

Pero no fue algo premeditado y desde luego no recibí en ese sentido ninguna presión por parte de los productores.

De algún modo se diría que *Hiruko the Goblin / Yokai Hanta* - *Hiruko* recuerda a ciertas películas americanas de los años ochenta como *La Cosa* (*The Thing*, 1982), de John Car-



penter o *Posesión infernal* (Evil Dead, 1982), de Sam Raimi. ¿Las tuvo presentes de alguna manera: en su tono, en el tratamiento de los efectos especiales...? Podría decirse también que el sentido del humor de la película recuerda mucho al de Sam Raimi...

Me gustaban mucho las películas americanas de efectos especiales y de ciencia ficción como ustedes dicen y, bueno, ya sé que suena a una excusa muy repetida, pero el parecido con *La Cosa* es puramente casual.

Yo ya tenía pensado antes el tipo de monstruo que salía con las patas de la cabeza. Ocurrió que antes de terminar esta película vi *La Cosa* y me dije “¡vaya, ¿ahora qué hago?! ¿Lo quito?”. Dudé mucho, pero al final había problemas de tiempo y decidí seguir adelante.

También me han dicho que cerca del desenlace hay una parte que puede recordar a *Abyss* (The Abyss, 1989), de James Cameron, pero esto sí que es totalmente fortuito, una coincidencia que en

todo caso sería al revés, porque ya estaba en el manga de Daijirô Morohoshi.

En realidad, sobre esto no tengo nada más que decir.

Es una película con efectos especiales más trabajados que los de otras películas. Resultan menos artesanales, pero son anteriores al empleo de computadores gráficos. ¿Cómo fue esta experiencia?

No tengo ningún mal recuerdo al respecto. Aunque no era la época de los *computer graphics*, había una cosa que se llamaba *high vision*. De hecho era razonablemente cómodo poder resolver los efectos especiales con ella, así que este apartado no fue muy complicado, o no lo fue de manera especial...

5 Tetsuo II

El hombre martillo

Tras finalizar el rodaje de **Hiruko the Goblin / Yokai Hanta**, su director le dedicó algunas de las palabras más poéticas que ha dispensado a su trabajo. *“Si Tetsuo fue mi primogénito -decía-, con Hiruko alumbré a mi primera hija. Ella es más educada y fue concebida con el deseo de que fuese amada por los demás. Ahora, sin embargo, ella no parece gustar demasiado a la gente, pero yo la quiero un montón”*.

Tsukamoto, que también definiría a **Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko** como la película del entrañable recuerdo de un verano, debía enfrentarse ahora a un nuevo proyecto. Había salido indemne del reto de asumir un filme de encargo sabiendo imprimirle los rasgos de una autoría personal. Sin embargo, pese a sus manifestaciones de satisfacción, lo cierto es que, para su nuevo proyecto, Tsukamoto regresaría una vez más al comienzo.

Y en el comienzo volvía a estar **Tetsuo**. Como se ha dicho en el capítulo anterior, en realidad Tsukamoto ya había presentado al PIA su proyecto de regresar al “hombre de hierro”. Él pensaba en una segunda parte, aunque realmente no lo fuera. Al menos no con la desgana de la explotación comercial con la que el cine de Hollywood repite una tras otra sus películas de éxito.

Al frente de su pequeño grupo operativo, formado por una veintena de fieles colaboradores que desde los tiempos de **The Adventure of Denchu Kozo / Denchu Kozo no boken** se había ido afianzando, Tsukamoto había iniciado las tareas de localización de los escenarios para el nuevo **Tetsuo** en 1989.

Durante un tiempo, una nave industrial de la empresa de cerveza japonesa Sapporo, en la zona de Ebisu, se convirtió en el objetivo principal del grupo. Era un espacio ideal y se adecuaba perfecta-

mente para acoger la nueva entrega. Sólo faltaban los permisos para poder rodar y el proyecto empezaría de inmediato.

Jamás llegó el permiso y, una vez más, Tsukamoto readaptó sus objetivos y deseos a los medios disponibles.

Como en el primer *Tetsuo*, Tsukamoto dispuso para *Tetsuo II: El cuerpo de martillo* (Tetsuo II: Body Hammer, 1992) el mismo operativo. Productor, montador, guionista, director, fotógrafo y actor, Tsukamoto asumió todos esos papeles y volvió a contar para la banda sonora con Chu Ishikawa. El grueso del equipo de rodaje provenía del primer *Tetsuo* y de la nueva gente incorporada durante el rodaje de *Hiruko the Goblin / Yokai Hanta – Hiruko*.

Tras recibir algunos reveses en la financiación de la nueva película, lo más notable en este capítulo es que, con este proyecto, se funda la Kaijyu Theater; su productora, con la que todavía en la actualidad, en 2007, sigue sacando adelante sus propios proyectos.

El Kaijyu Theater además de un nombre, representa la firme voluntad de permanecer fiel a unas señas de identidad que emanan de la experiencia teatral de Tsukamoto a lo largo de los años ochenta.

Es también una declaración de intenciones: practicar un cine independiente con la misma actitud y disposición que la asumida en aquellos años de los happenings teatrales y los experimentos escénicos.

De hecho, *Tetsuo II: El cuerpo de martillo* tuvo mucho de experimento colectivo y de aportación voluntaria, de experiencia comunal y de avistamiento de nuevas formulaciones narrativas.

Aunque no cabe percibir lamento alguno, el propio cineasta confesaba que la realización de su segundo *Tetsuo* se convirtió en la más problemática de sus producciones. En buena medida debido a la

inexperiencia de un equipo recién formado, en el que buena parte de sus componentes eran amateurs.

Los problemas se sucedieron y algunas tomas, que no debían haber supuesto problema alguno, derivaron en situaciones de tensión y alarma. La falta de previsión, por ejemplo, hizo que el rodaje de algunas secuencias de violencia aconteciera sin que la gente estuviera apercibida de que se estaba filmando, cosa que llevó a confundir realidad con ficción, sembrando el miedo y la inquietud entre los participantes.

Pero una cosa estaba clara para la recién formada compañía: no había dinero, sus miembros no dominaban el oficio, pero nacía con una convicción capaz de superar todos los escollos.

No fue fácil. Emplearon un año en la realización y, como en las películas bélicas, el grupo inicial formado por sesenta miembros se redujo al final a una veintena de irreductibles entusiastas del “hombre martillo” y sus andanzas.

Podría dedicarse todo un libro a desmenuzar los pormenores de aquel rodaje, pero lo fundamental reside en constatar un hecho: con respecto al primer *Tetsuo*, el salto cualitativo fue enorme. Al margen de prejuicios y de poses fáciles, Tsukamoto forjó con su segundo *Tetsuo* una obra infinitamente más madura, sólida e interesante. Al contrario que en Hollywood, donde las segundas partes casi siempre carecen de interés, el segundo *Tetsuo* era más poderoso que el primero.

De los muchos logros incorporados en el nuevo *Tetsuo*, no fue el menor el aportado por la banda musical. Ishikawa, autor de ambas, se sirvió del sonido de las ranas al zambullirse en el agua como leit motiv y como contrapunto. Si en el primer *Tetsuo* Tsukamoto hacía de la estridencia y el desgarró musical el vehículo fundamental para transmitir tensión, en esta entrega acontecía todo lo contrario.

Tsukamoto aprendió que la contraposición entre estridencia y murmullo potenciaba mucho más la capacidad expresiva de su película, y eso es algo que desde entonces forma parte de su cinematografía.

Como ya se ha explicado, ***Tetsuo II: El cuerpo de martillo*** no es una continuación, en sentido estricto, de la primera película sobre ***Tetsuo***. En aquella, el protagonista era un individuo que mutaba en máquina y era, sobre todo, una película de terror.

En la segunda, la historia se centra en una familia y la ciudad de Tokio se convierte en una de las protagonistas esenciales. Una ciudad filmada en colores fríos, una ciudad azul de metal y de cristal. Tsukamoto explicaba sus intenciones en la entrevista de Stephen Sarrazin y Tokitoshi Shiota antes mencionada: *“Quería filmar las fachadas de los edificios en azul y su interior en dorado, con un color de metal en fusión. En la mayor parte de mis películas Tokio es el personaje principal. He nacido en él, lo amo y lo detesto al mismo tiempo. A veces tengo deseos de destrucción masiva. De arrasarlo todo. He crecido entre estos edificios durante los momentos de esplendor económico de Japón. Pero voy a cumplir cuarenta años...”*.

Tsukamoto reflexiona a través de sus personajes sobre cómo la familia se convierte en vía de transmisión de ideología, de enfermedad e, incluso, de maldad. Utilizando varios flash-backs nos remite a la infancia de los dos hermanos protagonistas y a cómo su padre los adiestraba para convertirlos en armas humanas. La película es, también, la crónica del nacimiento y desarrollo del odio en los personajes, de sus ansias de destrucción respecto a una sociedad y un entorno que les es hostil: el neoliberalismo de finales del siglo pasado y la ciudad de Tokio. *“De padre a hijo la carne se metamorfosea en hierro. He situado la acción cincuenta años después de la Segunda Guerra Mundial. Tokio ha reencontrado su vitalidad, los niños de la posguerra han crecido y van a destruir la ciudad de nuevo después de cincuenta años de paciente reconstrucción”*.

La pregunta parece obligada y se la habrán hecho muchas veces pero, ¿por qué una secuela? ¿Qué nuevos aspectos de la historia quería tratar?

En realidad a mí me apetecía hacer una película de acción y ciencia ficción, pero todavía tenía también un cierto interés por el mundo del hierro y por eso decidí hacer este segundo *Tetsuo*. Quería realizar un filme que tuviese más acción que el primero y donde fundiera las dos ideas en una sola.

Se trata de dos películas muy diferentes entrelazadas más por motivos formales que por razones narrativas y conceptuales. Es una película más “narrativa” que la anterior, con un mayor diseño de personajes y de situaciones argumentales. ¿No pensó nunca en utilizar otro título distinto?

Al principio, cuando pensaba hacer una película de acción y ciencia ficción, pensé en otros títulos, pero como, al fin y al cabo, la historia seguía siendo sobre el hierro utilicé este. Hay también otra razón. Me divertía poner el número dos en una película de tan pequeño presupuesto, cuando lo normal es que este tipo de cosas se ponga en las superproducciones. En el fondo la titulé “Tetsuo 2” como una especie de broma, como un guiño.

¿Por qué decidió en este caso el uso del color? ¿Qué puede decirnos de las gamas cromáticas tan contrastadas que emplea en el filme?

Cuando hice el primer *Tetsuo* todavía no tenía especialmente interiorizado el concepto entre lo que es el enfrentamiento entre el ser humano y la metrópolis. Pero al acometer el segundo empecé a ver la interacción del ser humano con la metrópolis y decidí utilizar colores azulados, parecidos al cristal, para retratar la ciudad y dar con ello una imagen de que se podía romper en cualquier momento. Para el metal, por su parte, escogí el color naranja, que es el que

aparece cuando el metal está a punto de fundirse. Cromáticamente es la lucha entre el color azul frío de la ciudad y el color naranja del metal fundido, que por otra parte es mucho más parecido al de la piel humana que el del cristal.

¿Hasta qué punto fue una inspiración para la película la “biomecánica” de H. R. Giger y su obra plástica?

El mundo de H. R. Giger tal y como aparece en *Alien, el octavo pasajero* (Alien, 1979), de Ridley Scott, me interesaba mucho, porque me parecía un nuevo tipo de ciencia ficción, donde también la interacción del metal con la carne tenía una cierta importancia. En ese sentido creo que sí, que probablemente me influyó de una manera u otra.

Estamos de nuevo ante el tema de la deshumanización frente al contacto con un yo interior, agazapado, instintivo y violento: la película se cierra con un *happy ending* de película familiar (todos reunidos en una masa cibernética). ¿Reivindicaba la destrucción como una forma de “autenticidad” frente a la asepsia y falsedad de la vida moderna?

La estructura de la película es efectivamente como dicen. Se trataba de la lucha con el yo interior y, a partir de allí, se evolucionaba hacia la fusión de esa confrontación de “yoes” en un ser más completo.

Pero personalmente no tenía ninguna intención de criticar la sociedad actual de manera consciente. No lo pensé. Esa no era mi idea de partida ni creo que estuviese en el ánimo de mi segundo *Tetsuo*.

Es de nuevo la historia del enfrentamiento entre dos hermanos, hijos de un padre que los motivaba para la superación constante. Parece obvio que de nuevo vuelca en el filme sombras de su propio pasado familiar. Esa doble liberación confiere a *Tetsuo II: El cuerpo de martillo* un aire

de película liberadora y feliz.

En esta película no tenía una intención consciente de proyectar nada relacionado con mi familia y creo que no hay nada especial relativo ni a mi hermano, ni a mi padre ni a mí.

Como he dicho antes, cuando empecé a pensar conscientemente en mi propia familia fue sólo a partir de *A Snake of June / Rokugatsu no hebi*.

Supongo que la lectura del filme es más sencilla y directa. Su argumento viene a decir que en una sociedad como la nuestra solamente se puede sobrevivir convirtiéndose en metal. Eso es todo.

Parece obligado que hablemos de “Tetsuo III”, también conocido como “Tetsuo en América”. ¿En qué quedó aquel proyecto que iba a producir Tarantino, con guión de Roger Avary y con Tim Roth como protagonista?

La propuesta de “Tetsuo III” apareció por primera vez hará unos cinco años y en realidad nunca se ha abandonado el proyecto. Supongo que el problema para ponerlo en marcha es mío, porque me da la sensación de que no voy a poder controlar el producto como a mí me gustaría, y de hecho ni siquiera he escrito el guión ni termino de ver cómo debería ser la historia. Aunque es verdad que cada vez que termino una película nueva vuelve a resucitar el tema, pero sigo sin ver una forma de concretarla y, además, ni siquiera hablo inglés, por lo que me da mucho miedo enfrentarme a ese proyecto.

Sus dos filmes sobre *Tetsuo* son emblemas de la cultura *cyber-punk*. ¿Estaba usted realmente interesado en este movimiento o fue más bien producto de una serie de intuiciones inconscientes? ¿Hasta dónde conocía y le gustaba la obra de directores como Sogo Ishii, quizá el cineasta *punk* japonés por excelencia?

Sogo Ishii fue compañero de Universidad y desde entonces las cosas que filmaba, tales como los proyectos de licenciatura y otro tipo de cosas, me interesaban mucho.

Me gustaba especialmente una película que dirigió titulada ***Burst City / Bakuretsu toshi*** (1982). Pero al mismo tiempo creo que, salvo esa relación de respeto que siento por él, no hay demasiadas semejanzas entre lo que filmamos los dos. Al contrario, yo diría que somos muy distintos.

6 Tokyo Fist

el Club de la Lucha de Tokio

Un sonido que recuerda el de un boxeador saltando la cuerda de entrenamiento, el tañido de un gong y una música compulsiva, compuesta a base de percusiones, sirven de apertura para las imágenes de ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto***. Estas recogen a renglón seguido la actividad febril de un grupo de boxeadores entrenándose en un ring y, a continuación, la imagen de un brazo que se alza, amenazador, en medio de unos edificios acristalados antes de golpear la cámara en un gesto similar al del torso de Max Cody (Robert de Niro) al salir de la cárcel en ***El cabo del miedo*** (Cape Fear, 1991), de Martin Scorsese. Se trata, por supuesto, de toda una declaración de intenciones -semejante, si se nos permite, a la de Luis Buñuel cortando en metáforas el ojo del espectador al comienzo de ***Un chien andalou*** (1929)- por parte de Tsukamoto. Con ello, antes de la sobreimpresión de los títulos de crédito, el cineasta adelanta el tema del film (el boxeo), el escenario del mismo (Tokio y, por extensión, cualquier urbe moderna) y la finalidad perseguida con su trabajo: golpear la retina de los espectadores con la misma contundencia que el puño de su personaje el objetivo de la cámara, tal y como habrá ocasión de comprobar en el reverso del plano final de la película.

Desde esta perspectiva, la referencia a Robert de Niro y Martin Scorsese resulta, en cierto modo, muy provechosa, ya que ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*** recuerda, se quiera o no, uno de los mejores trabajos sobre el mundo del boxeo dirigido, precisamente, por aquel y protagonizado por su actor fetiche durante esos años, ***Toro salvaje*** (Raging Bull, 1980), basado en la biografía del campeón del mundo Jake La Motta. Desde entonces no se habían rodado, con toda probabilidad, unos combates de boxeo tan violentos, desaforados, hiperbólicos y, al mismo tiempo, tan realistas (el propio Shinya Tsukamoto estuvo entrenando durante un año en un gimnasio antes

de meterse en la piel de su personaje en el filme), aunque más allá de las coincidencias comentadas las diferencias formales y temáticas entre ambas películas son más que evidentes. Así, en el caso de ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*** los combates están filmados con una sola cámara en vez de con varias y los enfrentamientos dentro y fuera del ring tienen un carácter liberador, de catarsis, que impulsa la transformación de los personajes, mientras que en la película de Scorsese la violencia en el ring remite a una forma de penitencia, a una manera de expiar actuaciones pasadas.

Encabalgándose sobre los títulos de crédito, un boxeador (Kojima Takuji) avanza en impetuoso *travelling* hacia la cámara mientras mueve, de manera frenética, los puños a diestro y siniestro hasta que uno de los golpes penetra en una especie de carne virtual. Koji Tsukamoto, el hermano del realizador, es el encargado de dar vida a este personaje y, con la presencia del mismo, se cierra el prólogo de la película, concebido como una exposición de motivos temáticos y argumentales por parte de su director. Y es que conviene saber que la intención inicial de Tsukamoto fue llevar a la pantalla, precisamente, las vivencias profesionales de Koji, boxeador profesional entre los 23 y los 28 años y a quien Shinya había acompañado en varios de sus combates.

Esta idea primigenia consistía en realizar una especie de documental, al estilo de ***La chaqueta metálica*** (Full Metal Jacket, 1987), de Stanley Kubrick, que indagara en la vida profesional de un boxeador y que mostrara las dos facetas más importantes de su actividad: los entrenamientos y los combates en el cuadrilátero. Sin embargo, después de haber buscado financiación para el proyecto acudiendo a diversas fuentes, incluido el Festival de Cine de Rotterdam, Tsukamoto decidió encargar la escritura del guión al director y guionista Hisashi Saito en vez de realizar esta tarea él mismo, tal y como era habitual hasta ese momento. El resultado del trabajo de Saito no acabó de convencer a Tsukamoto y este decide, una vez más, bucear dentro de sí mismo, escarbar en el baúl de sus temas y preocupacio-

nes personales, y escribir un guión original para el filme. Este recoge del texto anterior la idea del triángulo amoroso entre dos hombres y una mujer -Kojima (un boxeador violento), Hizuru (una mujer en apariencia pasiva, pero atraída por el dolor y la violencia) y Tsuda, un *salary man* interpretado por el propio Shinya Tsukamoto, que no encuentra sentido a su vida y que, por esa razón, siente una fatiga permanente- para trazar el hilo argumental de la película.

La primera parte del filme -coincidiendo con este cambio de orientación del proyecto, que centra ahora su atención en la vida de Tsuda, un individuo normal y corriente, un prototipo del japonés medio ⁽²⁾- se inicia pasando revista a la rutina diaria del personaje, que trabaja como vendedor de seguros y comparte su vida con Hizuru, quien pasa la mayoría del tiempo en casa frente al televisor contemplando películas antiguas de Orson Welles -*La dama de Shangai* (*The Lady from Shanghai*, 1947)-, de Friedrich W. Murnau -*Metrópolis* (*Metropolis*, 1927)- o de otros cineastas. Durante esta presentación, el conflicto habitual en la filmografía de Tsukamoto entre carne y metal, entre individuo y urbe moderna, aparece sugerido en la primera imagen de Tsuda que aparece en pantalla (de pie, solo, detrás de una barandilla metálica, en una estación de metro), si bien los planos siguientes destruyen esta sensación al mostrar al personaje integrado, al menos en apariencia, dentro de las esferas familiar, laboral y social. Una integración, en principio, sin fisuras, ya que, según confiesa él mismo en uno de sus primeros diálogos, acaba de suscribir un superplan de pensiones para asegurarse la jubilación.

Poco a poco, sin embargo, un rosario de signos inquietantes comienza a apoderarse de la pantalla (el crujido de una simple galleta, la imagen que se vela cuando Tsuda se acerca a la entrada del gimnasio y cuyo significado no comprenderemos hasta mucho después, los edificios-colmenas, la fatiga sin motivo aparente del protagonista) y cristalizan en una potente imagen. La visión del gato devorado por los gusanos que Tsuda contempla en un callejón y que, como un anticipo del prólogo de *Gemini / Soseiji*, anuncia el agujero negro

por el que, tras el encuentro de Tsuda con Kojima (antiguo compañero de colegio suyo), se deslizará toda la narración como si siguiera el conducto de un desagüe de desperdicios.

Al igual que en el caso de las estructuras narrativas del cine negro americano -al que Tsukamoto elegirá como referencia para su siguiente película: *Bullet Ballet / Baretto Baree*-, este agujero negro se encuentra localizado en el pasado de ambos personajes, cuando los dos iban todavía a la escuela y deseaban a una joven que sería asesinada por un grupo de hombres, que, por su aspecto, podrían ser de la misma clase social a la que pertenece ahora Tsuda. Los dos amigos juraron entonces aprender a boxear para vengar la muerte de su compañera. Kojima cumplió su promesa, pero Tsuda desapareció para acabar convertido en un asalariado de clase media.

La muerte (de la joven, del gato y, más tarde, del padre de Tsuda) y su corolario, la violencia, se convierten muy pronto en los catalizadores del proceso de transformación que van a sufrir los tres personajes, quienes, de repente, descubren la necesidad de infligirse dolor para sentirse vivos. De manera, pues, progresiva las imágenes colocan en pie de igualdad la asepsia del hospital donde muere el padre de Tsuda (el hijo recibe la noticia cuando el cuerpo ha sido convenientemente retirado de la camilla y de la contemplación de los demás y una intensa, deslumbradora, luz blanca invade toda la habitación) con la visión amenazadora de una ciudad erizada de edificios monstruosos, recubiertos de aristas de cristal y de metal, y fríos como una losa de mármol. Un escenario urbano trazado sobre laberintos, callejones, corredores, pasillos, barandillas y pasarelas en los que la existencia humana se encuentra tan proscrita como en las salas de espera de los aeropuertos y donde la muerte permanece oculta tras los biombos desplegados de los hospitales.

La inserción, a partir de la segunda parte de la narración, tras la muerte del padre, de la figura de Tsuda, inmóvil, en esos mismos escenarios, aplastado contra los edificios, las autopistas, las vallas me-

tálicas, los respiraderos de aire acondicionado, o aislado en medio de mareas humanas que atraviesan las calles, circulan en metro, bajan y suben escaleras mecánicas o se pierden entre la maraña de coches atascados en las carreteras es una imagen recurrente para señalar la violencia de un espacio urbano concebido (y el tamaño de las figuras dentro del plano así lo revela una y otra vez) con unas dimensiones gigantescas e inhumanas. La violencia que late en la construcción de estas ciudades despiadadas, destructoras del paisaje y de la naturaleza, y la negación de la existencia de la muerte encuentran su reflejo en el ocultamiento de la propia violencia social (a la cual aludirá de manera más evidente Tsukamoto en su siguiente trabajo), que Tsuda ejercita olvidando el asesinato de su compañera de colegio e Hizuru, sumergiéndose en las ficciones de la pequeña pantalla.

La aparición de Kojima (el único de los tres personajes fiel a su pasado y que ha organizado su vida alrededor del ejercicio de la violencia y el culto al cuerpo) es el revulsivo que cambia la tranquila cotidianidad de Tsuda e Hizuru, más aparente que real. A través del enfrentamiento entre los dos hombres y de las aristas sentimentales del triángulo amoroso que acaban dibujando sus trayectorias vitales, los tres realizan un viaje físico, casi iniciático, hacia formas de vida más primitivas y, según parece sugerir Tsukamoto, más auténticas, ya sea luchando como salvajes dentro del cuadrilátero, ya sea automutilándose, ya sea practicándose tatuajes y *piercings*. De este modo, gracias a la violencia, al dolor y al placer que este les proporciona -elementos recogidos más tarde por David Fincher en ***El club de la lucha*** (Fight Club, 1999), una especie de *remake* occidental de ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto-***, gracias a su negativa a llevar una existencia vegetal, los tres vuelven a sentirse vivos y a experimentar sensaciones olvidadas hasta ese momento: el miedo, los celos, la inseguridad... La coreografía sangrienta de los combates y la exaltación hiperbólica de la violencia contribuyen a acentuar esa impresión hasta llegar a la desmesurada secuencia final, donde el espectador siente en su retina la violencia del puño que ha golpeado la pantalla al comienzo de la proyección.

En el plano formal esta transformación va unida, desde un principio, al personaje de Kojima. Su aparición en la pantalla provoca que, de manera casi imperceptible al principio y más evidente al final, los tonos azules y fríos (característicos de la casa de Tsuda y de las oficinas donde trabajan este o Hizuru) vayan siendo sustituidos por otros más cálidos y vitales, cercanos al amarillo y, luego, al naranja y al rojo de la sangre. Estos últimos acaban por apoderarse de las imágenes hasta convertirse, tal y como ha señalado acertadamente Tom Mes, en los colores dominantes del filme. Una evolución que anuncia la primera aparición de Kojima en casa de Tsuda, y que Tsukamoto se encarga de subrayar contraponiendo la frialdad aséptica del moderno apartamento de este con el tono más cálido y primitivo de la casa de Kojima, situada en un barrio pobre de la ciudad. Una oposición de clase trasladada después a la de los hermanos gemelos de *Gemini / Soseiji*.

En el centro del filme, la secuencia punteada por la presencia de la luna (a la que el cineasta suele identificar con un cierto sentido positivo de la existencia) reúne en su interior a todos los personajes del film y señala -como una cesura- el final de su proceso de madurez (Tsujima revela su secreto a Hizuru y se dispone a enfrentarse en el cuadrilátero al temible Kumagaki, Tsuda se corta el pelo y comienza a entrenar en serio, el padre de este muere solo en el hospital)- que deciden cambiar de vida a partir de entonces. La secuencia siguiente, con los dos antiguos amigos entrenándose en el gimnasio bajo los frenéticos acordes percusionistas de la banda sonora, que recuerda el sonido de los golpes en el *punching ball*, ilustra de manera fehaciente ese cambio de actitud, que conducirá, primero, al enfrentamiento entre ambos y, a renglón seguido, de Kojima con Kumagaki, al que derrotará contra todo pronóstico.

Del trío protagonista, Hizuru es la más consciente de su existencia anodina, ya que Kojima permanece atado al pasado y Tsuda piensa anticipadamente en su jubilación, y, por ello mismo, es la primera que cambia de actitud. Se marcha a vivir con el boxeador nada más

comprobar la fortaleza de sus músculos, que le auguran una vida sexual más satisfactoria que con su marido, se agujerea las orejas para adornarlas con pendientes, se pone *piercings*, se graba tatuajes y se convierte en el motor del triángulo amoroso alrededor del cual girarán los dos personajes masculinos, bastante menos fuertes que ella. La mirada satisfecha de Hizuru a su mano abierta sangrando, recortándose contra el cielo, en el tramo final de la narración, resume ese proceso de liberación del personaje, que rima, por contraste, con el del brazo amenazador de la escena inaugural.

La narración llega así a la secuencia final, que resume de manera modélica toda la película y que Tsukamoto plantea a través de un montaje en paralelo de tres escenas distintas, en un crescendo liberador realmente extraordinario. Por un lado, Kojima, peleando, con su rostro desfigurado y sangrando a chorros. Por otro, Hizuru con el cuerpo desnudo agujereado de *piercings* y lleno de sangre. Y, por último, Tsuda en el hospital, después de haber recibido una paliza por parte de Kojima.

Tras la primera sucesión de planos y música trepidantes, la cámara focaliza el rostro de la mujer, que se funde en blanco luminoso, luego retrata a Tsuda en una imagen idéntica a la de su primera aparición en la estación, pero ahora con una sonrisa dibujada en su rostro, que conserva las huellas del último combate con Kojima, y, por último, es ella misma, la cámara, quien golpea con su objetivo (en vez de ser golpeada como al principio) un saco de boxeo antes de fundir la imagen a negro. Es decir, a través de la violencia, propia y de personas interpuestas, los protagonistas de *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*, al igual que *Tetsuo* y, acaso, el propio cineasta, mutan, se transforman, se liberan del yugo asfixiante de la ciudad y pueden caminar de nuevo por las calles como seres humanos.

Yendo, sin embargo, todavía un paso más allá en la interpretación del filme, Julien Séveón ha visto en él una nueva exploración en el tema de las relaciones fraternales, aunque en este caso expuesto de

manera indirecta, ya que, según sugiere “no nos encontramos aquí, efectivamente, con una historia fraterna en la pantalla, pero la oposición entre Tsuda y Kojima adquiere una resonancia muy particular puesto que son los hermanos Tsukamoto quienes interpretan esos papeles. Shinya hacía del enfrentamiento entre dos hermanos el argumento de su filme precedente. En esta ocasión, franquea un nuevo umbral e invita a su hermano a pelear contra él. Una manera como otra cualquiera de conjurar sus demonios interiores...”⁽³⁾.

Conviene aquí referirnos al trabajo de Tsukamoto como actor, tanto en sus propias películas como en las ajenas, faceta esta de la que apenas se ha hablado fuera de Japón. Sus ojillos vivaces, su peculiar nariz como de payaso y su voz suave tienen algo de juguetero, y él sabe moldear y aplicar estos atributos para dar vida a personajes nunca cotidianos, de esos que se conservan en la memoria incluso cuando se ha olvidado el resto de la película. Tsukamoto es un actor al que se le siente disfrutando sus papeles que, por dispares que puedan parecer en primera instancia, siempre encierran un no sé qué de travesura maliciosa, como si hubieran sido escritos ex profeso para él (y, probablemente, la mayoría de las veces haya sido así). Histriónico si se terciara, también sabe mostrarse contenido cuando la ocasión lo requiere, pero en cualquier caso su rostro siempre resulta expresivo, incluso cuando en alguna determinada escena aparentemente no haga nada de particular. Quizá por esto no son pocos los directores, sobre todo los de su generación, que han recurrido a Tsukamoto como actor, a pesar de que ya se hubiese labrado a pulso un nombre y un prestigio como realizador independiente⁽⁴⁾.

Muchos son los temas de interés que hay en ***Tokyo Fist / Tokyo Fistsuto***, auténtica joya de la cinematografía contemporánea y -tal vez junto a ***Bullet Ballet / Baretto Baree***- la mejor de su autor.

Junto a otros ya apuntados, como la amistad, el amor y la venganza o la necesidad de cambiar para recuperar la capacidad de percibir, de sentir la vida, hay otro muy importante: la descripción, de carácter expresionista, de la ciudad de Tokio. Una ciudad aséptica, fría,

de aristas de cristal y metal, pero inhóspita y agresiva al mismo tiempo. En palabras de Jean-Marc Lalanne en el número 13 de la revista *HK, Orient Extreme Cinema*: “*Raras veces el urbanismo moderno habrá sido mostrado así, como violencia pura infligida a los seres humanos y a los paisajes [como lo hace aquí Tsukamoto]. Y es porque aquí la violencia está por todos los sitios, lo penetra todo (las formas de vida, las habitaciones, la organización del trabajo), por lo que a los personajes de la película les es imprescindible hacerla visible, otorgarle un lugar preciso*”. El personaje de Tsuda aparece perdido en laberintos de corredores y pasillos que dan paso a puertas y ventanas simétricas. A veces, su rostro llena un pequeño espacio del cuadro de la pantalla, aplastado contra los edificios, las autopistas, las vallas metálicas y en otras no es más que un pequeño pedazo dentro de un paisaje de mareas humanas.

Tsuda es un *salary man*. Un hombre que se gana la vida con un empleo, como lo hacen millones de ciudadanos en Japón. Igual que la ciudad de Tokio, este tipo de personaje se repite en las películas de Tsukamoto. Como él cuenta a Stephen Sarrazin y Tokitoshi Shiota en la entrevista tantas veces mencionada: “*No sé por qué pero es un personaje recurrente. Puede que sea porque después de la Universidad viví un poco la vida de trabajador asalariado. He conocido los trenes abarrotados en los que ellos viajan comprimidos y todas las frustraciones que van acumulando. Me he dado cuenta de que era el símbolo de la ciudad, en la que viven muchas personas, e incluso el símbolo del propio Japón*”.

En estas ciudades impersonales, en las que el ser humano se pierde entre la arquitectura de los edificios y de las calles, cada vez es más difícil mantener viva la capacidad de sentir. Como ya se apuntaba en los dos *Tetsuo*, al ser humano sólo le queda el cerebro. Cerebro que ha creado mecanismos de defensa para que el hombre no sufra, no sienta, no perciba nada que le pueda alterar o agredir. La ciudad y la vida de los ciudadanos están sometidas a una asepsia total, en la que no tienen cabida ni el sufrimiento, ni el dolor, ni la muerte. Todas estas sensaciones y sentimientos han sido sustraídos de sus vidas mediante una gran elipsis. Y Tsukamoto añade: “*Viviendo en Tokio me*

he dado cuenta de una cosa, que se confirma cada vez más. Los ordenadores, sobre todo los portátiles, son cada vez más abundantes y se utilizan más. Esta ciudad se está convirtiendo en un lugar totalmente virtual. Es posible trabajar o tener relaciones sin ningún contacto físico. Se dice a menudo que esta ciudad rebosa de cerebros electrónicos. Están en perpetuo movimiento. (...). Mientras que el cuerpo de la ciudad está inmóvil, en reposo. (...). Es un mundo en el que el cuerpo está inmóvil y el cerebro, sin embargo, se mueve. Las sensaciones corporales desaparecen. Yo mismo he estado atemorizado por la idea de perderlas”.

En la filmografía desplegada hasta ahora por Tsukamoto, ***Tokio Fist / Tokyo Fisuto*** ocupa un extraño lugar. Se trata, sin duda, de su obra más anclada en lo real. Concebida desde la necesidad y apuntalada con una mezcla entre el deseo de narrar una historia y la necesidad de rehabilitar un recuerdo. Explicado de este modo parece excesivo, pero ¿se puede ser excesivo ante una trayectoria como la de Shinya Tsukamoto? Basta ver su propio rostro masacrado a golpes en la ficción de esta película para que quede desarmada cualquier sospecha de tremendismo.

Tokio Fist / Tokyo Fisuto fue, entre otras muchas cosas, un filme con el que saldaba cuentas con su propia historia, con su hermano y consigo mismo.

En tiempo de metalenguajes y sentidos ocultos, en la hora de la no ficción, de la fusión entre lo real y lo impostado, alguien tan poco sospechoso de practicar un cine con pretensiones intelectuales, formuló un atrevido experimento probablemente sin reparar en los pliegues ocultos de su relato.

Al comienzo de la entrevista, Tsukamoto dejó claro que no iba a pronunciarse sobre cuestiones ante las que no sabría qué decir. Su cine, es visceral y directo, lo que no significa que carezca de intenciones ni de una reflexión previa. Pero, desde luego, la retórica no le interesa demasiado. Y en consecuencia, no cabe esperar de él que se pronuncie sobre todo esto.

Usted ha sido considerado un cineasta *ciber*, vinculado a la ciencia ficción pero, paradójicamente, la mayor parte de sus obras no lo están, al menos no de manera aparente. Por ejemplo en *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* se centra en un tema tan realista como el boxeo. ¿Qué le interesaba de los combates de boxeo?

Al principio, cuando empecé a darle vueltas a la idea de hacer un filme sobre este tema, pensé en hacer algo mucho más realista, casi una especie de documental, porque mi hermano era boxeador y siempre cuando iba a casa nos contaba historias interesantes. Eran ese tipo de cosas de las que normalmente no se enteraba nadie, salvo la gente que vive dentro del mundo del boxeo.

En aquella época había boxeadores japoneses muy famosos que eran auténticos ídolos para nosotros. Eran deportistas de los que se proyectaba una imagen idealizada. Por el contrario, mi hermano nos contaba la parte más oscura de ese mundo, la parte subterránea. Eso me sugirió la idea de hacer una película sobre este submundo y, aunque no fuera una del tipo de ciencia ficción como las anteriores, creía que había que meter un tipo de tensión similar; de modo que, en realidad, no cambiaba tanto.

¿Cómo es que su hermano menor Koji acabó protagonizando el filme con usted?

Fundamentalmente por dos cuestiones. Primero porque mi hermano había sido boxeador profesional, sabía de qué estábamos hablando y me parecía que podía hacer una interpretación mejor que la de un actor profesional.

Por otra parte, mis películas son obras independientes donde, aunque de vez en cuando puedo conseguir gente famosa para pequeños papeles, para los principales resulta mucho más difícil. Ya sea por problemas de presupuesto o de calendario, esos grandes acto-

res no están a mi alcance.

Pero, además, había otra razón decisiva. En aquella época mi hermano tenía 33 años, ya no boxeaba y, aunque estaba haciendo funciones de entrenador, continuamente decía que le gustaría volver a pelear.

Esa fijación de Koji era algo que a toda nuestra familia nos preocupaba cada vez más. Le decíamos que a su edad era muy peligroso boxear y que lo dejase, pero no parecía que fuéramos a tener éxito.

Así que pensé que la única forma de contentarlo era sacarle peleando en la película. De ese modo él consiguió su deseo, volver a boxear, y nosotros evitamos que pudiera correr un serio peligro en el ring.

Aparece también un motivo recurrente en su cine: el personaje que actúa como catalizador de las tensiones internas de otro. Es un tipo de personaje que suele reservarse para usted (*Tetsuo, A Snake of June / Rokugatsu no hebi o Nightmare Detective / Akumu Tantei*), pero aquí en cambio prefiere que lo interprete su hermano...

Normalmente, desde pequeño yo era muy reservado y me costaba hablar con la gente. Me volví más sociable a partir de la Universidad, cuando empecé a trabajar en obras de teatro. Por la razón que sea, desde entonces siempre mi papel era, digamos, el del malo, el de la persona que tiene intenciones ocultas.

En esta ocasión, en esta película, presentí que ese personaje que llamáis catalizador debía tener un carácter más fuerte, y como yo no poseo suficiente carácter y mi hermano había sido boxeador en la realidad, me pareció que en esta película quien debía incorporar a ese personaje era mi hermano.

El filme contiene uno de su personajes femeninos más protagónicos y mejor acabados. ¿No supone la mujer un oasis de sensatez en el universo irreflexivo de esos hombres enfrentados?

Quizás será cosa de la edad, pero cuando hice esta película ya tenía 35 años y empezaba a ver a las mujeres de otra manera. Entendí entonces que, a pesar de su aparente debilidad, de su aparente fragilidad, las mujeres son mucho más fuertes que los hombres incluso aunque a veces ellas no se den cuenta de eso.

Poseen una especie de instinto de supervivencia dentro de ellas que no tenemos los hombres. Se trata de esa fuerza interior que aparece lo mismo cuando procrean hijos que cuando sobreviven en situaciones extremas.

Acontece lo mismo cuando en un momento dado, si hay que ponerse al frente de una situación extrema, ellas, por un instinto quizás primitivo, al final demuestran ser más fuertes que los hombres. Este es el tipo de personaje que quería crear.

El metal se asocia tradicionalmente con asepsia, frialdad, falta de sentimientos... En su cine tiene más que ver con el contacto con una esencia primitiva y bárbara del ser humano y con cierto despertar de la sexualidad: la mujer empieza a ponerse *piercings* cuando despierta sexualmente... Es una concepción difícil de encontrar en el cine, quizá sólo en el cine de Cronenberg o en la literatura de J. G. Ballard, con lo que volvemos a *Crash*.

En realidad nunca he pensado mucho sobre este tipo de cosas. Estoy más interesado en el erotismo de la carne como tal. Lo que pasa es que también es cierto que me gusta la ciencia ficción y me gusta el tema de la interacción de la sociedad moderna con el individuo. En-

tonces creo que de alguna manera el ser humano, hecho de carne, al contactar con el metal cobra aún mayor conciencia de su condición carnal y revive esos instintos que la sociedad moderna le había hecho olvidar. Pero esto no lo he puesto en la película de una manera intencionada. Supongo que es una especie de fetichismo que hay en mí hacia el metal.

¿Cómo se planteó rodar las escenas de boxeo? Son ultra-violentas e hiperrealistas, muy subjetivas...

Gracias a tener un hermano boxeador yo había visto bastante combates de boxeo; incluso he llegado a entrenar como boxeador y este tipo de escenas las preparábamos entre mi hermano y yo, haciendo ejercicios.

[En este momento, por primera y única vez, Shinya rompe su equilibrada presencia en la silla para dibujar en el aire una serie de golpes].

¿Es cierto que en un principio pensaba rodar el filme en blanco y negro? ¿Qué le decidió por el color?

Al principio me pareció que el contraste entre la piel y los guantes podía quedar mejor en blanco y negro, pero como estaba el precedente de la película *Toro Salvaje*, de Martin Scorsese y su poderoso blanco y negro, decidí abandonarlo para que no dijeran que se parecía.

7 Bullet Ballet

chico encuentra chica y pistola

Hormigón, acero, cemento, hierro, cristal... el Tokio de aristas puntiagudas de su trabajo precedente, tan cortante como el filo de un cuchillo y tan impersonal como una notificación de Hacienda, se sumerge en la oscuridad de la noche para mostrar su cara más tenebrosa en ***Bullet Ballet / Baretto Baree***, una nueva incursión, la cuarta, en su ciudad natal, un espacio que odia y ama al mismo tiempo y al que quiso destruir en la conclusión de sus dos Tetsuos. En esta ocasión, sin embargo, el cineasta focaliza su mirada en un punto concreto de su geografía y sitúa el centro de la acción en Shibuya, su barrio natal, convertido, con el paso del tiempo, en una zona marginada de la ciudad, donde los enfrentamientos entre bandas juveniles son cada vez más frecuentes y la delincuencia campa a sus anchas por las calles.

De hecho, fue un suceso ocurrido en la estación de Otsuka, donde residía Tsukamoto, el detonante para la gestación de la película, tal y como él mismo explicaría a Brice Pedroletti en el DVD del film editado por Studio Canal (Francia): *“Yo guardo mi bici en el otro lado [de la estación]. Una noche, cuando iba a dejarla allí, cuatro jóvenes se acercaron para atracarme. De repente sentí mucho miedo, pero tuve al mismo tiempo la imagen de una escena idéntica. La que he realizado. Era como si de pronto me encontrase con gente con la que no pensaba cruzarme jamás. Estaba contento y, al mismo tiempo, tenía mucho miedo, aunque fui capaz de fijarme en ellos. Tenía un 90 por ciento de miedo, pero me inspiré en ese suceso. Y escribí esta historia a partir de ese incidente. (...) Me sirvió de base.”*

La segunda fuente de inspiración hay que buscarla, de nuevo, en las vivencias personales del cineasta, quien, al cumplir cuarenta años y alcanzar una cierta madurez, se interroga (a la vista de las noticias que publican los periódicos sobre el incremento de la delincuencia

en su antiguo barrio), sobre los modos de vida de la juventud de su país y el ejercicio por parte de sus miembros de unas formas de violencia gratuitas, irracionales y sin sentido. Una violencia que, en un principio, le parece muy distinta a la de su generación, pero que, al final de su andadura, descubre mucho más próxima de lo que él mismo imaginaba.

El hilo conductor del filme sigue la aventura vital de Goda (interpretado de nuevo por Tsukamoto), un *salary man* que una noche, después de bromear con su compañera sentimental por teléfono, descubre con sorpresa, al llegar a su casa, que la joven acaba de suicidarse disparándose un tiro en la cabeza. Todo su mundo se viene, literalmente, abajo en ese momento y Goda, como única manera de conjurar la pérdida, intenta adquirir una pistola como si a través de ese objeto pudiera comprender el gesto suicida de su novia y, con ello, recomponer su vida. Durante su búsqueda, Goda se tropieza con una banda de delincuentes juveniles, dirigida por Goto (Takahiro Murase) y por una extraña mujer-niña, Chisato (Kirina Mano), que lo atracan en los alrededores de una estación de metro. Goda (alterego del propio Tsukamoto) se siente atraído por la joven y fascinado por la violencia del grupo y su existencia diaria comienza a moverse alrededor de la pandilla mientras continúa obsesionado por conseguir una pistola.

Intenta comprar el arma en el mercado negro, construye una especie de revólver siguiendo las instrucciones de un foro de internet y se casa, por último, con una emigrante que le ofrece un arma como pago del matrimonio de conveniencia. La pistola es, por supuesto, un objeto que remite, en primer término, a la muerte de su novia (anunciada en el prólogo por una rápida panorámica descendente de la cámara cuando Goda regresa a su casa), pero también a Chisato, que no quiere vivir (“*Tengo miedo. Porque si me salvo, ¿qué me espera después?*”). Al mismo tiempo la posesión del arma, el frío contacto de sus manos con el metal (según la omnipresente ecuación del cine de Tsukamoto) e, incluso, la posibilidad de suicidarse con ella (escenifi-

cada en varias ocasiones ante la cámara) son otros tantos instrumentos para sentirse vivo. La pistola es para Goda un instrumento de conocimiento.

La película pone, así, en escena tres formas distintas de violencia que, en realidad, podría decirse que se resumen en una sola, al menos como concepto o como parte de esa segunda ecuación que, en la filmografía del cineasta, pone en correlación dolor, violencia y vida. Por un lado, la de unos jóvenes irracionales, asesinos en potencia, que no dan ninguna importancia a la vida, rateros de poca monta que flirtean todos los días con la muerte (como Chisato, aguantando en el andén con los talones de sus zapatillas golpeando contra los vagones del metro que pasa, a toda velocidad, a sus espaldas), porque no tienen nada que perder, porque se sienten solos y vacíos.

En cierto sentido podría decirse, pues, que el cineasta sigue en su nuevo trabajo la estela de *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* para mostrar ahora cómo, en una sociedad que ha elidido de su existencia diaria la presencia e, incluso, el concepto de la muerte, los jóvenes han acabado por no saber qué significa realmente esta palabra y se dedican a jugar con ella para –como hacían los protagonistas del filme citado a través del dolor autoinfligido o infligido por otros– sentirse vivos. El mundo en el que habitan es un universo vacío en el que la vida ha perdido todo su significado al borrarse las fronteras distintivas con la muerte, y en el que la realidad ha acabado por convertirse en un sueño, tal y como dice el jefe de la banda al arengar a sus sicarios: *“Todo Tokio no es más que un sueño. Y todos vivimos dentro. En los sueños se mata impunemente.”*

Una confusión de planos que se traslada también a la puesta en escena, en donde se mezclan unas imágenes de tono hiperrealista con otras más oníricas e irreales e, incluso, con escenas poéticas que, como la de Chisato en casa de Goda, parecen extraídas del cine de Wong Kar-wai y, en concreto, de alguna de las secuencias de Faye (Faye Wong Fei) en el apartamento del policía 663 en *Chungking Ex-*



press (Chungking Express, 1994). Una coincidencia superficial que, como no podía ser menos, resulta destruida casi de inmediato, ya que la escena concluye con Chisato jugando a cortarse las venas igual que antes Goda había jugado a dispararse un tiro. Ensayos suicidas que repetirán luego los protagonistas de ***Vital / Vitaru***.

Por otro lado, la violencia de la generación de la posguerra, nacida de la pobreza y de la miseria, tal y como recuerda el padre mafioso de uno de los boxeadores refiriéndose a este deporte: “*Después de la Segunda Guerra Mundial no hacía falta entrenar. Había que pelear por sobrevivir*”. Se trata, por lo tanto, de un tipo de violencia nacido de la propia vida y que, por consiguiente, no está concebida como un juego ni como un sustitutivo de aquella. Por ello cuando, en la conclusión del filme, un asesino a sueldo de la vieja generación sea el encargado de ejercerla, no habrá ya lugar para los divertimentos infantiles, ni para los enfrentamientos rituales entre bandas, y el grupo de delincuentes cambiará radicalmente de comportamiento, sintiéndose vivos por primera vez porque por primera y única vez van a morir. Nadie juega impunemente con los yakuzas.

Entre una generación y otra se sitúa Goda, un hombre maduro, de entre treinta y cuarenta años, completamente al margen de la violencia hasta que el suicidio de su pareja, en el arranque del filme, y el atraco posterior le hacen enfrentarse cara a cara con su rostro más amargo. Especie de nuevo alter-ego del propio Tsukamoto, Goda vive esa violencia de un modo intelectual y fetichista, a través siempre de un intermediario, ya sea la pistola anhelada, ya sea la propia Chisato. Esta incapacidad para vivir y para sentir la vida (muy semejante a la de los protagonistas de ***Tokyo Fist / Tokyo Fisuto***) empuja al personaje a buscar una mujer en la que reconocer a su amiga muerta y a una pistola con la que no sólo defenderse de un entorno hostil, sino también acercarse a la chica que ya no le pertenece.

A diferencia, sin embargo, del filme citado, el agujero negro que corroe por dentro al protagonista no se encuentra en el pasado, en

el asesinato de una compañera de colegio, sino en el presente, en el suicidio de su pareja, cuyo eco reverbera y se expande por toda la narración como la tela de araña que dibuja, en el cristal de la casa de Goda, el orificio del disparo suicida. Tsukamoto, sin embargo, deja deliberadamente fuera de campo las razones de ese suicidio para interrogarse, en cambio, por las formas de ejercicio de la violencia en el pasado y en el presente de su país (convirtiendo, de paso, su trabajo en una especie de retrato intergeneracional) y para trazar, a su manera, un esbozo impresionista de la juventud japonesa y de los barrios bajos de su ciudad. Un esbozo en el que no hay tampoco referencia alguna a las causas sociales de la violencia, ya que lo de verdad fascina al cineasta –en palabras de Julien Sévénin– es el gesto suicida de Chisato y la doble vida del joven Goto, anónimo trabajador de día y peligroso delincuente de noche.

Filmada en blanco y negro (los colores preferidos por el cineasta siempre que tiene la opción de elegir la gama cromática de sus proyectos) y en escenarios naturales, la calle es, de nuevo, una protagonista importante de la narración, por la que desfilan unos personajes que parecen herederos –tanto en su vestimenta como en su comportamiento– de los jóvenes pandilleros de las películas americanas de los años cincuenta y sesenta. Y también, desde un cierto hálito existencial, de los protagonistas de *Rebeldes* (The Outsiders; Francis Ford Coppola, 1983), así como –según ha reconocido el propio cineasta– de las criaturas de ficción de algunos jóvenes directores franceses de esos años como Carax, Besson o Beineix, entre otros.

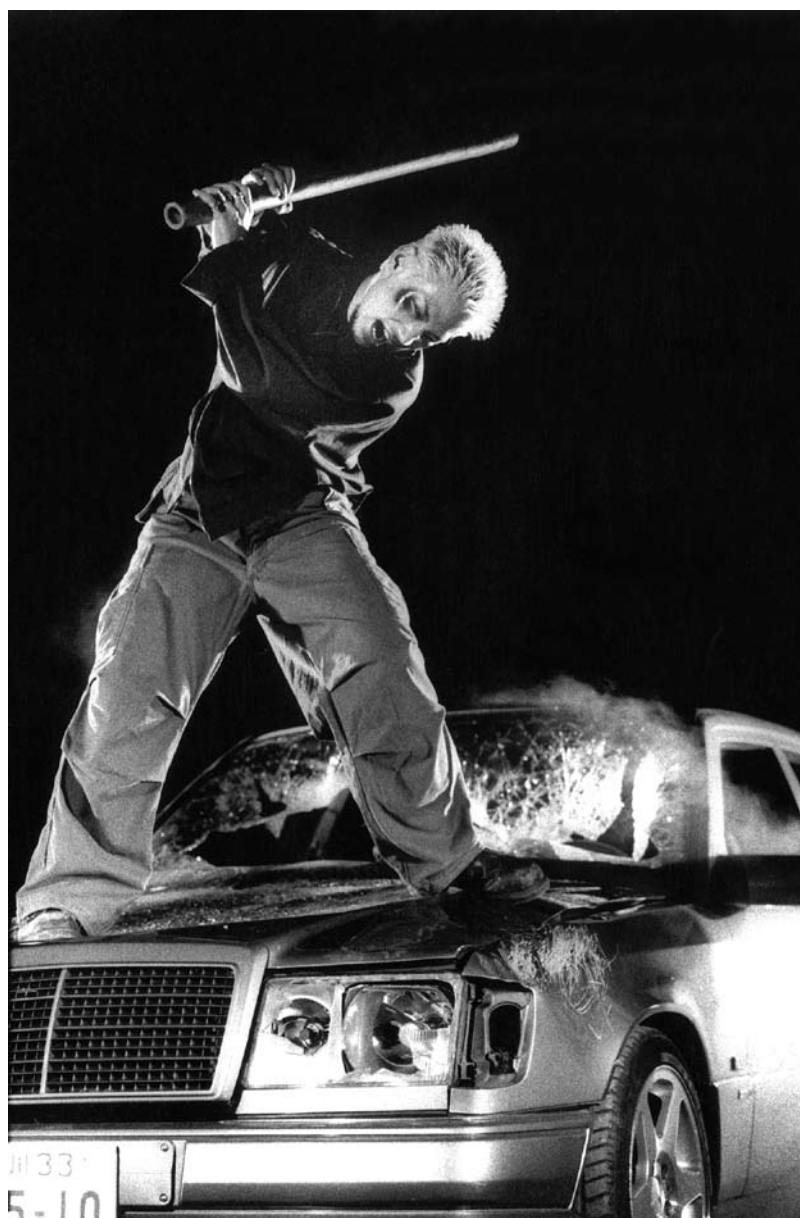
La otra referencia ineludible –subrayada por la banda sonora de la película, obra de Chu Ishikawa, el colaborador insustituible del cineasta– es el cine negro, al cual se hace referencia fonética desde el título de la película, que recuerda –de manera voluntaria o no– el de un filme de gánsteres de los años treinta: *Bullets or Ballots* (William Keigley, 1936), hasta la propia densidad visual de las imágenes, que, jugando con los contrastes entre luces y sombras, busca



recobrar el aroma expresionista del cine clásico americano, sobre todo en las secuencias de interiores.

Las de exteriores, por su parte, están rodadas -según ha explicado Tsukamoto- con focales largas para dejar a los actores perdidos en la calle y rodarlos a larga distancia, lo que confiere a estas imágenes una vertiente documental que las aproxima al *cinéma vérité* (subrayada por la filmación nerviosa de numerosas escenas con cámara al hombro) y una sensación de respeto entomológico hacia los personajes, retratados en su medio natural, el espacio malsano de un Tokio decadente y laberíntico.

La conclusión del filme, resuelto con un larguísimo *travelling* lateral que sigue, en montaje paralelo, a Goda y Chisato, heridos, caminando, primero, a duras penas y corriendo, después, en direcciones opuestas por las calles de un Tokio luminoso, ofrece un aparente final feliz a la narración y homenajea, de paso, a la *nouvelle vague* a través de Godard, ya que la escena trae a la memoria la imagen de Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo) corriendo hacia la muerte en



la conclusión de *Al final de la escapada* (À bout de souffle, 1959)⁽⁵⁾. Y, por intermedio de esta, a Raoul Walsh y *The Roaring Twenties* (1939), a cuya secuencia final, con Eddie Bartlett (James Cagney) deambulando herido hasta caer muerto en las escalinatas de la iglesia, rinde homenaje Godard en su película.

A diferencia de ambos filmes, Tsukamoto ofrece todavía una posibilidad de redención a sus personajes y les abandona corriendo, felices (como sugieren los acordes inusualmente alegres de la banda sonora y la luminosidad de la secuencia), después de que Goto (el tercer superviviente de la masacre) queme el cuerpo de sus compañeros en un fuego que tiene tanto de purificador como de liberación personal para todos ellos. Y quien sabe si, incluso, para el propio cineasta, capaz de ver su ciudad natal con nuevos ojos a partir de entonces.

¿Por qué regresó de nuevo el blanco y negro en *Bullet Ballet / Baretto Baree*? ¿Podría comentarnos el estilo visual del filme, esa cámara nerviosa, urgente y desoladora...

Volviendo a la idea del documental que había barajado para mi anterior película, también aquí decidí que me gustaría, para completar el tema, un aspecto como de cine documental, un toque como de cine bélico y por eso elegí el blanco y negro.

En cuanto a ese movimiento nervioso de la cámara, creí que era el medio necesario para reforzar aún más ese aspecto de realidad; de ese modo todavía se potenciaba más esa sensación de reportaje, de autenticidad, de verdad.

Es una de sus películas más duras y sombrías, como hecha en un momento de crisis, a pesar de ese final que parece mostrar un rayo de esperanza. Hay ecos del *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976), de Martin Scorsese, de *Al final de la esca-*

pada, de Godard... Pero, ¿de dónde surgió la idea del filme?

Había un chico en Shibuya que era muy normal en su casa; dentro de ella se comportaba como cualquier otro, pero cuando salía fuera se volvía hiperviolento y muy agresivo.

Ese chico me sirvió de inspiración, pues, aunque mi generación no vivió la guerra, yo todavía conocí un poco el Tokio antiguo y sabía por mis padres acerca de ese tipo de historias. Es decir, conocía algo del verdadero sentido de la violencia.

Pensé en ese niño tan agresivo y me pareció que, lógicamente, su generación iba a saber mucho menos que la nuestra de la verdad de la guerra y de la violencia.

Por eso me pareció interesante comparar el modo de violencia de esta nueva generación con la de la generación anterior. Esa era la idea primigenia del filme.

Si la violencia de *Tokio Fist / Tokyo Fisuto* parecía remitir al último coletazo de una juventud airada, aquí todo se metamorfosea en algo más maduro, más complejo y ambiguo: la violencia ya no tiene ese júbilo habitual en sus anteriores películas, ese carácter de grito punk iconoclasta... El tema ahora ya no es la violencia, sino sus huellas y consecuencias... ¿Por qué le interesaba este aspecto y qué cambió en usted personalmente para ello?

Posiblemente sea algo relacionado con la edad. Cuando era joven yo también tenía ese espíritu violento, agresivo y destructor.

Me gustaban los grandes edificios modernos; me atraían, pero al mismo tiempo tenía ganas de destruirlos.

Ese tipo de cosas aparece en los Tetsuo, con ese sentimiento se ali-

mentan. Sin embargo, con el paso de los años, al ver la nueva generación de chicos violentos que sucede a la tuya, me daba cuenta de que eran más violentos de lo que habíamos sido nosotros. Eso me inquietaba y de alguna manera eso es lo que quería reflejar en la película.

La aparición final del yakuza como una especie de terrible demonio o fantasma del Japón de posguerra que masacra a los jóvenes violentos, ¿encierra un deseo de redención sobre el uso de la violencia en sus primeras películas? Algunos han querido ver en ello un giro irónico sobre su propia obra y un gesto reivindicativo sobre un sentido más profundo y casi sagrado de la existencia. ¿Es cierto?

La película es la lucha entre dos generaciones que, aunque son diferentes, ninguna ha conocido la guerra. Por eso, al final me pareció interesante sacar un personaje que sí conoce la verdadera violencia y la verdadera guerra, para enseñar a esa gente cuál es el sentido último de la violencia. En aquella época yo todavía no había hablado con gente que conociera la Segunda Guerra Mundial, pero me pareció interesante introducir este personaje de cara a las nuevas generaciones, como el personaje que al final lo anula todo.

En sus anteriores filmes parecía que la destrucción y la violencia eran necesarias para superar la asepsia de la vida moderna. Aquí se produce un salto cualitativo y parece que nos dice que también hay que superar la propia violencia para encontrar nuestro camino...

El sentido que yo quería darle es que, hasta que uno no siente en su propia carne las consecuencias de la violencia, no se da cuenta de lo terrible que puede llegar a ser. Esto es lo que yo quería decir.



Gemini

la amenaza del que es igual a ti

Después del salto cualitativo que supone en su filmografía *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* (para algunos, su mejor película hasta la fecha) y del reconocimiento internacional de *Bullet Ballet / Baretto Baree*, presentada en el Festival de Venecia en septiembre de 1998, el cineasta recibe de Toshiaki Nakazawa la oferta para dirigir una segunda película para Sedic después de haber realizado para la misma *Hiruko te Goblin / Yohai Hanta / Hiruko*. Según Tom Mes, el hecho de que la oferta procediera de Nakazawa, impulsor de aquel primer encargo, así como que el proyecto consistiese en llevar a la pantalla el relato de uno de sus escritores favoritos (Rampo Edogawa) y que este lo protagonizase la estrella del pop Masahiro Motoki, fueron motivos más que suficientes para que Tsukamoto aceptase ponerse al frente de este segundo compromiso profesional.

El punto de partida en este caso no sería, sin embargo, una historieta manga como en *Hiruko te Goblin / Yokai Hanta - Hiruko*, sino el relato *Soseiji: aru shikeiin ga kyokaishi ni uchiaketa hanashi*, del citado escritor. Este, un autor de relatos de terror en los que da prioridad a la descripción de la violencia y del mundo de las llamadas “perversiones” humanas (sadismo, masoquismo, voyeurismo, etc.) sobre la intriga policiaca o la tensión dramática, había adoptado el seudónimo de Edogawa Rampo (según el sistema japonés de colocación del apellido en primer lugar y el nombre de pila en segundo) como un homenaje al gran escritor Edgar Allan Poe, ya que Edogawa Rampo es la transcripción fonética del sonido “Edgar Allan Poe” pronunciado en japonés.

Tsukamoto se encarga de adaptar el relato al cine y, para ello, no duda en realizar varios cambios sustanciales sobre el texto original. El primero, y más relevante, consiste en dejar con vida a Yukio (el

hermano mayor, asesinado en la novela original) y permitir que Sute-kichi (el menor de los gemelos) lo mantenga prisionero en el interior de un pozo. Esta crucial modificación permite que entre ambos se establezca un diálogo (si así puede llamársele), que, como es fácil de prever y el cineasta no oculta en ningún momento, culminará en un proceso de intercambio de personalidades. Yukio tomará como propias la violencia y la sed de venganza de su hermano, mientras Sute-kichi irá adquiriendo los rasgos de la personalidad de aquel como si ambos fueran, en realidad, las dos caras de una misma moneda.

El segundo guarda relación con la época en la que se ubica la acción. En el texto de Edogawa, los sucesos se localizaban en la era Showa, es decir, a partir de la segunda mitad de los años veinte del siglo pasado, mientras que en la película la acción se retrotrae al final de la era Meiji (en la primera década del mismo siglo), ya que, según Tsukamoto, en esos años las diferencias sociales entre ricos y pobres eran más acentuadas y este contraste convenía al trasfondo argumental del filme, ya que añadía al enfrentamiento entre el bien y el mal un segundo ingrediente: la lucha de clases.

Como en otras ocasiones, el cineasta toma bajo su responsabilidad la dirección de fotografía (un ejercicio de virtuosismo en este filme) y el montaje, aunque, como sucediera ya en *Hiruko te Goblin / Yokai Hanta - Hiruko*, decide no actuar delante de las cámaras para poder controlar mejor todo el proceso de rodaje. De la música se encarga una vez más Chu Isikawa (en un trabajo muy distinto a los suyos habituales, bastante más poético e intimista) mientras que de la dirección artística (labor asumida en la mayoría de las ocasiones por el propio Tsukamoto) y del vestuario se responsabilizan Takashi Sasaki y Michiko Kitamura, respectivamente. Ambos dejarán huella de su talento creativo en la riqueza visual de unas imágenes inusualmente suntuosas y coloristas, que se traspasa, incluso, a la descripción del mundo de los más desfavorecidos, tan irreal e intemporal (sus habitantes parecen una tribu de punkies) como convenientemente idealizada.

El argumento de filme relata la historia del doctor Yukio Daitokuji, un afamado cirujano que vive, y ejerce la medicina, en el seno de una familia tradicional y de clase alta, junto a sus padres y su hermosa mujer amnésica, de cuyo pasado ninguno de ellos conoce nada y a la que su marido encontró en la ribera del río, después de un extraño incendio. Los padres del doctor van a morir de forma extraña mientras una amenazadora presencia va apoderándose de la casa. Pronto descubriremos que esta amenaza se encuentra encarnada por Sutekichi, el hermano gemelo de Yukio (ambos personajes interpretados por Masahiro Motoki), que fue abandonado por sus padres nada más nacer porque tenía una extraña cicatriz (“*la marca de los asesinos*”) en su pierna derecha. Sutekichi descubre quién es su verdadera familia de manera casual y, sediento de venganza, mata a sus padres y lanza a Yukio a un pozo del jardín de la casa familiar, apoderándose a continuación de su trabajo, de su mujer y de su vida. A través de diversos flash-backs la película narra cómo Sutekichi fue el compañero de actos criminales y de sexo de Rin (Ryo), la mujer de Yukio, que, conscientemente, va a pasar de uno a otro de los hermanos gemelos en un juego de una inquietante sensualidad que acaba con la muerte de Sutekichi y con Yukio apropiándose del carácter violento de su hermano.

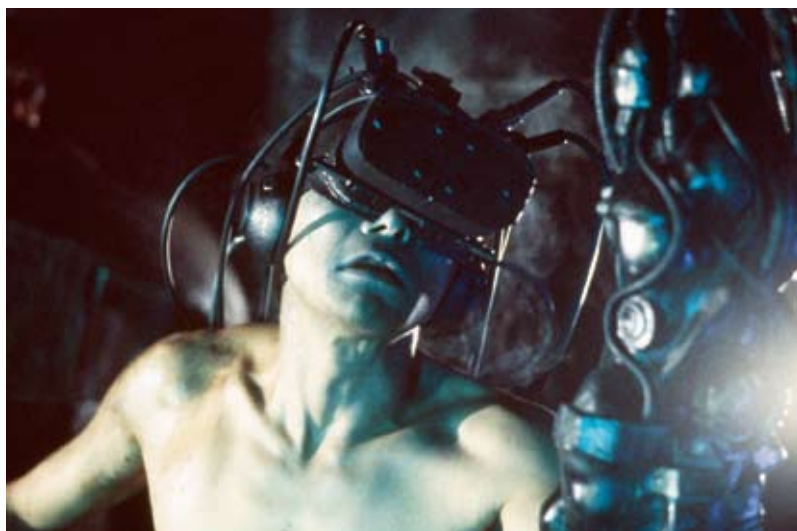
Toda esa estructura de flash-backs, que encabalga sin solución de continuidad una explicación tras otra (un ejercicio narrativo más propio del reiterativo cine español que del japonés), es, probablemente, la parte más débil del filme, ya que este ni siquiera juega en ningún momento con el suspense (desde la aparición de Sutekichi, alrededor del minuto veinte, todas las claves del filme están ya dadas y el espectador sabe que va a asistir a una nueva versión, por decirlo así, de la historia del doctor Jekyll y mister Hyde), pues las preocupaciones de Tsukamoto caminan por otro lado. Su intención es llevar a la pantalla, una vez más, un proceso de autodestrucción de dos hermanos que, en este caso, es también un proceso de regeneración moral y de toma de conciencia social, tal y como sucediera en cierta forma en *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* o en *Bullet Ballet / Baretto Baree*.

Hiruko the Goblin (1990)





Tetsuo II (1992)



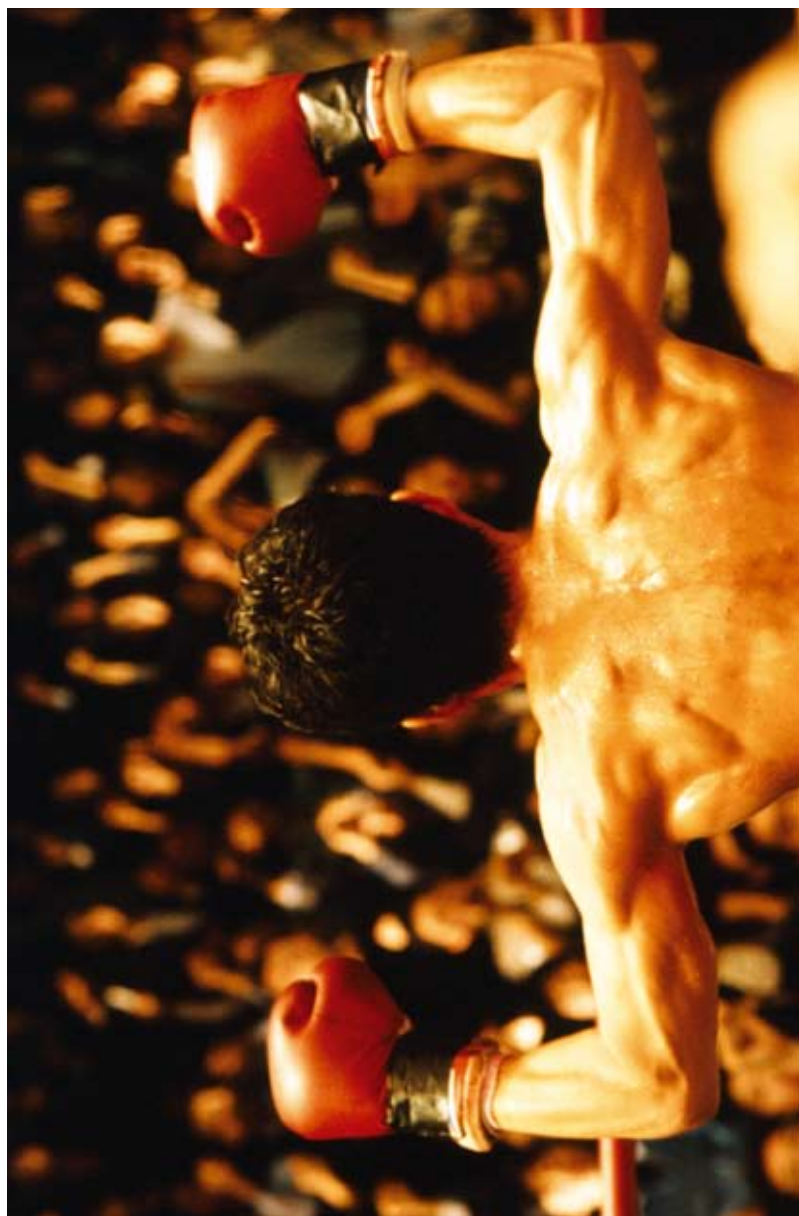




Tokio Fist (1995)







El odio entre hermanos (un tema recurrente en su obra) se convierte así en el motor de la acción y en el eje alrededor del cual gira una realidad idealizada y casi siempre confusa, ya que el aparentemente culto, educado y bondadoso Yukio esconde un corazón de pedernal (como demuestra su comportamiento en el episodio de la leprosa) mientras el asesino Sutekichi es capaz de albergar nobles sentimientos. Será preciso que uno de ellos desaparezca de escena, y su carácter se funda con el del otro superviviente, para dar lugar, en la conclusión del filme, a un individuo completo, capaz de ser padre, de infundir respeto a los demás (como comprueba en su mirada el mendigo apostado en la puerta de entrada de la mansión de los Daitokuji) y de ser generoso acudiendo a ayudar a los más pobres y necesitados, tal y como revela el optimista plano final.

El elemento de redención en este caso no será la violencia o la posesión fetichista de un revólver, ni siquiera el sufrimiento físico, sino el proceso de destrucción psicológica que viven los tres personajes: Yukio imaginando lo que hace Sutekichi con su mujer, Rin incapaz de saber a ciencia cierta con cuál de los dos hermanos está acostándose y cuál de ellos es el hombre al que ama y Sutekichi ocultando a Rin su verdadera personalidad. Una vez más es el elemento femenino quien marca el centro del triángulo amoroso (como sucediera en *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* y, en cierta medida, en *Bullet Ballet / Baretto Baree*) y quien, cual maestro de marionetas, mueve los hilos de la trama a través del deseo y de las ansias de poder de los dos hermanos. Es ella asimismo quien certifica con su maternidad (en la secuencia final de la película) que Yukio (tan frío en la cama como distante en el trato) ha adquirido, tras la experiencia traumática de matar a su hermano, la corporeidad y la fisicidad de aquel, así como alguna de sus virtudes, y ya puede ser padre.

Toda la primera parte del filme, hasta la aparición en escena de Sutekichi tiene el aire estilizado de un filme de Mizoguchi o, incluso, en la planificación de la secuencia de la cena familiar en casa de los Daitokuji, del propio Yasujiro Ozu, si no fuera porque, por encima

del clasicismo de la puesta en escena, gravita el recuerdo de los primeros planos de la película. En ellos se ve, de manera percutiente, como en un parpadeo, la imagen de un perro muerto devorado por gusanos y ratas. Una imagen que remite a la del gato comido también por los gusanos que contempla Tsuda en un callejón en **Tokyo Fist / Tokyo Fisuto** y que, como allí, cumple la función de recordatorio de la muerte, plasmada en el intento de asesinato de Sutekichi cuando era un bebé. Su concreción narrativa es el hedor que se expande por la mansión de los Daitokuji y cuya fuente no es Sutekichi, sino un inconfesable secreto familiar.

Esta imagen de podredumbre (en este caso moral) destruye asimismo todo el juego de simetrías con el que está planificada la secuencia de la cena de los Daitokuji hasta hacer brotar del interior de ella, y del juego de correspondencias y de espejos, la sensación de una amenaza, la de aquel que es yo mismo, tal y como explicita Sutekichi en un momento determinado de la acción: “*Yo soy tú*”. Esta amenaza del otro que, al mismo tiempo, es uno mismo se siente más en la primera parte de la narración (con un formato más clásico) que en la segunda (con un tono más vibrante y desaforado) mientras que, siguiendo este mismo crescendo visual, las imágenes van pasando de las tonalidades azules y frías, que caracterizan a Yukio, a los tonos rojos carnales, apasionados y violentos de Sutekichi y, por extensión, de Rin y de los habitantes del villorrio de los pobres.

Se trata, en cualquier caso, de un filme que contiene muchas de las marcas de fábrica del cineasta, tal y como ha puesto de manifiesto Julien Sévén (la apariencia *punk* de los personajes, las cicatrices de la carne, la irrupción súbita de la violencia y el ritmo frenético, compulsivo de algunas escenas), pero que se sitúa también, en cierto modo, en la periferia de su obra y no tanto por el universo temático que late por debajo de sus imágenes, como por la exuberancia visual de éstas, absolutamente inusuales en la filmografía de Tsukamoto, a las cuales ni siquiera se había acercado en su anterior encargo (**Hiruko the Goblin / Yokai Hanta - Hiruko**). Y también por un

guión menos sugerente que los anteriores, donde los *tour de force* de muchas de sus secuencias más celebradas (capaces de imponerse sobre el propio argumento y de saltar por encima de las reglas de la verosimilitud y de la planificación) aparecen ahora desleídas por un relato más pegado de lo habitual a los hechos narrados y a las exigencias explicativas del cine comercial.

Podríamos decir que todas estas son servidumbres de un cineasta urbano metido, siquiera ocasionalmente, a realizador de películas de época, pero sería injusto no reconocer asimismo que, tal y como adelantábamos, en ***Gemini / Soseiji*** se encuentra también condensado gran parte del universo temático de Tsukamoto, representado por los triángulos amorosos, la contraposición de colores fríos y calientes para definir el carácter de los protagonistas, el enfrentamiento entre la carne y la mente, el encierro claustrofóbico de sus criaturas y la consideración -al igual que en ***Bullet Ballet / Baretto Baree-*** de que el medio social y, en este caso, físico (el pozo) condiciona el carácter de sus habitantes.

En el otro lado de la balanza conviene señalar la aparición de dos elementos bastante inusuales en su cine: la preocupación por los temas sociales y el brote de un humor muy sutil que, tal y como revela la escena en la que Sutekichi juega a ser médico como su hermano, tiene a aquel como principal vehículo de la misma. El propio cineasta, no obstante, ha explicado la génesis y el significado de la película del siguiente modo: “Con ***Gemini / Soseiji*** tuve la oportunidad de rodar un filme de época al mismo tiempo que podía expresar el sentimiento de perversidad que percibo en la obra de Rambo. Sin embargo, estuve tan implicado en este proyecto durante el rodaje que en realidad casi me olvido de que la película estaba basada en un trabajo suyo. Me sentí como si hubiera sido un proyecto mío. Además fue realmente agradable poder trabajar con gentes como Michiko Kitamura, Isao Tsuge y Yohei Taneda. Si mis otras películas son algo así como un whisky ante el que hay que tomarse su tiempo para saborearlo, ***Gemini / Soseiji*** es como la comida china: reuní diferentes ingredientes frescos y los puse todos juntos en un fuerte fuego durante un breve tiempo. Fue un rodaje muy corto e intenso”.

De nuevo estamos ante otra obra de encargo, la segunda, que además es una adaptación de uno de sus escritores favoritos, Rampo Edogawa. ¿Cómo surgió la idea de realizarla?

Primero fue el actor Masahiro Motoki el que estaba interesado en hacer esta película y él, a través del productor de *Hiruko The Goblin / Yokai Hanta – Hiruko*, pidió que yo fuese el director. Como a mí me gustaba mucho Rampo Edogawa, lo leía desde que era casi un niño, cuando me lo propusieron no lo dudé ni un momento, acepté encantado.

¿Cuáles fueron sus principales aportaciones al relato original, que, por otra parte, es muy breve? La intriga policiaca cede paso en su película a un dilema psicológico entre el Yo y el Ello, al hacer que los dos gemelos sigan vivos, no que uno mate al otro como en el relato original...

Me gustaban mucho las historias de Rampo, pero esta de los gemelos, en concreto, me pareció algo insulsa, quizá demasiado simple e insuficiente como para hacer con ella un buen relato. La historia de Rampo cuenta simplemente cómo uno de los hermanos tira al otro a un pozo y, a consecuencia de ello, muere. De modo que el usurpador pasa a vivir con la mujer que tenía el hermano asesinado.

En su lugar, lo que hice fue que el hermano arrojado al pozo, en lugar de morir, sobreviviera a este intento de asesinato.

El tema es que la persona a la que tiran al pozo al principio era una persona generosa que ayudaba a los demás. Es a partir de que lo intentan matar, cuando se transforma y nace en él un sentimiento de rencor: quiere vengarse de su hermano.

Al final decidí que los dos terminasen fundidos en un solo cuerpo que, en sí mismo, ya no es ni bueno ni malo. Se ha transformado en

una entidad que asume e integra las características de ambos, esos dos lados: el positivo y el negativo.

Me pareció que esta era la mejor manera de completar un relato que era a todas luces insuficiente.

Otra importante variación es la época en que transcurre la historia. El relato se sitúa en el período Showa, mientras que su película se sitúa antes, en la era Meiji. ¿Qué le interesaba de ese momento histórico? Tal y como lo refleja el filme recuerda bastante a la Inglaterra victoriana: un mundo burgués y su lado oscuro, el de las clases populares que asustan porque se asocian con la suciedad, la enfermedad y la sexualidad. Este universo se mantiene al margen, aunque convive con el otro, amenazándolo, pero completándolo a un tiempo...

En realidad, el mundo que dibujaba Rampo tiene que ver con los principios de la era Showa, pero para mi historia era importante que uno de los hermanos fuese de una familia de dinero y el otro de una familia pobre.

El único periodo más o menos cercano que encontré donde la sociedad japonesa vivía radicalmente ese contraste se corresponde con el periodo Meiji. Por eso decidí cambiar la acción al período Meiji.

¿Qué hay en la recreación de época de rigor histórico y qué hay de imaginado, de inventado: decorados, trajes, maquillaje...?

Primeramente elegí una zona de la provincia de Tochigi, donde todavía quedan muchos edificios del período Meiji, para filmar allí y conseguir una impresión de realismo. En cuanto al vestuario, se lo encargué a una profesional llamada Michiko Kitamura que es muy buena. Se basó en auténticos vestidos de la época Meiji, pero los

cambió un poco según su imaginación para darles un aspecto más particular. En general, se puede decir que es una reconstrucción basada en lo que había originalmente, pero con algunas variaciones.

El mundo de las clases populares parece relacionarse con cierta estética contracultural: el teatro callejero, la danza popular (*butoh*) e incluso la cultura punk con el look de los vagabundos; frente a ese universo se encuentra el mundo burgués de espacios simétricos y ordenados...

Me gusta que en mis películas aparezcan contrastes fuertes como, por un lado, el mundo simétrico, perfecto de los burgueses y, por otro, el de la gente pobre. Pero sobre todo puse más pasión en retratar el mundo de la gente miserable. Especialmente a partir de los diseños de vestuario que hizo la señora Kitamura me interesó mucho más.

De nuevo narra un proceso de integridad psíquica a través del enfrentamiento por conseguir una mujer entre dos hermanos que terminan uniéndose en una entidad más fuerte: el tema recurrente de su obra, el lado oscuro que debe ser afrontado y asimilado para completarse como persona. Pero ¿no es también su película más abiertamente política? Al final, el protagonista descubre la importancia del compromiso social con las clases más desfavorecidas.

Más que una intención política o social lo que me interesaba era dar una imagen diferente del cine de Hollywood, en el que el bueno es bueno, bueno y el malo es malo, muy malo, y todo se reduce a una simple y maniquea pelea entre los dos.

Para mí el malo de la película ha tenido un pasado, unas circunstancias, y una serie de motivaciones que resultan determinantes.

Por eso mismo no se puede decir que sea totalmente negativo o inmoral.

Me interesaba más mostrar este enfrentamiento que darle un sentido social a la historia.

A Snake of June

la vida puede darte una segunda oportunidad

Durante quince años, Tsukamoto tuvo esta película en la cabeza. Bueno, no exactamente esta historia, sino su atmósfera, su trasfondo erótico y esa sensación de humedad cálida que alcanza un clímax especial durante el mes de junio en Japón, el mes de las lluvias.

Relataba con cierta ironía el propio cineasta que se había pasado tres lustros en una permanente frustración. Al empezar las lluvias, se sentía estremecido por ese erotismo de calor y agua; empezaba a pensar en hacer una película pero, para cuando se ponía en marcha, el calor del verano ya había impuesto su bofetada asfixiante y con su declive se le habían pasado las ganas. Así hasta el año siguiente, cuando, una vez más con las lluvias de junio, retornaba el mismo deseo de enfrentarse a esa película erótica, pero de nuevo, hombre lento como se define para la escritura, para cuando se ponía a ello... el verano ya había acabado.

Hasta que llegó el día.

Con la novela de Georges Bataille *La historia del ojo* (*Histoire de l'oeil*) como punto de apoyo, y con las sensaciones fotográficas de retratistas de la desnudez como Helmut Newton y Man Ray como inspiración, empezó a gestarse *A Snake of June*/ *Rokugatsu no hebi*.

Los quince años de espera y el peso de su cinematografía, en la que abundan fogonazos de violencia y desesperación, apuntaban hacia la concreción de un filme muy diferente del que acabó siendo finalmente.

De él Tsukamoto siempre ha confesado que al principio pensaba extraer una historia más violenta, más pornográfica y más inmoral.

A su juicio, violencia y erotismo no son sino plasmaciones del comportamiento humano en cuanto hay en él de instinto animal, de primigenio, de fundacional.

Paradójicamente, tras tan larga espera para asumir por vez primera de manera abierta el tema del erotismo, ***A Snake of June / Rokugatsu no hebi*** derivó hacia un territorio que marcaría el comienzo de una nueva etapa en el cineasta.

Se trata, pues, de un filme vertebral que establece un importante quiebro, un profundo cambio interior en un director que, además, curiosamente, se hizo realidad gracias, de nuevo, a un encargo.

Fue Canal + Francia, la compañía que distribuía todo su catálogo, quien impulsó la existencia de esta obra que debutó, una vez más, en el festival de Venecia y que se vio recompensada con el Premio Especial del Jurado del año 2002, además de otras menciones especiales.

A Snake of June / Rokugatsu no hebi cuenta la historia de una pareja bastante extraña, formada por una joven y guapa mujer, Rinko (Asuka Kurosawa), que trabaja atendiendo un teléfono de ayuda a personas con problemas psicológicos, y por su marido, un hombre mucho mayor que ella, Shigehiko (Yuji Kotari), calvo y sin demasiado atractivo físico. Se llevan bien y se quieren como si fueran padre e hija. No tienen contacto físico. Él duerme normalmente en el salón. Un día, Rinko recibe un sobre con un móvil y con unas fotos en las que se le ve masturbarse. A través del teléfono portátil, tomará contacto con un hombre que anteriormente habló con ella por teléfono, ya que estaba al borde del suicidio. Ahora, él la chantajea con la intención de, según sus palabras, ayudarla como ella le ayudó a él. Le obliga a vestir una corta minifalda, a quitarse las bragas y a caminar así por las calles de Tokio. Luego, tendrá que comprar un vibrador, insertárselo en la vagina e ir a comprar una berenjena, un pepino y un plátano. Lo que empieza siendo una “tortura” acabará despertando el deseo sexual reprimido de Rinko. Como le dice el

anónimo chantajista, sólo está haciendo realidad aquello que desea en su interior.

A Snake of June / Rokugatsu no hebi es una película de alto voltaje erótico, al estilo de los *pinku-eiga* que tuvieron mucho auge en la cinematografía japonesa de los años setenta. De hecho, las secuencias eróticas en las que la actriz Asuka Kurosawa procede a cumplir con el ritual que le impone su anónimo “educador”, o cuando se desnuda y masturba en mitad de la calle, bajo una lluvia torrencial, con éste sacándole fotos, con su marido mirando y masturbándose y con ella gimiendo, gritando y retorciéndose como un animal desenfrenado, son realmente muy excitantes y muy perturbadoras.

La película está realizada en blanco y negro, pero con una tonalidad dominante azul. Para conseguir este bonito efecto cromático, Tsukamoto, al tirar la copia definitiva de la película, rodada en blanco y negro, hizo un negativo de color. Los encuadres están realizados con especial cuidado, buscando una planificación corta, sobre todo cuando se trata de mostrar los rostros de los protagonistas, para conseguir un efecto de intimidad. La cámara se mueve mucho menos que en otras películas de Tsukamoto, como si este quisiera adentrarse en la relación de la pareja de forma discreta, sin molestar, sin hacer demasiado ruido.

Pero aunque aparentemente esta película sea distinta a las anteriores del realizador y su historia sea un viejo proyecto convertido ahora en realidad, ***A Snake of June / Rokugatsu no hebi*** trata de los mismos temas que han estado presentes en toda la obra filmica de Tsukamoto y es una coherente culminación del desarrollo de su carrera profesional.

En palabras del propio realizador (que aquí vuelve, como en todos los filmes que produce de forma independiente, a ocuparse del montaje, el guión y la fotografía), “*como siempre, el tema principal de esta película es la relación entre Tokio y los hombres, lo que la sitúa en la misma línea que*

mis otras películas”. Lo que ha cambiado es la mirada que Tsukamoto tiene sobre esta ciudad. Aquí es una urbe en la que llueve incesantemente, en la que el agua se desborda por las calles y las alcantarillas. Es una ciudad que se acerca más a un organismo vivo. La acción se sitúa en junio, un mes de cambios, un mes en el que hace mucho calor y llueve sin parar. La protagonista se pasa toda la película cubierta por el agua, mojada. El agua de la lluvia, el agua de su sudor, el agua de la ducha o el agua de la bañera. Y la película es, también, la historia de una transformación. Una transformación personal que lleva a Rinko a asumir y vivir su sexualidad y sus fantasmas. Una transformación que afecta a la pareja, que vuelve a mantener relaciones sexuales y a recuperar el contacto entre sus cuerpos. De hecho, el plano que clausura el relato es el de los dos protagonistas follando. Pero en el camino Rinko descubre, también, el valor de la vida, al tomar conciencia de la muerte cuando le diagnostican un cáncer de pecho.

Al igual que en los dos ***Tetsuo*** los hombres mutaban en máquina o en armas para encontrar su lugar en la sociedad en la que les había tocado vivir, de la misma manera que en ***Tokio Fist / Tokyo Fisuto*** el sufrimiento y el dolor permitían recuperar su cuerpo a los protagonistas, o en ***Bullet Ballet / Baretto Baree*** la búsqueda y el encuentro de y con una pistola apartaban la muerte del camino de una joven adolescente y de un hombre que buscaba en ella a la mujer que había perdido, en ***A Snake of June / Rokugatsu no hebi*** Tsukamoto cuenta la transformación de una pareja, sobre todo de la mujer, a partir del despertar sexual de su cuerpo, de la toma de conciencia de su sensualidad.

Esta serpiente de verano, que vuelve a la vida después del largo letargo de su hibernación, esta película, la más carnal y humanizada de todas las de su autor, representa una hermosa metáfora que ilustra las preocupaciones y las intenciones de este guerrillero y poeta del cinematógrafo que es Shinya Tsukamoto.

Con la serenidad habitual que le empezaba a caracterizar, Tsukamoto volvía a declarar su alegría y su sorpresa ante la buena acogida que se dispensaba a su película. Acostumbrado a recibir respuestas enfrentadas, Tsukamoto sabía que en este trabajo, en su tratamiento de la figura de la mujer, había penetrado en un terreno resbaladizo del que cabía esperar unas reacciones furibundas en su contra.

No las hubo, al menos no en la medida en la que las esperaba. Pero en su lugar, el propio cineasta palpó la inquietante sensación de percibir cómo una idea inicial se le iba de las manos en un proceso que calificó de misterioso y del que reconoce que significó una transformación personal decisiva.

Una vez más, tras una película de encargo, usted parece asumir una nueva transformación, un salto cualitativo. Por ejemplo, frente a la violencia inherente en toda su obra anterior en donde la sexualidad es mostrada de manera dolorosa, aquí estamos ante su primera película abiertamente erótica. ¿Por qué ese interés por la sensualidad del cuerpo en estado puro, sin interferencias de lo artificial?

La idea de la película la tenía desde hacía bastante tiempo, pero al principio quería hacer algo más violento o incluso quizás más erótico. No sé muy bien cómo me terminó saliendo así. Mi idea era hacer una película más bien masculina, pero al final les ha gustado más a las mujeres y en general me han felicitado mucho más ellas que los hombres por esta película.

No entiendo cómo han terminado así las cosas. Ni lo esperaba ni era mi intención.

¿Podría explicar el significado del título, “serpiente de ju-



nio”, y hasta qué punto *La historia del ojo*, de Bataille, fue una inspiración literaria para el filme?

Primeramente me referiré a la pregunta sobre el título. En Japón en junio, como está ocurriendo ahora [14 de julio], es el mes de las lluvias. Entonces, en la metrópolis de cemento y asfalto, la naturaleza que representa la lluvia produce un cambio, como una serpiente interior que se agita y lo recorre todo.

Lo mismo acontece con los sentimientos de la mujer protagonista, que hasta ese momento se comporta como una persona, digamos, normal, una esposa formal. Luego, con la llegada de las lluvias, todo empieza a cambiar.

Por otra parte, respecto a Bataille y su *Historia del ojo*, me gustó mucho porque me pareció una aproximación muy fresca al tema del erotismo y por eso decidí inspirarme en ella para dar forma a la película.

La naturaleza está muy presente en el filme, mucho más que en sus anteriores películas: las plantas, el caracol, la lluvia constante, el cuerpo humano desnudo... La película habla sobre la necesidad de desnudarse y de re-sexualizarse. Aquí ya no es necesaria la injerencia artificial ni la cobertura de metal. ¿La vida urbana nos ha apartado de ese contacto con lo primordial y primitivo? ¿Cree que la sociedad se comporta como el marido de la protagonista, obsesionado por la limpieza y por vivir en un ambiente aséptico?

Como es habitual en mi cine, me interesaba transmitir la imagen de la ciudad a través de una sensación de frialdad.

El agua, en efecto, representa esa naturaleza que irrumpe en un espacio de hormigón y asfalto.

Pero una vez más, el agua no posee un único sentido, tiene un lado positivo y otro negativo. El lado positivo reside en su capacidad para dar lugar a la vida. Con la lluvia, por ejemplo, nacen los insectos, los renacuajos o el caracol, que me parece un animal muy erótico. Y, por otro lado, el agua tiene la cualidad de hacer que las cosas se pudran...

Dentro de ese aspecto negativo del agua, como contraposición al mismo, se encuentra situado el personaje del marido, siempre obsesionado por la higiene y por limpiar todo.

Evidentemente, a diferencia de lo que ocurría en mis primeras películas, en las cuales el metal era importante, con el paso del tiempo me va interesando cada vez más lo que supone el erotismo de la carne.

El personaje que usted interpreta es muy ambiguo: es un acosador y un psicópata sexual, pero al final actúa como catalizador positivo para reconciliar y re-sexualizar al matrimonio. ¿No ha sido criticado por emplear a este personaje demiúrgico que abusa y manipula a esa mujer, pero a la que termina por producir un efecto benéfico?

No he sido criticado directamente, pero he oído que ha habido personas que se han molestado un poco por este personaje.

Cuando tuve la idea de hacer esta película pensé en un individuo mucho más malvado, casi al estilo de las películas de Hollywood, ese tipo de psicóticos que al final irrumpen en la habitación de la chica como en las películas de asesinos.

Pero me pareció mucho más interesante crear este tipo de ambigüedad, porque con ella podía aportar una reflexión: que en una sociedad tan extraña como la nuestra, una persona que en el fondo es un maníaco, al final incluso podría llegar a servir para encontrar



el verdadero amor, los verdaderos sentimientos.

La línea que marca la diferencia de conductas de este tipo de personas es tan fina y quebradiza como una hoja de papel.

Alguien que está enamorado y corteja a una mujer, si se ve correspondido, tal vez pueda llevar su vida como una persona normal. Ahora bien, ¿qué ocurre cuando es rechazado y sus requerimientos una vez tras otra quedan sin atender? Se vuelve un maniaco.

Este tipo de ambigüedad latente, que se agazapa en el interior de muchos seres humanos, me pareció interesante.

Hay algo en esa naturaleza redentora que evoca a *Teorema* (Teorema, 1968), de Pier Paolo Pasolini.

La primera vez que me hablaron de *Teorema* fue cuando tenía 22 años, y también fue por esa época cuando tuve la idea de hacer esta película.

Así que es posible que tenga algo de relación.

El final es muy ambiguo, plantea incluso la posibilidad de un milagro o, al menos, de la aceptación por parte del marido de la condición de la mujer, de su identidad femenina. ¿Es una metáfora sobre la situación de la mujer en una sociedad como la japonesa? ¿Podemos considerar la película como feminista, pese a su apariencia de espectáculo erótico para hombres?

No pensé hacer una película ni femenina ni feminista.

Mi idea era hacer una película erótica y pensé que la verían solamente los hombres. Cuando la estrenaron en Venecia, yo iba con



mucho miedo porque pensaba que en Occidente a la gente le iba a molestar la película.

Pero cuando terminó, y la gente se puso de pie y aplaudió, me tranquilicé y me di cuenta de que el público había entendido lo que quería decir, que en una sociedad como la nuestra, a pesar de que un matrimonio pueda parecer normal, en ese tipo de relaciones siempre habita una estremecedora soledad en las mujeres y un melancólico sentimiento de reclusión.

10 Vital

la vida de un cadáver

La mente y la carne. La carne y el metal. El individuo y la ciudad. Después de haber explorado el trasfondo de estas ecuaciones y de haberse sumergido, en sus dos películas anteriores, en los procesos psicológicos del alma humana (*Gemini / Soseiji*) y en las pulsiones del deseo y del placer (*A Snake of June / Rokugatsu no hebi*), Tsukamoto decide penetrar, en sentido literal, en el interior del cuerpo humano para descubrir los secretos de la vida y de la muerte, y para conjurar, tal vez, alguno de sus demonios interiores.

A diferencia de ocasiones anteriores, sin embargo, esta nueva exploración no sólo se realiza en el terreno temático y conceptual, sino también, podríamos decir, en el ámbito artístico y creativo, iniciando con ello una línea de investigación personal que tendrá una continuidad inmediata cuando, a renglón seguido, exprima hasta el máximo las posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías digitales en *Haze / Heizu* (2005). De este modo, dentro de la correspondencia que, pese a su aparente diversidad, puede encontrarse en el entramado de la filmografía del cineasta (más coherente de lo que parece a simple vista y regido por una férrea voluntad de aprendizaje y de búsqueda) cabría decir que mientras *Gemini / Soseiji* es la película donde el cineasta manifiesta mejor su dominio de las artes plásticas y, sobre todo, de la pintura, *Vital / Vitaru* es su díptico complementario sobre el dibujo y la danza, su particular exploración visual de la línea y el plano.

Su guía en esta aventura vital y artística es Leonardo da Vinci y sus conocidos bocetos, esquemas y dibujos sobre el cuerpo humano, que Tsukamoto estudia en profundidad, con la dedicación y perseverancia acostumbradas (recuérdese el año que estuvo entrenando en un gimnasio antes de meterse en la piel del protagonista de *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*), durante la preparación de la película. Este in-

terés lo conduce a visitar -según relata Tom Mes-, La Specola, el museo de historia natural de Florencia, aprovechando la programación de una retrospectiva de su obra en Italia. Y lo lleva igualmente al hospital de la facultad de medicina, en Tokio, para asistir, en directo, a las disecciones del cuerpo humano llevadas a cabo por los alumnos de la misma, mientras amplía sus conocimientos de anatomía y prepara el plan de rodaje de la película, que luego verá reflejado esos esfuerzos en la pantalla.

Frente a la habitual tendencia a la ocultación de la muerte en las sociedades modernas (trasfondo conceptual sobre el que palpan varias de sus películas), Tsukamoto decide, en esta ocasión, enfrentarse a ella cara a cara y convertirla en el eje de su nuevo trabajo. Parte para ello de un guión original escrito, por enésima vez, por él mismo, donde pone en escena la historia de Hiroshi Takagi (Tadanobu Asano), un estudiante de medicina que vuelve a la facultad después de haber sufrido un accidente de tráfico en el que ha muerto su novia: Ryoko Oyama, interpretada por Nami Tsukamoto (sin parentesco con el cineasta a pesar de la coincidencia de apellidos). Hiroshi, que conducía el vehículo siniestrado, se siente culpable del accidente y, acaso por esta razón, le cuesta más recuperarse de las secuelas físicas y psicológicas del mismo.

Al igual que otros personajes del cineasta, Hiroshi sufre una amnesia parcial y no recuerda casi nada de su vida anterior. El azar quiere, sin embargo, que, al reanudar sus estudios, deba realizar la autopsia de una joven que, según descubre con sorpresa, resulta ser Ryoko, que donó su cuerpo a la medicina antes de morir. A medida que avanza la autopsia, Hiroshi se siente cada vez peor mientras va recorriendo la memoria y varios flash-backs recuerdan (en un tono muy idílico) la relación amorosa entre ambos. O, al menos, eso es lo que parece a simple vista, ya que esas imágenes no son, en realidad, tales rememoraciones, sino un producto de la imaginación del joven.

Dos triángulos amorosos (otra marca de fábrica del realizador) se

encuentran en el eje de este nuevo trabajo. Por un lado el compuesto por Hiroshi, Kiki (Ikumi Yoshimoto), una compañera de facultad que está enamorada del joven, y un profesor de la escuela, enamorado a su vez de su alumna. El suicidio de este último, al comienzo de la narración, disuelve este triángulo y dibuja en su lugar un segundo formado por Hiroshi, Kiki y Ryoko, en el que la imposibilidad de Kiki para competir con el recuerdo y el cadáver de esta introduce por una senda necrofílica toda la narración. Los intentos de suicidio al que se entregan los tres jóvenes en un momento u otro de la acción dejan de ser así un juego (en el que participan todos ellos con un cierto deleite morboso) para convertirse, en el caso de Kiki, en el primer paso para conquistar a Hiroshi, pues sólo una vez muerta podrá competir con el cadáver de Ryoko.

¿Qué queda después de la muerte? Esta es la pregunta que la película intenta responder en primer lugar, apoyándose para contestarla en los dibujos anatómicos de Hiroshi (los cuales, a pesar de su calidad y fuerza expresiva, sólo consiguen reflejar la apariencia de la vida, su mecanismo interno) y en unos recuerdos que resultan no ser tales (la memoria puede también morir) y que, siguiendo la comparación borgiana, acaban por disolverse como agua en el agua o como el recuerdo del hombre en el devenir de los tiempos. En todo ello resulta muy difícil no adivinar una suerte de reflexión de Tsukamoto acerca de su propio oficio de cineasta y de la imposibilidad, a pesar de todos sus esfuerzos, de capturar la vida con su trabajo (*“el cine filma la muerte trabajando”*).

El fetichismo de los dibujos de Hiroshi, que sólo recogen partes del cuerpo diseccionadas, se corresponde así con el de la mirada del cineasta, quien sólo a través de fragmentos puede recomponer la vida de sus personajes o, cuando menos, un remedo de ella, porque esta se encuentra siempre más allá del objetivo de su cámara. Y la decisión de ambos de mirar cara a cara a la muerte (Hiroshi escudado tras su escalpelo y Tsukamoto tras su cámara) no proporciona tampoco ninguna respuesta válida acerca del secreto de la vida, que

se halla en otro lugar muy distinto a ese, más allá de la memoria (tan tramposa como los recuerdos de Hiroshi) y de las propias imágenes de la película.

La pregunta a la que el filme intenta, en realidad, responder, y que Tsukamoto no se había planteado de una manera tan radical hasta este momento, es: ¿se puede capturar el alma humana?; ¿se puede capturar el inconsciente para hacerlo inteligible? Se trata, claro está, de una pregunta que no tiene respuesta y en donde lo importante vuelve a ser una vez más el viaje que la meta, tal y como todos sabemos.

Para ese viaje hacia un lugar que hasta entonces no había explorado, el cineasta adopta un tono mucho más sereno y reposado que en sus trabajos anteriores e, incluso, busca unos escenarios naturales de gran belleza, en la isla de Okinawa, para esbozar las claves de ese secreto. Unos parajes paradisíacos filmados como si fueran un producto de la imaginación y cuyo idealismo contrasta con las nubes de humo contaminante que expulsan las chimeneas de las fábricas al comienzo de la película, en una variante más del conflicto entre naturaleza y civilización de sus películas.

En ese hiato entre ambas realidades (una mental y otra no) se encuentra el secreto de la vida y de la muerte y no en el cuerpo diseccionado de Ryoko, pese a que Hiroshi -como Tsukamoto- rasga una y otra vez la carne de su amada -igual que hace el cineasta con sus criaturas de ficción- con la punta de metal de su bisturí. La respuesta, como ya hemos adelantado, no se encuentra tampoco allí, sino, según parecen sugerir las imágenes, en los sentimientos y en los recuerdos, en ese algo inefable que emana de la danza (convertida en un instrumento privilegiado de conocimiento y en un elemento de importancia primordial dentro de la puesta en escena) o, para ser más exactos, de Ryoko mientras abandona su cuerpo y su espíritu al baile.

Probablemente esta sea la razón por la cual este trabajo resulta muy diferente al del resto de sus películas, aunque en su interior encuentre-

mos, vueltas del revés por decirlo de algún modo, todas las claves de su obra. Así, al igual que en *Tetsuo*, el punto de partida argumental es un accidente de tráfico y el resultado, una unión del metal y la carne que aquí -y esa es la diferencia sustancial- tiene como receptor un cadáver. Los tatuajes de Hizaru que, en *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*, reflejaban, de manera activa y en un sentido positivo, la transformación radical sufrida por el personaje, se convierten ahora en un simple adorno a través del cual Hiroshi descubre la identidad del cuerpo diseccionado.

El triángulo amoroso, a su vez, tiene un lado amputado por la muerte y los contrastes cromáticos entre el azul frío del hospital, los amarillos de la memoria y la explosión de colores de la imaginación no reflejan ahora, a diferencia de lo que sucedía en *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* o en *Gemini / Soseiji*, la oposición entre dos personajes, sino, por decirlo de algún modo, los estados del alma y del espíritu, la intangibilidad de los mismos. Datos todos ellos que si se ponen en una balanza, parecen avalar la sospecha de que con este filme Tsukamoto había llegado al final de un camino iniciado muchos años antes y que, a partir de entonces, su trayectoria daría, como así ha sido, un giro significativo, ya fuera para volver (desde una perspectiva más radical y, sobre todo, más madura) a sus orígenes en *Haze / Heizu*, ya fuera para intentar conectar con el gran público en *Nightmare Detective / Akumu Tantei*.

Apenas hemos hablado de ello, pero su conocimiento de las artes plásticas es una de las experiencias que más impregna la concepción de sus películas. Y con *Vital / Vitaru*, además, los ecos de Leonardo da Vinci son verdaderos manifiestos. ¿Cómo influyeron sus reflexiones y sus trabajos en la película?

No soy ninguna autoridad en Leonardo da Vinci pero, puesto que

estudié Bellas Artes y me gustan este tipo de temas, la parte que más me interesaba de su obra eran sus estudios sobre el cuerpo humano.

Siempre me ha interesado saber cómo funciona este, cómo está relacionado todo dentro de uno, ver por partes de qué estamos hechos.

Esa era la idea que de algún modo alumbra a su principal personaje. Él intenta desmenuzar todo el cuerpo humano para ver en qué lugar se pueden situar los sentimientos o dónde se puede localizar de alguna manera el espíritu, el alma.

Pero cuando acaba de desmenuzarlo en su totalidad, se encuentra con que todo lo que hay es un montón de carne, huesos y vísceras.

Este es el punto de vista que quería dar a la película. La sensación de incertidumbre, ese no saber, ese no encontrar exactamente cómo funciona todo dentro de uno mismo, qué es lo que nos insufla vida...

Sus películas han sido también comentadas desde ese proceso dialéctico entre la naturaleza y lo urbano, según el cual, en la metrópolis, paradigma de la contemporaneidad, se produce la degradación del ser humano. En *Vital / Vitalru* la naturaleza adquiere un protagonismo muy especial pero, paradójicamente y al mismo tiempo, es su película más artística, tal vez la más elaborada, aun cuando en ella el movimiento se torna orgánico, natural...

Después de que en *A Snake of June / Rokugatsu no hebi* tratara el aspecto exterior del cuerpo, cada vez me interesaba más su interior. Casualmente conocí a un alumno de la universidad de medicina al que le hablé de todo esto y le pregunté por las autopsias.

Me dijo que podía intentar pedir un pase para asistir a una de ellas y, gracias a él, conseguí que me llevaran a ver una autopsia de verdad. Cuando fui, me encontré con que allí, encima de un símbolo

tan conocido de la ciudad como el hormigón, estaba un cuerpo humano inerte.

A partir de que empezaran a abrirlo, yo sentí como si en medio de esa frialdad, de ese hormigón de la ciudad, de pronto la naturaleza abriese un túnel por el cual yo me iba metiendo. Desde ese momento comenzó mi interés por la historia y también mi interés por dedicarme a lo que es solamente la naturaleza, desprovista del asfalto, del cemento exterior.

En *Vital / Vitaru* se ha pasado de un ensayo sobre la sexualidad como tema a una mirada fija sobre la muerte. Sin embargo, en esta película nos encontramos con el Tsukamoto más metafísico, porque, bajo la apariencia de un filme sobre la disección de un cadáver, germina una hermosa reflexión sobre la razón de la existencia y sobre esa dicotomía entre cuerpo y espíritu. ¿El “hombre de hierro” llora por el misterio del alma?

Es posible que mi propia evolución personal haya tenido que ver en todo este cambio de sentimientos.

A la vez que yo estaba viendo todo el proceso de la autopsia para preparar el filme, durante ese tiempo, nacía mi propio hijo. Y también quise estar presente durante el parto...

Fue muy intenso porque, por una parte, veía lo que era un útero en movimiento dando lugar a una nueva vida, mientras que, a la vez, acaba de asistir a la disección de un útero muerto.

Todo esto incentivó en mí un especial interés por comprender la evolución del cuerpo.

Mi madre, en aquella época, también empezaba a ser muy mayor. Yo la contemplaba y sin poder remediarlo veía cómo sus fuerzas

iban desapareciendo poco a poco. Sentía al mismo tiempo cómo toda esta evolución biológica, desde el nacimiento hasta la muerte, se juntaba de pronto como en un instante.

Así que todo esto influyó en mi manera de hacer esta película.

Por cierto ¿qué ha ocurrido con esa generación de autores vinculados al *ciberpunk*? Porque, curiosamente, son los únicos que ahora parecen no temer hablar de cuestiones “espirituales” en el cine. Eso acontece con usted y también ocurre con Mamoru Oshii, por ejemplo, en obras como *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai* (1995) y *Ghost in the Shell 2: Innocence / Inosensu: Kôkaku kidôtai* (2004).

Sobre los motivos y las intenciones de otros autores no sé qué decir, no puedo hablar.

Pero, personalmente, yo no tenía ninguna intención de impregnar todo esto con un aspecto religioso o espiritual.

De hecho, en *Vital / Vitaru* lo que sucede es que, después de que la protagonista tiene un accidente, durante un único instante, recobra la consciencia. En ese fugaz momento transmite una especie de mensaje, una llamada que es la que pone en movimiento a los demás personajes.

Pero en mi concepción de la historia no estoy insinuando nada respecto a que exista un mensaje, que ella mande algo al mundo después de muerta. Bajo ningún punto se sugiere que ella, después de fallecida, esté comunicandose con alguien. Al contrario.

Es precisamente durante ese instante postrero, justo antes de morir, cuando ella está seminconsciente, cuando se produce todo este movimiento.

Desde este aspecto creo que no se puede decir que la película tenga un punto de vista religioso o metafísico.

Además, es a partir de que ella muere, ante su desaparición, cuando su novio empieza a interesarse por todo este tipo de cosas.

En *Vital / Vitaru* se provoca una constante mezcla de niveles narrativos y niveles de realidad. A veces resulta muy difícil saber si las escenas del protagonista con su novia muerta son flash-backs, alucinaciones o una directa apuesta por lo fantástico. En ese plano en el que nuestros niveles de percepción se confunden, reaparece un tema común al mundo de la cibercultura: la percepción de lo real. Y eso era algo que también afectaba a su primer personaje, *Tetsuo*.

Durante la primera mitad de la película el protagonista ha perdido sus recuerdos, pero mientras va realizando la autopsia, con ese contacto con la carne, va recordando cosas que verdaderamente pasaron. Por eso toda esa primera mitad está escrita a base de flash-backs. A partir de ahí, en la segunda mitad, se enfrenta a una especie de mensaje que ella le envía poco antes de morir. Él percibe una serie de escenas, de encuentros, de gestos que podían haber sucedido, pero que, en realidad, nunca llegaron a suceder.

Hay algo decisivo que se impone finalmente en esta historia. Que en ningún momento ella resucita, ni en ningún momento él está con su espíritu. La muerte es así.

En *Vital / Vitaru* la amnesia del protagonista es el equivalente a la desensibilización de sus anteriores personajes urbanos, pero aquí ya no se contempla la idea de utilizar la destrucción para alcanzar la superación personal. ¿Es la vuelta a la naturaleza su respuesta para acceder a ese estadio de superación?

Efectivamente, en la llamada cibercultura es importante el tema de la percepción o la falta de seguridad que puede haber en la percepción.

Sobre todo, a mí me interesaba conocer hasta qué punto es fiable la percepción o los recuerdos en la conciencia cuando se separan de la carne.

El protagonista también, a la manera de Leonardo da Vinci, intenta buscar dentro del cuerpo de su amante; allí hurga para encontrar dónde estaban esos sentimientos, dónde estaban esos recuerdos.

Por eso va descuartizando y desmenuzando hasta que, al final, no encuentra nada. En ese momento es cuando comprende que, de alguna forma, aunque no pueda localizar dónde, eso que conforma el ser humano estaba ahí, aunque ahora ya haya desaparecido.

Eso es más o menos lo que intentaba decir.

Sabemos que para usted fue muy importante poder encontrar una actriz que bailase bien porque en *Vital / Vitaru* la danza es un elemento fundamental. Del movimiento espasmódico del primer *Tetsuo* se pasa a la armonía del movimiento en esta película. ¿Esa era su idea al conceder a la danza un papel tan relevante en esta historia?

Es la historia de una mujer que hasta entonces no había tenido plena conciencia del movimiento de su cuerpo.

Con el accidente se queda totalmente imposibilitada, ya no puede moverse y entonces se da cuenta de la importancia de la vida y esa expresión de la vida la canaliza a través de la danza, del movimiento armónico.

Su planificación es serena, su puesta en escena más trans-

parente de lo habitual y el ensimismamiento de su protagonista transpira un dolor íntimo pero controlado. ¿Se lo exigía la historia?

La manera más tranquila y reposada de filmar esta película creo que se debió al efecto que hizo sobre mí contemplar esa autopsia.

En parte no quería verla y en parte sí.

Al principio me daba mucho asco y repulsión, pero, según iba avanzando, me iba sintiendo cada vez más fascinado por este tipo de cosas y llegaba a una especie de sosiego y de tranquilidad como la que puede haber en un funeral.

Este tipo de armonía, de tranquilidad era lo que yo quería transmitir. Y ello me llevaba a buscar una manera diferente de contar, que es la que intenté aplicar en este filme.

11

Haze el infierno está entre nosotros

En *Vital / Vitaru*, habíamos dejado a Shinya Tsukamoto reflexionando sobre su deseo de acercarse al mundo de la naturaleza en contraposición a su hastío ante la masificación de su Tokio natal. Nada permitía vislumbrar que, tras la armónica danza de su protagonista femenina, sus siguientes proyectos iban a mirar frontalmente el infierno y el suicidio.

Conviene reseñar aquí que, antes de acometer *Vital / Vitaru*, Tsukamoto filmó en *hi-Vision*, *Tokage* (2003), un proyecto de 50 minutos protagonizado por Ryo y basado en un relato breve de Banana Yoshimoto. Y su siguiente proyecto, *Haze / Heizu* vuelve a mostrarlo como un cineasta periférico y experimental. Véamos cómo.

En 2005, el Festival Internacional de Cine de Jeonju (Corea del Sur), un certamen que, desde el año 2000 y dentro de su sección “Digital Short Films by Three Filmmakers”, venía proponiendo a diversos directores la filmación de un cortometraje en ese formato, invita a Tsukamoto a participar en el proyecto de ese año junto al realizador surcoreano Song Il-Gon y al director tailandés Apichatpong Weerasethakul. *Magician(s)* y *Wordly Desires* son los trabajos respectivos de estos dos últimos mientras Tsukamoto filma, con una Panasonic muy ligera, en formato DV, un cortometraje de 25 minutos de duración, titulado *Haze / Heizu*, con el que, aprovechando las oportunidades de todo tipo que ofrecen las nuevas cámaras, regresa al radicalismo temático y formal de sus primeros trabajos, a la senda experimental y vanguardista -más próxima en este caso al universo de David Lynch que al de David Cronenberg- de sus dos primeros *Tetsuos*.

Con posterioridad, el cineasta decide añadir nueva escenas al corto hasta dar lugar a un medimetraje de 49 minutos de duración (pro-

tagonizado por el propio Tsukamoto, acompañado de Kahori Fujii, la protagonista de *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto*), que fue presentado en España, con su nueva duración, en el Festival Internacional de Sitges, en 2005, y que es, hasta la fecha, una de las obras más inquietantes y enigmáticas del realizador y uno de sus mejores trabajos. En su debe hay que anotar, no obstante, que el final parece algo estirado y desequilibrado desde el punto de vista estilístico, ya que rompe de manera innecesaria, a nuestro entender, la unidad del filme.

En cualquier caso, se trata de una obra extraña, en la que apenas hay apoyos en los que sujetarse y donde todo se mueve en un universo fantasmagórico e irreal, muy próximo a la más atroz pesadilla humana imaginable, dentro del infierno. De manera brusca y de repente, sin explicación de ningún tipo, el filme arranca con la imagen de un hombre (Tsukamoto), con una herida aparatosa en el abdomen, cayendo de cabeza a un espacio muy estrecho y angosto, en el que a duras penas cabe su cuerpo y cuyos perfiles difusos hacen muy difícil la identificación del lugar. ¿Es un laberinto, un conducto de aire acondicionado, una trinchera subterránea, un zulo longitudinal, un túnel, una alcantarilla, el mismo infierno?

La cámara no proporciona ninguna pista para resolver el enigma, ya que permanece enfocada de manera casi constante sobre la cara del hombre, ofreciendo grandes primeros planos de su rostro, sobre todo de sus ojos estupefactos. Ni tampoco la iluminación, pues la pantalla permanece casi siempre muy oscura. Tal y como le sucede al protagonista, el espectador carece también de una idea concreta del espacio en el que se desarrolla la acción y empieza a compartir su peripecia angustiosa con ¿el héroe? y a sentir (esta es la palabra clave) sus mismas sensaciones.

El desconocido se mueve muy despacio buscando la salida de ese laberinto enrevesado mientras intenta averiguar por qué se encuentra allí: ¿se trata de un sueño, de un sueño dentro de un sueño donde cree estar despierto (tal y como afirma la mujer), de una guerra, del

castigo de un pervertido rico (una sorprendente y casi surrealista sugerencia), de un lavado de cerebro? Como si se tratara de un cuento finlandés, donde el argumento disfruta acumulando desgracias sin fin, a cada movimiento que el desconocido realiza por ese conducto, la situación no sólo va agravándose, sino que el proronista va experimentando una nueva forma de dolor desconocida en su cuerpo. Ya no se trata de morder una bala y de sentir, como en un juego, la frialdad del acero entre los dientes, tal y como sucedía en ***Bullet Ballet / Baretto Baree***, ahora se trata de que el personaje cruce de un lugar a otro mordiendo con todas sus fuerzas un tubo metálico, pues este es su único punto de apoyo, o de caminar sobre hojas de afeitar, o de agarrar con las manos un hilo cortante, o de soportar, con estoicismo y algo de humor, los golpes repetidos de un martillo en la cabeza. Como en los dos primeros ***Tetsuos***, el metal atraviesa una y otra vez la carne mientras los fluidos corporales (sangre, sudor, lágrimas, saliva) dan un tono viscoso a las imágenes. La tortura no cesa ni para el protagonista ni para los espectadores y el terror se siente e, incluso, se huele a través de los cuatro costados de la pantalla.

Sin ningún asidero racional al que sujetarse, algunos breves flash-backs muestran, durante este viaje hacia ninguna parte, al desconocido conversando con una mujer que, a tenor del diálogo, parece más su amante que su esposa, ya que ambos hablan, en un momento determinado de la acción, de huir juntos. Es la misma mujer que aparece, poco después, dentro también del laberinto, herida asimismo en el vientre, y que indica la salida del túnel al protagonista a través de un canal de agua por donde flotan decenas de miembros humanos (brazos, piernas, manos).

El desconocido consigue, por fin, salir de su encierro por un conducto vertical que conduce a una cocina y se arrastra, moribundo, por el suelo mientras contempla, impotente, cómo muere desangrada la mujer del túnel. Unas imágenes, en aparente *flash-forward*, recogen al hombre, ya canoso, en un futuro lejano, recordando a la mujer muerta (de la cual hay una fotografía en la mesilla) y, a continuación,

Gemini (1999)





Vital (2004)





Haze (2005)





Nightmare Detective (2006)





en *flash-forward* paralelo, a los dos juntos mirando hacia el horizonte en una imagen que recuerda la de los almibarados carteles maoístas o las de reclamo de alguna secta religiosa norteamericana.

Todo el filme puede interpretarse (aunque, por supuesto, no hay por qué realizar este ejercicio de análisis, ni aun menos seguir la misma dirección que la apuntada aquí) como las últimas imágenes de un hombre moribundo que, durante su agonía, recuerda parte de su pasado e imagina cómo pudo ser su futuro tanto si la desconocida hubiera muerto como si siguiese viva mientras se enfrenta a su última pesadilla en la antesala de la muerte o, incluso, como dice Tsukamoto, en el mismo infierno. Nada se nos dice de la causa del acuchillamiento de la pareja, pero todo parece indicar, por el ensañamiento de las heridas, que ambos han sido agredidos por una tercera persona. Una hipótesis sugerida también por algunos críticos, que ven en esta posibilidad una nueva variante de los tradicionales triángulos amorosos del cineasta e, incluso, una nueva propuesta para el final de *A Snake of June / Rokugatsu no hebi*, con el marido matando en esta ocasión a los dos amantes. Tsukamoto, sin embargo, niega esta posibilidad (como habrá ocasión de comprobar más adelante) y afirma que la pareja se ha suicidado, aunque sea de esta manera tan cruel.

Al margen de estas posibles explicaciones, lo sustancial del filme es la atmósfera asfixiante en la que Tsukamoto consigue introducir, desde el primer plano, al espectador, obligándole a compartir (mediante la voladura de la racionalidad del argumento, de los límites espaciales, de la integridad de los cuerpos y de las reglas de la verosimilitud) la tortura física y psicológica que sufre el protagonista. La confusión mental, la claustrofobia (traspasada de los espacios urbanos al interior del ser humano), el dolor, la violencia o el asco son llevados, durante esta aterradora peripecia, hasta una frontera que resulta muy difícil de traspasar y donde el espectador se ve obligado a participar con todos sus sentidos, sin otra salida que no sea la de abandonar la sala o la de apagar la pantalla.

Y cuando esta posibilidad de escapatoria para el desconocido se dibuja en el interior del túnel, cuando este consigue salir de la pesadilla para reptar por el interior de la luminosa cocina, el resultado es aún peor, pues asistimos en directo a la muerte de la pareja (no hay lugar ya para espejismos mentales) y a dos *flash-forward* que vuelven a dinamitar las expectativas racionales del espectador. El fetichismo de los cuerpos destrozados, la confusión entre la realidad y el sueño, la amnesia, el dolor como forma de conocimiento, la prisión de los cuerpos..., por el estrecho conducto de **Haze / Heizu** circula, como en un destilado, la mayoría de los temas habituales del cineasta, pero con una radicalidad que parecía haber desaparecido de su cine después de sus primeros trabajos y con una osadía visual (el filme juega con varios formatos, mezcla imágenes reales y oníricas, transparencias con retroproyecciones, fotografías en blanco y negro con imágenes en color) y sonora que demuestra las posibilidades que ofrecen los nuevos formatos a la hora de contar una historia, aunque sea con un presupuesto tan escaso como el de Tsukamoto en esta ocasión.

Y al fondo de esta inmersión profunda en los temores más ocultos del alma humana, capaz de desasosegar al espectador más templado y de no dejar indiferente a nadie, se encuentra incrustada una reflexión irónica del propio Tsukamoto acerca de su trabajo como cineasta. Una interrogación en voz alta sobre su cine que pone en boca de sí mismo, esto es, de su personaje: “*Sigue siendo extraño. ¿Por qué coño alguien montaría un escenario tan grande basado en nuestros miedos para luego encerrarnos?*”. Esa es la pregunta sobre la que se levanta la mejor parte de su filmografía.

Tras un filme como *Vital / Vitaru*, tan vinculado a la búsqueda del espíritu y del misterio de la vida, nos gustaría que explicara cómo nació *Haze / Heizu*...

Normalmente, cuando hago una película intento que la siguiente

sea diferente, intento irme al otro extremo. Con *Haze / Heizu* no ocurrió así y es cierto que estamos ante una nueva historia sobre la consciencia y el cuerpo.

Para comprender por qué pasó esto hay que tener en cuenta cómo nació este proyecto.

La cuestión es que, a partir de esta época, se empezó a convertir en normal rodar películas en vídeo digital. Proyectos colectivos y en grupo impulsados desde diferentes instancias.

En mi caso, fue así como, desde el festival de Jeonju de Corea, se me invitó a preparar una historia breve en soporte digital.

No lo dudé. Y como tenía algunas cosas, ideas e historias que había querido meter en *Vital / Vitaru* y que se habían quedado fuera por uno u otro motivo, las recogí y así nació este proyecto.

Hay dos versiones diferentes en duración de *Haze / Heizu*. ¿Considera que cambia mucho el sentido final del filme entre la versión corta y la larga?

La diferencia de metraje se debió a que el festival de Jeonju aportó el dinero para que yo hiciera una película de corta duración y en soporte digital. La condición fundamental era que debía tratarse de un cortometraje. En concreto, se pedía que tuviera una duración de unos veinticinco minutos.

Cuando empecé a hacerlo, entendí que allí había una historia que debía desarrollar con más tiempo, que necesitaba más duración.

Como yo quería extender un poco más el tema, acordamos pedir permiso al festival de Jeonju, poseedor de los derechos de la pieza corta, para que nos dejara desarrollarla como yo quería. Así que, con los medios de nuestra propia productora, decidimos realizar una

versión larga de cincuenta minutos.

La diferencia fundamental estriba en el hecho de que, en la versión corta, se desarrolla básicamente la historia de una persona que viaja al infierno, vive el horror y, cuando consigue regresar al mundo real, se encuentra con una mujer que da sentido a su vida.

En cambio, en la versión larga donde se encuentra con esa mujer es en el mismo infierno. Y tras permanecer allí, al final consiguen salir los dos juntos de allí.

Retornemos a algo consustancial en todo su cine, ese simbolismo que descansa en el fondo de todas sus historias. En *Haze / Heizu* nos enfrentamos a otro proceso de superación a través de una extrema situación de sufrimiento. Sin embargo, ¿qué cosas cree que han cambiado con respecto a sus primeras obras?

En mis primeras películas yo era mucho más violento y destructivo.

En *Haze / Heizu* la historia es totalmente diferente.

Es como *Vital / Vitaru*, pero visto desde otro ángulo. Una persona que se encuentra a una mujer en el infierno y, en cierto modo, ambos saben que se conocen y que son importantes el uno para el otro, pero, como ocurría con la amnesia del protagonista de *Vital / Vitaru*, en este caso ninguno recuerda quién es realmente el otro.

Es entre los dos como consiguen escapar del infierno. Una vez en el exterior recuerdan que habían estado casados, que eran marido y mujer y que se habían suicidado.

De hecho fue justo entonces, en el momento en el que se suicidaron, cuando entraron en el infierno.

Hablemos del concepto de infierno presente en *Haze / Hei-zu*: ¿Cómo lo compararía con el de la película *Jigoku* (1960), de Nobuo Nakagawa?

Para la imagen del infierno simplemente me dediqué a acumular todas las cosas que más o menos me desagradan.

Por ejemplo, no soporto estar metido dentro de un espacio muy estrecho y rectangular de cemento. O cosas como que no puedas cerrar la boca o que tengas que estar en una posición incómoda, que te den golpecitos continuamente con un martillo o, como le pasó a un amigo mío en un terremoto, que te encuentres debajo de un montón de escombros y veas que todavía no llegan a salvarte pero, si te mueves, se te clava en la cara una especie de tornillo.

Simplemente me dediqué a ir superponiendo todo este tipo de cosas insufribles para concebir mi propia imagen del infierno.

12

Nightmare Detective

la vida todavía tiene sentido

Sin acabar de salir completamente del infierno de *Haze / Heizu*, Shinya Tsukamoto se enfrentó a una nueva película anclada también en la temática del suicidio: *Nightmare Detective / Akumu Tantei*. Sin saberlo, en aquel momento estaba dando comienzo a lo que ahora parece que acabará siendo un ambicioso proyecto de películas y, quizá, una serie de televisión.

Su argumento gira en torno a tres personajes. Dos de ellos poseen la facultad de acceder a las pesadillas de los seres humanos. Uno es “0” (Shinya Tsukamoto), un hombre aislado del mundo, asolado por un trauma sufrido en su infancia. El otro es un extraño joven, “el detective de las pesadillas” (Ryuhei Matsuda), que, al igual que Kyoichi, desea morir. No ha podido reponerse a una infancia terrible, marcada por la relación con su madre, que le tenía miedo debido a su poder para entrar en las pesadillas de los otros. El tercer personaje es Hitomi (Keiko Kirishima) una joven y guapa policía que recuerda a la protagonista de *A Snake of June / Rokugatsu no hebi*. Aquí la mujer vuelve a ser un personaje que desborda erotismo, de bellos rasgos faciales y labios sensuales y carnosos, que viste cortas faldas que permiten ver sus piernas y adivinar sus suaves y redondeados muslos. Personaje positivo que clausura el relato junto “al detective”, en el bello plano final en que ambos duermen abrazados en el suelo de una aséptica y moderna cocina. Luego llegará un epílogo menos interesante, en el que ella mostrará su esperanza en el ser humano, en cuyo interior todavía podemos encontrar cosas hermosas.

Tokio vuelve a convertirse en el escenario de la historia. Todo arranca cuando dos cadáveres aparecen con brutales signos de violencia. Sin embargo, la posterior investigación policial determina que nadie los ha asesinado, se han suicidado... ¿libremente?

Esa es la cuestión que recorre de principio a fin la trama policial de este filme oscuro y extraño en el que Tsukamoto, a estas alturas un consumado intérprete con memorables actuaciones en filmes como ***Ichii the Killer*** (Koroshiya Ichi; Takashi Miike, 2001), ***Chloe / Kuroe*** (Go Riju, 2001) y ***Quiet Days of Firemen / 119*** (Naoto Takenaka, 1994), se reserva un inquietante personaje cuya danza letal marca uno de esos momentos emblemáticos de su cine.

A su lado, el joven Ryuhei Matsuda, hijo del coprotagonista de ***Black Rain*** (Black Rain, 1989), de Ridley Scott, y actor fundamental en el ***Big Bang Love. Juvenile A*** (2006), de Takashi Miike, comparte el peso central de un filme que mezcla el suspense del cine negro con toques de fantasía y horror.

En las notas de presentación de la película, Tsukamoto dejó escrito: *“Yo quería crear una historia vista a través de los ojos de los propios personajes de la película, tal y como ellos la perciben desde su oscuro universo. Una historia que nos despertase de ese aspecto oculto de nuestra existencia y redescubriera el tumulto de nuestras almas ahora eclipsado por la vida urbana”*.

Aunque Tsukamoto contó en el estreno en España de la película, en la XVII Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, que había intentado llegar con ella a un público amplio, que su intención era hacer una película popular, un visionado pausado y atento permite comprobar que nos encontramos ante una obra que mantiene las constantes del cine de su autor y que indaga en los temas que le son más queridos.

Temáticamente podría compararse con dos interesantes películas del reciente cine japonés: ***Suicide Club / Jisatsu saakuru*** (Sion Sono, 2002) y ***Llamada perdida*** (Chakushin ari; Miike Takashi, 2003). Sin embargo, ***Nightmare Detective / Akumi Tantei*** es una película más rica en matices y con más capas de significado. Al igual que la reciente y espléndida ***Promesas del Este*** (Eastern Promises; David Cronenberg, 2007) usa las convenciones del género para situar al

espectador en la historia y llegar a él con facilidad para, a continuación, transgredir y dinamitar las claves genéricas utilizadas.

El primer plano de la película, un siniestro edificio de hormigón al que ilumina escasamente la luz de un semáforo en rojo, marca ya dos características de la película: la negrura de su propuesta y la importancia de la arquitectura en la misma. Tsukamoto vuelve a situar la acción en un Tokio poco amable, inhóspito, mostrado a veces en tonos azulados, otras en dorados y ocre, la mayor parte de noche. Carreteras, edificios de oficinas impersonales, corredores subterráneos, escaleras que comunican calles y edificios, autobuses, el ruido del tráfico... (ruido presente en muchos momentos de la película, junto a la espléndida y percutiente banda sonora de Chu Ishikawa, una vez más...) decontextualizan la vida de personajes que no desean seguir viviendo, que no encuentran un lugar en este Japón inhumano y endurecido. Si a alguien le quedan dudas sobre el carácter metafórico de la historia (las historias) que cuenta Tsukamoto y del escenario físico que recrea, sirva como ejemplo esa secuencia en la que personajes anónimos que caminan por la jungla de asfalto de Tokio mueven sus cabezas de manera irreal y acelerada mientras escuchamos diálogos inconexos. Uno de ellos dice: *“Odio Japón. ¿Por qué he nacido aquí?”*. O los diálogos que intercambian en distintos momentos los personajes principales: *“La muerte es el miedo al vacío. Es el placer de la eternidad”*. *“Nací en este mundo y nadie me quiere”*... Y ya en la parte final, cuando “O” le dice al “detective de las pesadillas”: *“Tienes un don. Destruyelo todo conmigo”*. *“Sólo nosotros podemos mostrar el miedo a los que lo han olvidado”*. Apocalípticas palabras que ilustran una de las muchas caras ocultas de esta película que, también, funciona perfectamente como simple y eficaz película policíaca, fantástica y de terror.

Usted no renuncia nunca a imponer un férreo control sobre sus películas. Mantiene las estructuras pequeñas pero, al

mismo tiempo, se las ingenia para asumir sin quebrantos obras de encargo. *Nightmare Detective / Akumu Tantei* surgió de ese modo. ¿Podría explicar cómo fue su proceso de gestación y cómo acabó convirtiéndola en una película tan personal y propia?

No es que se trate de una película de encargo, pero por primera vez es una producción propia en la que hay dinero también de otra gente, aunque la idea era mía desde el principio.

Sin renunciar a un tratamiento plástico radical y saturado, con *Nightmare Detective / Akumu Tantei* regresa a su Tokio contemporáneo para adentrarse en esa enfermedad que tantas víctimas se cobra cada año, el suicidio, la destrucción sin vuelta atrás y ¿sin sentido?

Sobre todo, con la expansión de Internet, el problema del suicidio se ha extendido en Japón hasta extremos que a mí mismo me sorprenden.

La idea del *seppuku* forma parte del imaginario mítico de la cultura japonesa, donde sucesos como el de los 47 Ronin parecen emblematizar una actitud hacia el suicidio que en Japón sigue costando muchas vidas. Es curioso que casi al mismo tiempo, Kore-eda en *Hana* (Hana, 2006) y usted en *Nightmare Detective / Akumu Tantei* se ocupen del suicidio aunque con relatos muy diferentes. ¿Sigue siendo el suicidio una cuestión preocupante en Japón?

En esta película, lo que quería decir es que vivir en la sociedad actual te hace tener cierto deseo de suicidarte de manera inconsciente, aunque no lo sepas. Por eso la mujer protagonista se ve a sí misma como una mujer con ganas de vivir sin darse cuenta, por otra parte, de que esta sociedad le ha hecho tener ese deseo íntimo de suicidarse.

Su detective protagonista posee la insoportable facultad que adornaba a los ángeles del filme de Wenders, *Cielo sobre Berlín* (Der Himmel über Berlin, 1987); puede escuchar los pensamientos de los demás y puede penetrar incluso en sus sueños. ¿Se trata de la maldición del conocimiento: el dolor de la lucidez?

Hay un personaje de un manga de Osamu Tezuka que, al principio, sólo tiene ojos y boca y, según va destruyendo *yokai*, va complementando su cuerpo.

En cierto modo, este “detective de las pesadillas” es algo parecido, es alguien totalmente negativo que no tiene ganas de vivir, pero, según va avanzando en su investigación, caso tras caso, eso le va haciendo más positivo y le entran ganas de ser una persona normal.

Es un individuo con un trauma y, por otra parte, es un personaje muy reciente para mí, que todavía ni yo mismo tengo muy bien definido, pero al cual he previsto convertir en serie y que se vaya volviendo progresivamente más positivo.

Si en *Vital / Vitaru* se cuestionaba la dicotomía entre cuerpo y espíritu, en *Nightmare Detective / Akumu Tantei*, al dar entidad a la idea del suicidio, parece proponer en esa tesitura un antídoto, ya que arrebatada al concepto del suicidio la idea de libertad individual...

Hay muchos tipos de suicidio y desde luego no todos se pueden tratar de la misma manera ni enfrentarse a ellos desde la misma actitud.

Lo que a mí me gustaría es que esta película fuese, efectivamente, un buen antídoto, sobre todo para aquellos jóvenes que, sin pensar demasiado las cosas, inducidos por internet o por la sociedad de

una manera frívola y demencial, casi como en un juego, se enfrentan a la muerte.

Lo hacen como si pensasen que luego pueden apretar un botón y volver a vivir cuando quieran. Lo hacen desde una total inconsciencia.

En ese sentido, *Vital / Vitaru* y *Nightmare Detective / Akumu Tantei* convergen en la misma línea.

Ambas plantean el hecho de descubrir que la muerte puede ser algo terrible, algo que no se puede tratar a la ligera.

Hay en este filme, aparentemente más articulado desde el punto de vista narrativo, una firme propuesta de apuesta por la vida. No resulta paradójico que usted, al que algunos conciben como el emblema de un cine terrible y siniestro, se empeñe en defender la existencia.

Me considero una persona con una actitud positiva.

Quizás por eso mismo hasta ahora quería sacar en las películas el lado contrario, el lado oscuro, el lado destructor.

Sin embargo, por las razones que sean, últimamente empiezo a pensar que también tengo que sacar ese lado positivo mío a la luz y con esa idea surgen estas películas.

¿Finalmente, qué está haciendo ahora?

La segunda parte de “El Detective de las pesadillas”, donde cobrará una importancia fundamental el personaje de la madre del detective.

También me gustaría meter el recuerdo de algunas pesadillas que

tuve de niño. Y voy a investigar de algún modo por qué determinado tipo de cosas, de sensaciones, de objetos, de ruidos nos producen tanto miedo.

No sé si podré dar una respuesta o no, pero me gustaría profundizar en todo esto.

Ese es el proyecto que empiezo mañana.



NOTAS

1. Todas las referencias a opiniones y declaraciones de Shinya Tsukamoto que figuran en el texto, cuando no está citado el lugar de procedencia, pertenecen: o al imprescindible libro de Tom Mes *Iron Man. The Cinema of Shinya Tsukamoto*, del que este trabajo es deudor, publicado por FAB Press, en Gran Bretaña, en 2005; o al documental *Basic Tsukamoto* (Shinya Tsukamoto, 2003).
2. Sévcon, Julien, *Le cinéma enragé au Japon*, Arles, Sulliver, 2005, pág. 139.
3. En cuanto a sus trabajos como actor, cronológicamente hablando, y saltándonos sus experiencias en los filmes amateurs anteriores, cabe comenzar hablando del hombre de hierro, *Tetsuo*, en la película homónima de dos años después. Tsukamoto encarna (¿en-metaliza?) aquí nada menos que al engendro pseudo-metálico que acusa al pobre oficinista interpretado por Tomorrow Taguchi, al que termina por poseer en más de un sentido. Y a pesar de que el maquillaje le cubra parcialmente el rostro, deja ver lo suficiente como para percatarse de que no es cualquiera quien se mueve bajo la costra metálica. Ciertamente, la escasez de presupuesto puede influir en el hecho de que Tsukamoto aparezca como intérprete en buena parte de sus películas, sobre todo en esta y su secuela *Tetsuo II: El cuerpo de martillo* (1992), pero hay algo más. Este hombre-orquesta del medio cinematográfico disfruta palpablemente interpretando y, a ser posible, personajes anormales en uno u otro sentido.

El primer director que se fijó en las cualidades de Tsukamoto como intérprete es Kaizo Hayashi (nacido en 1957), que había debutado tras la cámara unos años antes que él con *Yume miru yo ni nemuritai* (“Quiero dormir para soñar”, 1986), ejercicio de nostalgia cinéfila en blanco y negro. En los años 90 y con el adecuado protagonismo de Masatoshi Nagase -a quien los cinéfilos occidentales recordarán como el actor japonés de *Mystery Train* (*Mystery Train*; Jim Jarmusch, 1989)-, Hayashi rodó una trilogía sobre el detective privado Mike Hama, que tiene sus oficinas en un cine de barrio en Yokohama y cuyo nombre parodia al Mike Hammer de Mickey Spillane (“Hama” es también una forma abreviada de referirse a Yokohama). Pues bien, Tsukamoto aparece en las dos primeras entregas de esta trilogía en sendos papeles de yakuza de poca monta, si bien su peculiar sentido de la interpretación le destaca del resto de los colegas que comparten plano. Los títulos son *The Most Terrible Time in my Life / Waga jinsei saiaku no toki* (“Los peores momentos de mi vida”, 1993) y *Stairway to the Distant Past*

/ Haruka-na jidai no kaidan wo (“Escaleras hacia un pasado lejano”, 1995), y en la segunda nuestro hombre tuvo más ocasión de lucimiento al ser el elegido por la banda rival para torturarlo de manera ejemplar.

Después, y siguiendo con el orden cronológico, sobrevienen los primeros papeles verdaderamente destacados de Tsukamoto a rostro descubierto, el de coprotagonista de sus *Tokyo Fist / Tokyo Fisuto* (1995) y *Bullet Ballet / Baretto Baree* (1998). De la primera ya se ha hablado en el texto precedente. La segunda enfoca desde otro ángulo el tema de la violencia, y ahí el personaje de Tsukamoto es el de un pobre hombre obsesionado por las armas debido a la muerte violenta de su novia. Como en anteriores caracterizaciones suyas, se nota cierto regodeo masoquista en el papel, de acuerdo con la propia entraña de su cine como director. Nada que reprochar, pues. Por cierto, supone una de sus películas que más desapercibidas pasaron en Japón.

Con el fin de siglo se prodiga más, tanto delante como detrás de la cámara, destacando en primer lugar su interpretación para *The Perfect Education / Kanzen naru shiiku* (“Domesticación perfecta”, 1999), de Tsutomu (Ben) Wada y basada en un lamentable hecho real acaecido poco antes en la prefectura de Niigata. En su línea habitual de personaje tembloroso, Naoto Takenaka interpreta al maníaco protagonista que rapta a una menor, pero Tsukamoto consigue desviar la atención del espectador hacia sí con su encarnación de un todo menos normal agente de ventas, Moriyama, vecino del mismo edificio de apartamentos. Teniendo en cuenta que Takenaka había dirigido unos años antes a Tsukamoto en un par de películas, por lo demás olvidables, es posible que aquí la adjudicación del papel se tratase de una feliz sugerencia suya. Memorable en cambio por muchos aspectos, de ninguna manera puede quedar fuera del tintero *Sakuya: Slayer of Demons / Sakuya yokaiden* (“Sakuya, La leyenda de los trasgos”, 2000), del *monster maker* Tomoo Haraguchi, criado en Shibuya al igual que Tsukamoto y nacido tan sólo unos meses antes que él. Es más, se podría apostar que este constituye uno de los papeles con que más ha debido disfrutar Tsukamoto, ataviado aquí con un vistoso traje a medio camino entre el tradicional kimono japonés y el manto de algún primitivo chamán. Provisto de una pócima secreta que inocular a base de cerbatana, viaja por todo el país reduciendo de tamaño a las jovencitas, convertidas así en muñecas vivientes incapaces de moverse... No parece existir ningún otro actor al que le hubiera podido venir mejor el personaje.

También hay que citar sus dos colaboraciones con el imparable Takashi Miike: *Dead or Alive 2: Tobosha / Dead of Alive 2* (2000) y *Koroshiya 1 / Ichi The Killer* (2001). Sobre todo interesa su trabajo en la segunda, donde su personaje viene a ser el de un titiritero que, desde la sombra, maneja los hi-

los del aludido Ichi. Empero, aunque por diferente motivo, guarda una especial relevancia su papel coprotagonista en la inclasificable *Blind Beast vs. Dwarf / Moju tai Issunboshi* (“La bestia ciega contra Pulgarcito”, 2001), obra póstuma del no menos inclasificable Teruo Ishii y síntesis de tres relatos del autor *pulp* Rampo Edogawa. Desde sus tiempos juveniles, Tsukamoto alimentaba una gran afición por dicho autor, por lo cual encarnar a Kogoro Akechi, el detective estrella de sus novelas, debió resultarle especialmente gratificante. No obstante, la imagen que Ishii y Tsukamoto vierten de Akechi no puede ser más alejada de la habitual hasta entonces, con una indumentaria estilo chino de color púrpura, más propia de un charlatán de feria. Tras la muerte de Ishii, con ocasión del estreno del *making of* de esta película, *Ishii Teruo Fan Club* (2006), de Masaki Yaguchi, Tsukamoto confesó en la presentación que había diálogos que el Akechi literario nunca hubiese pronunciado, pero que él como profesional aceptó porque así eran las instrucciones del director. Lo cual prueba que cuando trabaja a las órdenes de otros no es un actor problemático ni exigente.

Su siguiente cometido de importancia como intérprete aparece en su propia *A Snake of June / Rokugatsu no hebi* (2002), drama erótico donde vuelve a reservarse un personaje a medida, el de un paranoico que acosa telefónicamente a una mujer que lleva un programa radiofónico de consejos a gente solitaria. Aunque se trate de un personaje fundamental, la interpretación de Tsukamoto se reduce prácticamente a la voz, juguetona y maliciosa, y finalmente las intenciones de este hombre que apenas se deja ver se revelarán un tanto ambiguas. También escoge papeles decisivos en dos de sus siguientes películas, las recientes *Haze / Heizu* (2004) y *Nightmare Detective / Akumu Tantei* (2006). El primero es un mediometraje rodado en video digital sobre un periplo en el infierno, diseñado desde las particulares filias / fobias de su autor (metal y hormigón en cabeza), y Tsukamoto personifica el sufrido sujeto de todo tipo de angustiosas situaciones hasta que logra liberarse. En el segundo interpreta a un asesino misterioso, que incluso exhibe conocimientos de la lucha china denominada *kempo*.

Finalmente, de estos últimos años la única película ajena donde ha trabajado como actor y merezca reseñarse es *The Stranger for Afar / Marebito* (“Gente inusual”, 2004) de Takashi Shimizu, el conocido autor de la rutinaria *La maldición* (Juon, 2001), que aquí en cambio se muestra bastante más original. El personaje que brinda en esta ocasión, el fotógrafo Masuoka, recuerda al protagonista de la estupenda *El fotógrafo del pánico* (*Peeping Tom*, 1960), de Michael Powell, pues se trata de un profesional que, tras presenciar un extraño suicidio, se obsesiona con el miedo; progresivamente desquiciado, íntima con una chica que siente una pasión por la sangre nada habitual... Una

película muy peculiar, de la que cabe reseñarse también la interpretación de la chica coprotagonista, Tomomi Miyashita.

- 4 El film en su conjunto es un homenaje de Tsukamoto a su amigo y publicista Togi Sugiyama, quien murió con tan sólo treinta y siete años y que dejó escritas, a modo de testamento, las siguientes palabras: *“No puedo creer en la alegría porque no soy feliz”*.

Filmografía

COMO ACTOR / CINE

Genshi-San (1974), de Shinya Tsukamoto (8mm)
Kyodai gokiburi monogatari (1975), de Shinya Tsukamoto (8mm)
Tsubasa (1975), de Shinya Tsukamoto (8mm)
Donten (1976), de Shinya Tsukamoto (8mm)
Hasu no hana Tobe (1979), de Shinya Tsukamoto (8mm)
The Phantom of Regular Size / Futsu saizu no kaijin
(1986), de Shinya Tsukamoto (8mm)
The Adventure of Denchu Kozo / Denchu Kozo no boken
(1987), de Shinya Tsukamoto (8mm)
Tetsuo (Tetsuo, 1989), de Shinya Tsukamoto (16mm)
Tetsuo II: El cuerpo de martillo
(*Tetsuo II: Body Hammer*, 1992), de Shinya Tsukamoto
The Most Terrible Time in My Life / Waga jinsei saiaku no toki
(1993), de Kaizo Hayashi
Quiet Days of Firemen / 119 (1994), de Naoto Takenaka
Stairway to the Distant Past / Haruka na jidai no kaidan wo
(1995), de Kaizo Hayashi
Tokyo Fist / Tokyo Fisuto (1995), de Shinya Tsukamoto
Some Kinda Love / Romansu (1996), de Shunichi Nagasaki
Atlanta Boogie / Atoranta bugi (1996), de Masashi Yamamoto
What Ever (1996), de Hisashi Saito (cort. vídeo)
A Day of Tokyo / Tokyo biyori (1997), de Naoto Takenaka
Dogussu / Dogs (1997), de Shunichi Nagasaki
Wait and See / Ah haru (1998), de Shinji Somai
Bullet Ballet / Baretto Baree (1998), de Shinya Tsukamoto
The Perfect Education / Kanzen naru shiiku (1999), de Tsutomu (Ben) Wada
Sunday Drive / Sandey Doraibu (1998), de Hisashi Saito
A Drowning Man / Oboreru hito (2000), de Naoki Ichio
Sakuya: Slayer of Demons / Sakuya yokaiden (2000), de Tomoo Haraguchi
Borei no sumu ie (2000), de Naoto Kumazawa (vídeo)
Dead or Alive 2 / Dead or Alive 2: Tobosha (2000), de Takashi Miike
Quartet for Two / Rendan (2001), de Naoto Takenaka

Chloe / Kuroe (2001), de Go Riju
Blind Beast vs. Dwarf / Moju tai Issunboshi (2001), de Teruo Ishii
Ichi The Killer / Koroshiya 1 (2001), de Takashi Miike
A Woman's Work / Torabaiyu (2002), de Kentaro Otani
A Snake of June / Rokugatsu no hebi (2002), de Shinya Tsukamoto
Tracing Jake / Densetsu no wani Jeiku (2004), de Isshin Inudo (mediom. vídeo)
The Stranger from Afar / Marebito (2004), de Takashi Shimizu
Otakus in Love / Koi no mon (2004), de Suzuki Matsuo
Haze / Heizu (2005), de Shinya Tsukamoto (mediom. vídeo)
Ishii Teruo fan club (2006), de Masaki Yaguchi (vídeo)
Nightmare Detective / Akumu Tantei (2006), de Shinya Tsukamoto

COMO ACTOR / TELEVISIÓN

TV Days (1996), de Ryo Iwamatsu
Love's Hesitations / Koi no tameraí (1997), serie televisiva de Ken Yoshida, Akio Yoshida, Toru Moriyama e Hideki Isano.
Himitsu no hanazono (1999), de Masayuki Yoshizumi
Sunday's Dreams / Nichiyobi wa owaranai (1999), de Yoichiro Takahashi
Mike Hama: Private Detective / Shiritsu tantei Hama Maiku (2002), episodio "Man Woman, Woman Man / Onna to otoko, otoko no onna", de Alex Cox
Engimono (2003), episodio "Mashin nikki & Ame ga kuru", de Hitoshi One
Semishigure (2003), serie televisiva de Mikio Sato y Kenji Tanaka
Bio Planet Woo / Seibutsu suisei Woo (2006), de Mamoru Ohashi, Toshiyuki Kono y Gouta Kawasaki.
Sexy Voice and Robo (2007), de Sato Touya.

COMO ACTOR / TEATRO

Yumemaru (octubre-diciembre de 1977), representada en Nichidai Tsurugaoka High Scholl y Sendagaya Town Hall.
Ekota shinju (noviembre-diciembre de 1978), representada en Nihon University.
Kamen shanikusai (diciembre de 1979), representada en Nihon University.
Kateiban kamen shanikusai (junio-agosto 1980), representada en Jiyugaoka Kumanano Shrine y Otsuka Jels Hall.

Kyarameru shinju senso (diciembre de 1980),
Musashino University.

Hebimetaru no nawa (marzo de 1982),
representada en Dairakudakan Hall.

Denchu Kozo no boken (septiembre de 1984),
representada en Akasusa Mokubatei Hall.

Hoshikuzudama no monsuta ekusupuresu (abril-junio de 1985),
representada en Takadanobaba Station.

Kiarameru shinju senso (diciembre de 1985),
representada en Ashibe Hall.

Denchu Konzo no boken (agosto-octubre de 1986),
representada en Takadanobaba Station.

COMO DIRECTOR

Genshi-San (1974)

Intérpretes: Itaru Oyama, Shinya Tsukamoto, Mieko Tsukamoto,
Koji Tsukamoto, Jun Komazawa, Toru Furukawa.

Duración: 10 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Kyodai gokiburi monogatari (1975)

Intérpretes: Shinya Tsukamoto, Itaru Oyama, Takako Oe, Daisuke Naito.

Duración: 50 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Tsubasa (1975)

Intérpretes: Shinya Tsukamoto, Itaru Oyama, Hiroko Okamoto.

Duración: 25 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Donten (1976)

Intérpretes: Shinya Tsukamoto, Sadao Tamamushi, Mariko Matsumoto,
Koji Tsukamoto, Toshio Okuda, Junichiro Takahashi.

Duración: 60 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo (1977)

Intérpretes: Sadao Tamamushi, Kiyoko Nishiyama, Mariko Matsumoto,
Koji Tsukamoto, Toshio Okuda, Junichiro Takahashi.

Duración: 120 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Shin Tsubasa (1978)

Intérpretes: Hideaki Sakauchi, Sadao Tamamushi, Sawako Fukuda.

Duración: 40 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

Hasu no hana tobe (1979)

Intérpretes: Shinya Tsukamoto, Kunimi Tsushima, Hideo Shitayama, Seiji Morooka, Kiyoshi Oyama.

Duración: 90 min. Formato: 8 mm, 1:1.33 (Color).

The Phantom of Regular Size / Futsu saizu no kaijin (1986)

Productor: Shinya Tsukamoto.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Intérpretes: Kei Fujiwara, Nobu Kanaoka, Tomorrow Taguchi, Shinya Tsukamoto.

Duración: 18 min. Formato: 8 mm, 1:1.33.

The Adventure of Denchu Kozo / Denchu Kozo no boken (1987)

Productor: Shinya Tsukamoto. Producción: Kaijyu Theater

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Nobu Kanaoka, Juke Joint Junk, Bachikaburi.

Efectos especiales: Shinya Tsukamoto.

Intérpretes: Kei Fujiwara, Nobu Kanaoka, Tomorrow Taguchi, Shinya Tsukamoto, Kenji Nasa, Kei Fujiwara, Mitsuru Saga.

Duración: 45 min. Formato: 8 mm, 1:1.33.

Tetsuo (Tetsuo, 1989)

Productor: Shinya Tsukamoto.

Producción: Kaijyu Theater

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto, Kei Fujiwara (Blanco y negro).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Vestuario: Kei Fujiwara.

Efectos especiales: Shinya Tsukamoto.

Ayudante de dirección: Kei Fujiwara.

Intérpretes: Tomerowo Taguchi (hombre), Kei Fujiwara (mujer), Nobu Kanaoka (mujer de gafas), Shinya Tsukamoto (fetichista del metal), Renji Ishibashi (vagabundo), Naomasa Musaka (doctor).

Duración: 67 min. Formato: 16 mm, 1:1.33.

Hiruko the Goblin / Yokai Hanta – Hiruko (1990)

Productores: Toshiaki Nakazawa, Masamichi Higuchi, Toshiyasu Nakamura.

Producción: Sedic.

Guión: Shinya Tsukamoto, basado en el manga *Ghost Hunter* de Daijiro Moroboshi.

Fotografía: Masahiro Kishimoto (Color).

Montaje: Yoshitami Kuroiwa.

Música: Tsutsushi Umegaki.

Efectos especiales: Eiichi Asada.

Ayudante de dirección: Shigeru Sakurada.

Intérpretes: Kenji Sawada (Hieda Reijirou), Masaki Kudou (Masao Yabe), Hideo Murota (Watanabe), Naoto Takenaka (Takashi Yabe) Megumi Ueno (Tsuki-shima Reiko), Yasuaki Tsukahara, Daisuke Yamashita, Kimiko Yo, Chika Asamoto.

Duración: 90 min. Formato: 35 mm, 1:1.85.

Tetsuo II: El cuerpo de martillo /

Tetsuo II: Body Hammer (1992)

Productores: Hiroshi Koizumi, Shinya Tsukamoto, Fumio Kurokawa, Fuminori Shishido, Nobuo Takeuchi, Hiromi Aihara.

Producción: Kaijyu Theater, Toshiba EMI Ltd.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudantes de dirección: Hiroyuki Kojhima, Shinichi Kawahara, Kiyohide Otani.

Intérpretes: Tomorrow Taguchi (Taniguchi Tomoo), Shinya Tsukamoto (Yatsu), Nobu Kanaoka (Kana), Sujin Kim (padre de Taniguchi), Hideaki Tezuka (*skinhead* mayor), Nobuo Asada (*skinhead* joven),

Min Iwata (madre de Taniguchi), Keinosuke Tomioka (Minori),
Toraumon Utazawa (científico loco).

Duración: 83 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.33.

MTV Japan toh 1 (1993)

Productor: Hideaki Oguri.

Producción: MTV Japan.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Blanco y negro).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Nine Inch Nails.

Intérprete: Kazuo Kanbayashi.

Duración: 50 segundos. **Formato:** 16 mm, 1:1.33.

Tokyo Fist / Tokyo Fisuto (1995)

Productor: Shinya Tsukamoto.

Producción: Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto a partir de una historia original de Hisashi Saito y Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Vestuario: Hiroko Iwasaki.

Efectos especiales: Akira Fukaya, Tadahiro Inoue.

Ayudantes de dirección: Kiyohide Otani, Kaori Matsuyama.

Intérpretes: Kahori Fujii (Hizuru), Shinya Tsukamoto (Tsuda Yoshiharu),

Koji Tsukamoto (Kojima Takuji), Naomasa Musaka (Hase, entrenador),

Naoto Takenaka (Ohizumi, entrenador), Koichi Wajima (Shirota),

Tomorowo Taguchi (artista de tatuaje), Nobu Kanaoka (niñera),

Chu Ishikawa, Julie Dreyfus.

Duración: 87 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Bullet Ballet / Baretto Baree (1998)

Productor: Shinya Tsukamoto.

Producción: Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Blanco y negro).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Vestuario: Hiroko Iwasaki.

Efectos especiales: Takashi Oda, Tomoo Haraguchi.

Ayudantes de dirección: Kiyohide Otani, Shinichi Kawahara, Takeshi Koide, Hisakatsu Kuroki.

Intérpretes: Shinya Tsukamoto (Goda), Kirina Mano (Chisato), Takahiro Murase (Goto), Hisashi Igawa (Asesino a sueldo), Tatsuya Nakamura (Idei), Kyoka Suzuki (Kiriko), Sujin Kim, Masato Tsujioka, Koji Tsukamoto, Tomorrow Taguchi, Kazayuki Izutsu, Katijah Badami, Takahiro Kandaka, Makoto Shiozaki, Takahide Sakuma, Samuel Pop Aning.

Duración: 87 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Gemini / Soseiji (1999)

Productores: Toshiaki Nakazawa, Futoshi Nishimura.

Producción: Sedic International, Marubeni Corporation.

Guión: Shinya Tsukamoto,

según el relato *Soseiji: aru shikeiin ga kyokaishi ni uchiaketa hanashi* de Rampo Edogawa.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Takashi Sasaki.

Vestuario: Michiko Kitamura.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudante de dirección: Kiyohide Otani.

Intérpretes: Masahiro Motoki (Yukio / Sutekichi), Ryo (Rin), Yasutaka Tsutsui (padre de Yukio), Shiho Fujimura (madre de Yukio), Naoto Takenaka (hombre rico), Tadanobu Asano (el vengador de la espada), Renji Ishibashi (mendigo), Akaji Maro, Sujin Kim, Tomorrow Taguchi, Jun Murakami, Shungiku Uchida, Koji Tsukamoto, Eri Yu.

Duración: 84 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

A Snake of June / Rokugatsu no hebi (2002)

Productor: Shinya Tsukamoto.

Producción: Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Blanco y negro).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Vestuario: Hiroko Iwasaki.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudante de dirección: Shinichi Kawahara, Takeshi Koide, Hisakatsu Kuroki.

Intérpretes: Asuka Kurosawa (Rinko Tatsumi), Yuji Kotari (Shigeiko),

Shinya Tsukamoto (Iguchi), Susumu Terajima, Tomorowo Taguchi,

Takuji Suzuki, Mansaku Fuwa, Ikko Suzuki.

Duración: 77 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Tokage (2003)

Productores: Makoto Ueda, Naonori Kawamura, Shinya Tsukamoto.

Producción: NHK Enterprise 21, Kazumo, Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto, basado en un relato de Banana Yoshimoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto.

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Kensaku Tanikawa.

Intérpretes: Ryo.

Duración: 50 min. **Formato:** Hi-Vision, 16:9

Vital / Vitaru (2004)

Productores: Shinya Tsukamoto, Keiko Kusakabe,

Kioichi Kusakabe, Kiyo Joo, Shinichi Kawahara.

Producción: Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudantes de dirección: Shinichi Kawahara, Takeshi Koide, Hisakatsu Kuroki.

Intérpretes: Tadanobu Asano (Hiroshi Takagi),

Nami Tsukamoto (Ryoko Oyama), Kiki (Ikumi Yoshimoto), Kazuyoshi Kushida

(padre de Hiroshi), Lily (madre de Hiroshi), Jun Kunimura (padre de Ryoko),

Ittoku Kishibe (Dr. Kashiwabuchi), Go Riju (Dr. Nakai),

Hana Kino (madre de Ryoko).

Duración: 86 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Female / Fimeiru (episodio “Tamamushi” (2005)

Productores: Shinya Tsukamoto, Shinichi Kawahara, Shusaku Matsuoka.

Producción: Female Film Partnets.

Guión: Shinya Tsukamoto, basado en una historia de Mariko Koike.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Ayudantes de dirección: Takeshi Koide, Hisakatsu Kuroki.

Intérpretes: Eri Ishida, Kaoru Kobayashi, Ryo Kase.

Duración: 22 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Haze / Heizu (2005)

Productor: Shinya Tsukamoto, Shinichi Kawahara.

Producción: Kaijyu Theater.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudantes de dirección: Takeshi Koide, Yuji Anbe.

Intérpretes: Shinya Tsukamoto, Kahori Fujii, Takahiro Kandaka,
Takahiro Murase, Mao Saito, Masato Tsujioka.

Duración: 49 min. (existe una versión de 25 min.) **Formato:** DV, 1:1.85.

Nightmare Detective / Akumu Tantei (2006)

Productores: Takuji Ushiyama, Shinya Tsukamoto,
Shinichi Kawahara, Yumiko Takebe.

Producción: Kaijyu Theater, Movie-Eye Entertainmet INC.

Guión: Shinya Tsukamoto.

Fotografía: Shinya Tsukamoto (Color).

Montaje: Shinya Tsukamoto.

Música: Chu Ishikawa, Tadashi Ishikawa.

Dirección artística: Shinya Tsukamoto.

Efectos especiales: Takashi Oda.

Ayudante de dirección: Shinichi Kawahara.

Intérpretes: Ryuhei Matsuda (detective Pesadilla), Hitomi (Keiko Kirishima),
Masanobu Ando (Wakamiya), Shinya Tsukamoto (“O”), Ren Osugi, Yoshio Harada.

Duración: 106 min. **Formato:** 35 mm, 1:1.85.

Bibliografía y web

Aguilar, Carlos y Aguilar, Daniel,

Yakuza cinema. Crisantemos y dragones

Madrid, Calamar ediciones, 2005.

Aguilar, Carlos; Aguilar, Daniel y Shigeta, Toshiyuki,

Cine fantástico y de terror japonés (1899-2001),

San Sebastián, Donostia Kultura, 2001.

AA. VV.

Tsukamoto Shinya dukohon.

Futsu saizu no Kyojin

Tokio, Kinema Junposha, 2003.

AA. VV., Asia.

Serie negra al estilo oriental

Madrid, T & B editores, 2007.

AA. VV.

HK Extreme Orient Cinema

Nº 13, París, Seven Sept, 2000.

AA. VV.

Il cinema giapponese oggi / Tradizione e innovazione

Pesaro, Fondazione Pesaro Nuovo Cinema, 2001.

Curti, Roberto y La Selva, Tommaso

Sex and Violence: Percorsi nel cinema estremo

Torino, Edit. Lindau, 2003.

G. D.

“Quatre questions a Shinya Tsukamoto”

Première nº 284, noviembre de 2000.

Japanese Film

Catálogos anuales. Unijapan, Tokio.

Mes, Tom

Agitator: The Cinema of Takashi Miike

Godalming, FAB Press, 2003.

Mes, Tom

Iron Man. The Cinema of Shinya Tsukamoto

Godalming, FAB Press, 2005.

Mes, Tom

“Hiruko the Goblin: Monster Mania”

Fangoria n° 243, mayo de 2005.

Mes, Tom y Sharp, Jasper

The Midnight Eye Guide to New Japanese Film

Berkeley, Stone Bridge Press, 2004.

Novielli, Maria Roberta

Storia del cinema giapponese

Venecia, Marsilio Editori, 2001.

Persons, Dan

“Tetsuo the Iron Man”

Cinefantastique, vol. 23, n° 5, febrero de 1993.

Rayns, Tony

“Tokyo stories”

Sight and Sound, vol. 1, n° 8, diciembre de 1991.

Rebordinos, José Luis

“La ‘decadencia de Tokio’. Shinya Tsukamoto”

en AA. VV. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Sitges, Paidós / Sitges-Festival Internacional de Cinema de Catalunya, 2003.

Ritchie, Donald

Tokyo: A View of the City

Londres, Reaktion Books, 1999.

Schilling, Mark

Contemporary Japanese Film

Trumbull, Weatherhill, 1999.

Sévéon, Julien

Le cinéma enragé au Japon

Arles, Sulliver, 2005.

Shinya Tsukamoto Complete Collection

Tokio, Toshiba Emi, 1995.

Tombs, Pete,

Mondo Macabro:

Weird and Wonderful Cinema Around the World

Nueva York, St. Martin's Griffin, 1998.

Tsukamoto / Shinya

Rokugatsu no Hebi

Tokio, Magazine House, 2003.

Ueno, Koushi,

“El cine japonés de los 90”

Nosferatu n° 36-37, agosto de 2001.

Van Haute, Luk,

Revival van de Japanse film

Amsterdam, Salomé / Amsterdam University Press, 2002.

Williams, David E.,

“DVD Playback: Tetsuo: The Iron Man & A Snake of June”

American Cinematographer, vol. 86, n° 12, diciembre de 2005.

www.shinyatsukamoto.info

Índice filmográfico

- À bout de souffle* (véase *Al final de la escapada*)
A Snake of June / Rokugatsu no hebi: 8, 11, 14, 20, 59, 72, 104, 105, 106, 107, 109, 112, 115, 120, 137, 142, 153
Abyss: 51
Adventure of Denchu Kozo, The / Denchu Kozo no boken: 28, 33, 34, 35, 53
Âge d'or, L' (véase *Edad de oro, La*)
Al final de la escapada: 83
Alien (véase *Alien, el octavo pasajero*)
Alien, el octavo pasajero: 58
Audition / Odishon: 13
Basic Tsukamoto: 151
Big Bang Love. Juvenile A: 143
Bitterness of Youth / Seishun no Satetsu: 21, 22
Black Rain: 143
Blade Runner: 34, 36
Blind Beast vs. Dwarf / Moju ta Issunboshi: 153
Bullet Ballet / Baretto Baree: 13, 16, 64, 68, 75, 78, 81, 82, 83, 86, 88, 97, 99, 107, 128, 152
Bullets or Ballots: 80
Burst City / Bakuretsu toshi: 60
Cabeza borradora: 47
Cabo del miedo, El: 61
Cape Fear (véase *Cabo del miedo, El*)
Chakushin ari (véase *Llamada perdida*)
Chaqueta metálica, La: 62
Chien andalou, Un: 61
Chloe / Kuroe: 143
Chungking Express: 77
Cielo sobre Berlín: 146
Club de la lucha, El: 65
Cosa, La: 50, 51
Crash: 34, 73
Dama de Shangai, La: 63
Dead or Alive 2: Tobosha / Dead of Alive 2: 152
Dodes'ka-den: 20, 28
Donten: 26, 27, 28

Eastern Promises (véase *Promesas del Este*)
Edad de oro, La: 32
Eraserhead (véase *Cabeza borradora*)
Evil Dead (véase *Posesión infernal*)
Fight Club (véase *Club de la lucha, El*)
Fotógrafo del pánico, El: 153
Full Metal Gangster / Full Metal gokudô: 13
Full Metal Jacket (véase *Chaqueta metálica, La*)
Gemini / Soseiji: 10, 15, 63, 66, 86, 99, 115, 119, 129, 130
Genshi-San: 22, 25, 26
Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai: 122
Ghost in the Shell 2: Innocence / Inosensu: Kôkaku kidôtai: 122
Hana: 145, 153
Hasu no hana tobe: 26, 29
Haze / Heizu: 115, 119, 126, 133, 134, 138, 139, 140, 141, 142
Himmel über Berlin, Der (véase *Cielo sobre Berlín*)
Hiruko the Goblin / Yokai Hanta – Hiruko: 7, 22, 47, 48, 50, 51, 53, 54, 86, 87, 89, 90, 98, 100
Ichi, the Killer: 143, 152
Ikiru (véase *Vivir*)
Ishii Teruo Fan Club: 153
Jigoku: 141
Jigokumachi shoben geshuku nite tonda yo: 26, 28, 29
Juon (véase *Maldición, La*)
Koroshiya Ichi (véase *Ichi, the Killer*)
Kyodai gokiburi monogatari: 22, 26
Lady from Shanghai, The (véase *Dama de Shangai, La*)
Llamada perdida: 143
Magician(s): 126
Maldición, La: 153
Metrópolis: 36, 63
Most Terrible Time in my Life, The / Waga jinsei saiaku no toki: 151
Mystery Train: 151
Nightmare Detective / Akumu Tantei: 7, 8, 11, 72, 119, 135, 136, 142, 143, 145, 146, 147, 153
Outsiders, The (véase *Rebeldes*)
Peeping Tom (véase *Fotógrafo del pánico, El*)
Perfect Education, The / Kanzen naru shiiku: 152

Phantom of Regular Size, The / Futsu saizu no kaijin: 33, 34, 42
Posesión infernal: 50
Promesas del Este: 143
Quiet Days of Firemen / 119, 143
Raging Bull (véase *Toro salvaje*)
Rebeldes: 80
Roaring Twenties, The: 83
Sakuya: Slayer of Demons / Sakuya yokaiden: 152
Starway to the Distant Past / Haruka-na jidai no kaidan wo: 152
Shin Tsubasa: 26, 29
Stranger for Afar, The / Marebito: 153
Street of Shame / Akasen chitai: 21
Suicide Club / Jisatsu saakuru: 143
Taxi Driver: 83
Teorema: 113
Tetsuo: 7, 14, 16, 17, 22, 23, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 67, 69, 72, 107, 119, 124, 126, 128, 151
Tetsuo II: Body Hammer (véase *Tetsuo II: El cuerpo de martillo*)
Tetsuo II: El cuerpo de martillo: 7, 16, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 69, 91, 92, 93, 107, 126, 128, 151
Thing, The (véase *Cosa, La*)
Tokage: 126
Tokyo Fist / Tokyo Fisuto: 13, 16, 23, 24, 61, 62, 65, 67, 68, 70, 71, 77, 79, 86, 88, 94, 95, 96, 97, 98, 107, 115, 119, 127, 152
Toro salvaje: 61, 74
Tsubasa: 26, 27, 28, 29
Ultra Q / Urutora Q: 19
Ultraman / Urutoraman: 19
Videodrome: 34, 36
Visitor Q / Bijita Q: 13
Vital / Vitaru: 14, 32, 79, 115, 116, 119, 120, 121, 122, 123, 126, 131, 132, 138, 139, 140, 146, 147
Vivir: 21, 28
Wordly Desires: 126
Yume miru yo ni nemuritai: 151
Zebroman: 13

Índice Onomástico

- Alfonso XIII: 10
Aronovsky, Darren: 39
Asano, Tadanobu: 116
Avary, Roger: 59
Ballard, J. G.: 73
Barker, Clive: 39
Bataille, Georges: 104, 110
Beineix, Jean-Jacques: 80
Belmondo, Jean-Paul: 81
Besson, Luc: 80
Buñuel, Luis: 32, 61
Cagney, James: 83
Cameron, James: 51
Carax, Leos: 80
Carpenter, John: 50
Cienfuegos, José Luis: 7
Coppola, Francis Ford: 80
Cronenberg, David: 9, 34, 36, 73, 126, 143
Da Vinci, Leonardo: 115, 119, 124
De Niro, Robert: 61
Fincher, David: 65
Fujii, Kahori: 127
Fujiwara, Kei: 42
Furukawa, Toru: 25
Gibson, William: 36
Giger, H. R.: 58
Godard, Jean-Luc: 81, 83, 84
Haraguchi, Tomoo: 152
Hasegawa, Shūnei: 47
Hayashi, Kaizo: 151
Ichikawa, Kon: 22
Il-Gon Song: 126
Imamura, Shohei: 22, 27
Ishii, Sogo: 59, 60
Ishii, Teruo: 153
Ishikawa, Chu: 38, 42, 43, 54, 55, 80, 87, 144
Jarman, Derek: 40
Jarmusch, Jim: 151
Jodorowsky, Alejandro: 39
Kar-wai, Wong: 77
Kaufman, Lloyd: 39
Kawahara, Shinichi: 11, 48
Keigley, William: 80
Kirishima, Keiko: 142
Kitamura, Michiko: 87, 99, 101, 102
Komazawa, Jun: 25
Kore-eda, Hirokazu: 145
Kotari, Yuji: 105
Kubrick, Stanley: 62
Kumashiro, Tatsumi: 21, 22
Kurosawa, Akira: 20, 27, 28
Kurosawa, Asuka: 105, 106
La Motta, Jake: 61
Lalanne, Jean-Marc: 69
Lang, Fritz: 36
Lee, Bruce: 24
Lynch, David: 9, 47, 126
Mano, Kirina: 76
Martínez, David: 6
Matsuda, Ryuhei: 142
Matsumoto, Shunsuke: 28
Mes, Tom: 15, 17, 66, 86, 116, 151
Miike, Takashi: 13, 14, 143, 152
Miyashita, Tomomi: 154
Mizoguchi, Kenji: 21, 97
Mizuki, Shigeru: 25
Morohoshi, Daijirō: 47, 48, 50, 52
Motoki, Masahiro: 86, 88, 100
Murase, Takahiro: 76
Murnau, Friedrich W.: 63
Nagase, Masatoshi: 151
Nakagawa, Nobuo: 141
Nakazawa, Toshiaki: 47, 86
Newton, Helmut: 104
Oshii, Mamoru: 122
Oshima, Nagisa: 35

Otomo, Katsuhiro: 38
 Oyama, Itaru: 25
 Ozu, Yasuhiro: 21, 97
 Pasolini, Pier Paolo: 113
 Pedroletti, Brice: 75
 Poe, Edgar Allan: 86
 Powell, Michael: 153
 Raimi, Sam: 51
 Rampo, Edogawa: 28, 86, 87,
 99, 100, 101, 153
 Ray, Man: 104
 Riju, Go: 143
 Rollin, Jean: 49
 Roth, Tim: 59
 Saito, Hisashi: 62
 Sarrazin, Stephen: 25, 30, 56, 69
 Sasaki, Takashi: 87
 Scorsese, Martin: 61, 62, 74, 83
 Scott, Ridley: 34, 36, 58, 143
 Sekine, Masaji: 28
 Séveón, Julien: 67, 80, 98, 151
 Shimizu, Takashi: 153
 Shiota, Tokitoshi: 25, 30, 56, 69
 Sono, Sion: 143
 Spillane, Mickey: 151
 Sugiyama, Togi: 154
 Taguchi, Tomorrowo: 37, 38, 39,
 42, 43, 151
 Takenaka, Naoto: 143, 152
 Taneda, Yohei: 99
 Tarantino, Quentin: 39, 59
 Terayama, Shuji: 27
 Tezuka, Osamu: 146
 Tsuburaya, Eiji: 19, 25
 Tsuge, Isao: 99
 Tsukamoto, Kazuo: 16, 18
 Tsukamoto, Koji: 13, 15, 16, 17, 20, 24,
 25, 62, 71, 72
 Tsukamoto, Mico: 25
 Tsukamoto, Nami: 116
 Urasawa, Naoki: 15
 Wada, Tsutomu (Ben): 152
 Walsh, Raoul: 83
 Weber, Bruce: 36
 Weerasethakul, Apichatpong: 126
 Welles, Orson: 63
 Wenders, Wim: 146
 Wong Fei, Faye: 77
 Yaguchi, Masaki: 153
 Yamagami, Tatsuhiko: 27, 28
 Yoshimoto, Banana: 126
 Yoshimoto, Ikumi: 117



Festival Internacional de Cine de Gijón

Organiza:



Ayuntamiento de Gijón



Teatro Municipal
Jovellanos S.A.

Patrocina:



GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS
GOBIERNO DE CULTURA,
COMUNICACIÓN SOCIAL Y TURISMO



MEDIA