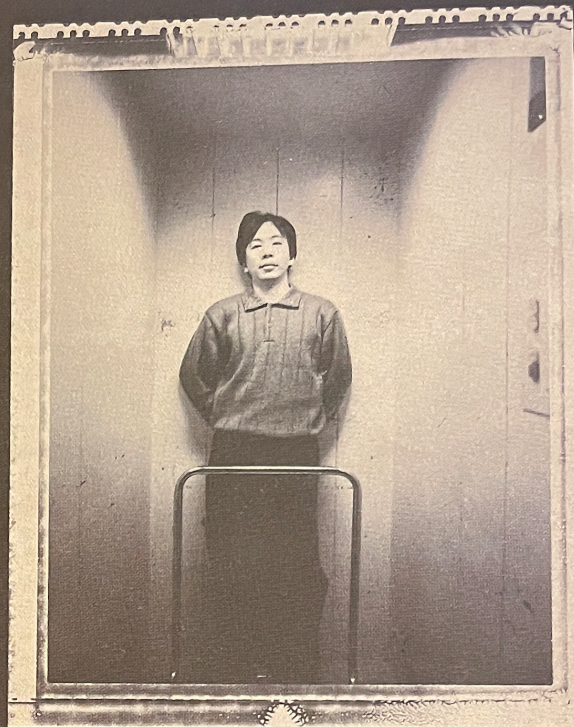


Muterende kontorfunktionærer



Hans film er blevet sammenlignet med det bedste af instruktører som Ridley Scott, David Lynch og David Cronenberg. Selv siger han, at det er en alt for stor ære og overdrivelse. Han har vundet flere priser i Østen med sine groteske og voldsomme film. Hans navn er Shinya Tsukamoto. **Christian Monggaard Christensen** har mødt den japanske filminstruktør, der er dybt fascineret af det moderne storbyliv, men samtidig længes efter den uberørte natur.

— En del af mig vil gladeligt ødelægge Tokyo, mens en anden del af mig elsker byen, forklarer Shinya Tsukamoto, en lille og venlig mand, der har vakt stor opsigt med de meget personlige og meget voldsomme film 'Tetsuo I: The Ironman' og 'Tetsuo II: Bodyhammer'. Film, der gi'r en syg, perverteret og forvredet version af livet i en moderne japansk storby, men som bygger på en — ifølge Tsukamoto — udbredt følelse blandt mange unge japanere:

— Det var mine forældres generation, der stod for genopbygningen af Japan efter krigen. De byggede den op, derfor forstår de byen og har et forhold til den. Jeg tilhører derimod den generation, der er vokset op med, at alt bare er der. Bygningerne er der, den nye teknologi er der, men hvor kommer det hele egentligt fra? Er det bare en illusion? Jeg drages af det nye og hurtige, men længes tilbage til det gammeldags — traditionerne og det ubebyggede.

I begge 'Tetsuo'-film cirkler handlingen om en undseelig kontorfunktionær, 'Salaryman', der langsomt forvandles til et gigantisk metalmonster med destruktive lyster. 'Ironman' starter med billeder af en *metalfreak*, der eksperimenterer med at skære sit lår op og stikke et stykke metal ned i det åbne sår. Da han styrter rundt på gaden i smerte bliver han kørt ned af kontorfunktionæren, der dumper den hårdt sårede *metalfreak* i en skov, hvorefter han elsker med sin kæreste, mens den halvdøde *freak* ser på. I resten af filmen plages kontorfunktionæren af mareridt om *freak*'en, der ender med at opsoge funktionæren, inden de to metalvrag smelter sammen, til ét monster.

I 'Bodyhammer' har vor 'helt', funktionæren, fået kone og barn. Uheldigvis bliver familien chikaneret af en bande *skinheads*, der kidnapper barnet og senere konen. Da funktionæren efterhånden begynder at mutere, og hans ene arm udvikler sig til en slags biologisk pumpgun, opsøger han skurkene, og det udvikler sig til et gigantisk metallisk blodbad.

— Jeg vil vise hvad der sker, når et almindeligt menneske bliver trængt og klemmt. Når det pludselig får nok, forklarede den 33-årige Tsukamoto, da han var på besøg i København under Copenhagen Film Festival.

— Det er simpelthen funktionærens vrede, der skaber det våben, han bliver til. Han er vred og frustreret over samfundet, der træder på ham, over arbejdstiden, der bliver længere og længere, over den manglende tid til menneskelig kontakt og over sine medmennesker, der har travlt med at fremhæve sig selv på bekostning af andre. Jeg ved ikke helt, hvorfor sådan noget opstår, men der kan være speciel grobund for det i en storby, hvor alt mere eller mindre består af masser, alt ser ens ud, og folk har brug for selvhøvdelse.

Som det fremgår er Tsukamoto sin samtid meget bevidst, og han er ikke specielt begejstret for den udvikling, det japanske samfund befinder sig i:

— Jeg kan godt lide det teknologiske

fremskridt. Det må bare ikke vinde over mennesket. Der er en uheldig tendens til, at mennesker lader sig styre af teknologien og bliver svage. Det har jeg forsøgt at reagere mod med mine film. Man skal ikke give op, fordi man ikke kommer overens med fremskridtet og samfundet. Man må kæmpe.

I Vesten opfattes det japanske samfund normalt som et effektivt højindustrielt informationssamfund, der ikke giver borgerne tid til familie, venner, personlig udvikling og individualitet. De fordomme ser Tsukamoto ingen grund til at vende op og ned på.

— Børn, der går i skole, indtil de starter på en virksomhed, har tid til at se venner. De dyrker venner på samme måde som unge i Vesten. Flere og flere børn sidder ganske vist hjemme med videospil, men de fleste af dem finder stadig legekammerater. Det er rigtigt, at når de træder ind i en virksomhed, er der ikke noget, der hedder 'virksomhedsliv for sig' og 'privatliv for sig'. Det bliver smeltet sammen til ét. Så er der ikke så meget tid til venner udenfor virksomheden. Det er arbejds-kollegerne, man går ud med efter arbejde — selvom man måske ikke har lyst. Og på den måde er arbejderne alene og ensomme. Der er ikke tid til så meget andet end deres biologiske familie eller firma-'familie'.



'Tetsuo: The Ironman' er en på én gang meget voldelig og erotisk film med flere ubehagelige scener. F. eks. scenen, hvor kontorfunktionæren flænses sin kæreste med en roterende metalpenis — efter at hun i en drøm har røvpulet ham med en metalslange, der stak ud fra hendes underliv. I al sin groteske gru er scenen samtidig et eksempel på Tsukamos enestående evne til at visualisere (her drifternes magt over mennesket). Et andet eksempel er en scene i 'Bodyhammer', hvor hovedpersonen står ubevægelig mellem en masse hurtigtløbende mennesker, og derved fremstår som et isoleret menneske, ingen har tid til at tage sig af.

Fysisk og psykisk smerte, sex, vold, destruktion og muterende kroppe er bare nogle af ingredienserne i Tsukamos Tetsuo-univers, der mest af alt ligner en krydsning mellem Luis Bunuels 'Den andalusiske hund', David Lynchs 'Eraserhead' og 'Robocop' 1-3. En sammenligning, der selvfølgelig ikke yder nogen af de nævnte film retfærdighed (jef heler Tsukamos), men forhåbentlig giver en idé om Tsukamos film. Ingen tvivl om, at Tsukamoto har hentet inspiration, både tematisk og visuelt, hos de instruktører han sammenlignes med, men hans visuelle udtryk er alligevel nyskabende og unikt — bl.a. på

grund af en energisk og vital kameraføring, klipping og lyssætning.

— Jeg ønskede at lave filmene som en rockkoncert — at få folk til faktisk at mærke billederne. Jeg ønskede, at de skulle mærke den forvirring og det kaos, der er i storbyer som Tokyo og Osaka, forklarer Tsukamoto.

På trods af Tetsuo-filmenes groteske voldsomhed, arbejder Tsukamoto også med en surrealistisk humor, der vækker minder om 40'ernes tempofyldte tegnefilm. I en scene i 'Bodyhammer' jagter vores cyklende hovedperson f.eks. skurkene, der flygter i bil. Det ser vanvittigt ud, men det bliver endnu 'værre', da han smider cyklen og begynder at løbe på siden af bygningerne — henover vinduer, hvor mennesker står og drikker kaffe.

Den reklameuddannede Tsukamoto har lavet film siden sin tidlige ungdom. Først smalfilm, siden reklamefilm og i '89 hans første spillefilm: 'Tetsuo: The Ironman'. I '90 kom 'Hiruko the Goblin', en horrorfilm, og endelig lavede han fortsættelsen af 'The Ironman', 'Tetsuo II: Bodyhammer' i '92.

'The Ironman' er lavet for et minimalt budget i sort/hvid og med meget billige special effects, hvilket gav visse ubehagelige situationer under indspilningen:

— Ingen af os ejede en bil, så vi måtte tage toget frem og tilbage fra indspilningsstedet, med make-up og metaldele påklæst. Og metaldelene, der i sig selv var temmelig ubehagelige, måtte tapes fast til huden. De blev fjernet igen under stort besvær og store smerter for skuespillerne. Nogle gange måtte jeg forlade lokalet. Det blev for meget for mig.

En noget overraskende udtalelse fra en mand, der lader et barn blive skudt i stumper og stykker i 'Bodyhammer'.

'Bodyhammer' er indspillet i farver med et budget ca. 10 gange så stort som 'The Ironman's. Trods det større budget var Tsukamoto igen involveret i produktionen på alle niveauer — også som skuespiller. En måde at sikre sig fuld kunstnerisk frihed og kontrol, hvilket også kan blive nødvendigt, hvis Tsukamos fremtidsplaner bliver til noget. Han forhandler nemlig om en Hollywood-indspilning af 'Bodyhammer'.

Tsukamos film har fået klistret den mode- rigtige etikette 'cyberpunk' på sig. En etikette, Tsukamoto ikke forstår i forhold til hverken sine film eller sig selv.

— Jeg er ikke noget særligt cyberpunk-agtigt menneske. Jeg lever ikke en cyberpunk-tilværelse, sådan supercomputeragtigt. Jeg kan bedre lide at spille baseball og den slags. Jeg lever som de fleste mennesker. Jeg får de fleste informationer fra tv og telefon — eller fra computer-til-computer, men det er jo efterhånden temmelig almindeligt.

Og egentlig, set lidt ovenfra, er Tsukamos film på flere måder en reaktion mod modeudtrykket cyberpunk. En reaktion mod at hylde teknologien for teknologiens skyld og en længsel efter noget uberørt og ikke-teknologisk.