

[Tijeretazos.Caos]

SHINYA TSUKAMOTO, LA CARNE Y EL METAL

Una entrevista de Nicanor Loreti y Javier Diment, con la colaboración de Ferdinand Jacquemort

Shinya Tsukamoto es un extraño bicho en la filmografía japonesa. Irrumpió con un par de cortos furiosos, entre el terror y la ciencia ficción, cuyo corolario fue el largometraje *Tetsuo, the iron man*, con el que destacó inmediatamente como un zarpado director cyber punk (todo esto partiendo de que la denominación "cyber punk" exista y signifique algo). *Tetsuo* fue una película hecha de a retazos, con un Tsukamoto que recién había renunciado a sus laburitos como director de publicidades y parecía dedicado en cuerpo y alma a la venganza. Cuerpos mutantes, carne y metal, muy poco diálogo, blanco y negro hipercontrastado, animaciones cuadro a cuadro entre toscas y expresionistas, realmente *Tetsuo* pegó fuerte, y dejó a Tsukamoto en una muy buena posición en el mercado ponja. A partir de ahí, parece haberse puesto las pilas en no quedar pegado: realmente si algo unifica las películas de este hombre es que son totalmente distintas entre sí. Así y todo se lo sigue tratando como a un jovencito cyber punk, pero aquí están las películas y sus palabras para llevar la contra a este ítem.

Tsukamoto dirige, actúa (en sus películas y en películas ajenas), es el guionista, director de fotografía, director de arte, dueño de la empresa de producción (Kaijyu Theater, o Teatro de Monstruos), y el montajista de sus pelis. Así que empezamos preguntándole:

¿Hacés todo vos mismo porque no confiás que otro pueda hacer el trabajo tan bien como vos?

No es exactamente así. Cuando empecé a filmar, lo hice con una cámara Super 8 que me regalaron. No tenía equipo ni nada por el estilo. Era solo yo. Así que cuando me transformé en un cineasta profesional, ya estaba acostumbrado a trabajar de esa forma. Y me gustaba hacerlo así, por lo que continué trabajando de esa manera. Me encanta dirigir, pero también me gusta mucho editar mis propias películas, para que se acerquen lo más posible a lo que quería en un comienzo. De esa forma, no hay nadie más quien culpar por lo que se ve en la pantalla grande.

*¿Y cómo hacés cuando actuás y dirigís, como en *Tetsuo* o *Tokyo Fist*?*

Ahí es exactamente el mismo proceso. Lo único que cambia es el hecho de que necesito un camarógrafo. Generalmente lo hago así: Llamo al asistente de dirección y le pido que tome mi lugar como actor, mientras practico cómo va a ser la toma. Una vez que la tengo decidida y ya sé que va a salir bien, lo reemplazo como actor y le digo al camarógrafo que la copie tal cual la hice yo. De esa forma, va a salir igual que como la tenía en la cabeza.

¿Por qué elegís ciertos roles para vos en lugar de contratar a otros actores?

Me gusta mucho actuar, nada más. Así que a veces simplemente escribo roles que para mí mismo. Otras veces me ofrecen los papeles como en Marebito o Ichi the Killer. Pero cuando dirijo y actúo en una película es una decisión que tomo desde el primer día, incluso antes de comenzar con la preproducción. Ya sé qué parte quiero interpretar, y planeo el rodaje de esa forma.

¿Cuál es la mayor diferencia para vos entre hacer tus propias películas y otras por encargo como Demonios Asesinos (Hiruko: The Goblin) y Gemini?

En ambos casos estaba trabajando para alguien más, para una gran empresa. Así que ellos decidieron que tendría que usar actores famosos en ambas películas. Y entonces me darían un tiempo determinado para filmar y terminar el rodaje, porque luego los actores no pueden trabajar más. En ambos casos, tuve que filmar las películas en dos meses. De otra forma, el protagonista se iría.

Además, en ambos casos, no tuve tiempo de buscar ningún rol para mí porque las películas tenían que estar listas en un determinado período de tiempo y de otra forma nunca lo lograría. Tuve que trabajar más rápido de lo usual, y si actúo y dirijo al mismo tiempo el proceso se hace más lento.

En realidad, exceptuando Vital, protagonizada por Tadanobu Asano –que es muy popular en Japón- todas mis otras películas tuvieron actores menos conocidos. Lo que pasa es que, en el caso de Vital, el personaje principal es un estudiante universitario... ¡así que era un rol que yo no podría interpretar porque soy muy viejo! (risas).

¿Por qué aceptaste esos proyectos en primer lugar, teniendo tu propia compañía?

Cuando me los ofrecieron, me parecieron muy interesantes, y en ambos casos me dieron libertad absoluta excepto por el tiempo de rodaje.

Hiruko está basada en una historieta (o manga) japonesa muy conocida, así que no era exactamente mi creación y lo mismo puede decirse de Gemini, que estaba basada en un relato de Edogawa Rampo, una leyenda muy popular.

PLACER Y DOLOR

En tus películas parece haber una intensa relación entre el dolor y el placer...

Yo creo que hay una relación muy fuerte entre ambas sensaciones, por la forma en que funciona la sociedad moderna. Obviamente, no me gusta el dolor, y es más, le tengo bastante miedo. Pero creo que es a través del dolor que podemos ver que estamos vivos, que sentimos.

En Tokio, la gente vive encerrada en edificios y se comunica con los demás mediante las computadoras, así que creo que se perdió la forma en que solíamos comunicarnos antes. Todo es diferente.

Y las personas ya no necesitan sus cuerpos para poder comunicarse, sólo sus mentes. Para poder comunicarte usando una computadora sólo necesitas tu cerebro y la máquina. El cuerpo ya no sirve para nada. Así que es como estar atrapado en un sueño. Y en un sueño, no sentís dolor real. Te olvidás de que estás vivo. Así que, para poder darte cuenta que seguís vivo y no estás en un sueño, el dolor ayuda mucho. Es como cuando le pedís a alguien que te pellizque para ver que no estás soñando. Cuando te pellizcás la piel y sentís el dolor, entonces estás seguro que no estás soñando. No cabe ninguna duda. Incluso en Tetsuo hay un montón de dolor involucrado, porque si empieza a salirte metal de la piel... ¡seguramente te va a doler mucho!

Mis películas tratan de mostrar una forma de escapar de la vida en la gran ciudad y la alienación. En Tokyo Fist, el personaje principal empieza a pelear porque ha olvidado cómo se siente la vida real, lo que es estar vivo. Así que pelea con este otro hombre y con su mujer y, de repente, todos se sienten vivos. A través de la sangre, pueden sentir la vida fluyendo nuevamente.

En un par de finales de tus películas los personajes encuentran el amor al final de todo ese dolor. ¿Por qué?

Oh, esa es una pregunta muy buena y muy importante, ¡pero muy difícil de responder! (risas). En japonés sería muy fácil de contestar, pero en inglés... Dios mío. Digamos que este es un elemento y un tema que quiero dejar muy en claro en mis películas y ya.

¿Pensás que hay otras maneras de despertar de este "sueño"?

Quizás las haya, pero en mis películas quiero mostrar estas formas, que son las más extremas. Así que elijo mostrar el dolor como medio. Quiero que mis películas sean extremas, para asegurarme que el mensaje le llegue a la gente. Y un mensaje extremo, duro como un puñetazo, va a ser más escuchado, es más directo. Como ya dije, puede haber otros caminos, pero hasta ahora no los encontré. Además, el dolor es un símbolo en mis películas, no tiene nada que ver con el que existe en la vida real. En la vida real, el dolor es mucho más sutil. Es solo una forma de hablar de otra cosa.

¿Se te ocurren otras películas o directores que te hayan influenciado a tratar este tipo de temática y con este estilo?

No realmente, no creo que haya otros directores o películas que se refieran a estos temas en sus películas de la forma en que lo hago yo. Por lo menos ninguno que me venga a la cabeza ahora. ¿En qué directores estás pensando?

Se me ocurre, por ejemplo, Kojii Wakamatsu con la película Go go second time virgin, en que está muy presente el tema del dolor y el placer.

Aunque ambos hablamos del placer y el dolor, tenemos estilos completamente diferentes y abordamos estos temas desde puntos de vista totalmente distintos. Creo que nuestra forma de ver el placer y el dolor y la relación entre ambos es tan diferente porque pertenecemos a generaciones distintas. En los 60 y los 70, había muchas revueltas políticas de la gente en las calles de Japón, muchas peleas callejeras y enfrentamientos con la policía. Se enfrentaban al

gobierno, se quejaban. Hoy en día, todo eso no existe, la gente tiene más miedo, vive más encerrada. Así que nuestro punto de vista del mundo no va a ser el mismo.

Ciertamente creo que hay una gran diferencia entre esta generación y la anterior, la de los 60. Teniendo en cuenta que nosotros somos la generación del 80, hay mucha más alienación en nuestra generación y en nuestras obras. Nuestras películas lidian con el tema de la vida en un sueño, algo que no se había visto antes. Son muy diferentes a ese nivel. Estamos acostumbrados a contar historias acerca del hombre y su relación con el mundo exterior, y la hostilidad en la sociedad actual, que es muy distinta a aquella. *Bullett Ballett* se trata de eso, por ejemplo. Y *Tokyo Fist* también habla de la falta de piedad en la sociedad actual. La gente puede ver a dos tipos golpeándose hasta morir en un ring de boxeo y realmente disfrutarlo. Alguien puede morir ahí mismo y a nadie le importaría. No hay una noción clara de lo que son la vida y la muerte. Tengo una imagen de Tokio en mi mente: es una imagen de una ciudad llena de habitaciones de concreto, con un cerebro atrapado en cada una de ellas.

HARTO DEL CYBER PUNK (PERO NO TANTO).

¿Las mujeres en Tokio son todas así o solo en tus películas? (risas)

Las mujeres son criaturas muy extrañas. Mi relación con ellas ha cambiado mucho a través de los años y, con el tiempo, he llegado a acercarme más a las mujeres de mi vida. He llegado a comprender lo impresionante que es que ellas puedan llevar una vida dentro suyo durante nueve meses. También llegué a la conclusión de que son más inteligentes que los hombres. Los hombres son aparentemente fuertes, pero las mujeres pueden serlo más. Y pueden usar a los hombres para conseguir lo que quieren. Eso es algo que los hombres jamás podríamos hacer. Y es lo que ocurre generalmente en mis películas.

Los hombres parecen ser fuertes pero las mujeres los utilizan. Es lo que se ve en *Tokyo Fist* y *A Snake of June*, por ejemplo. Los hombres somos como moscas volando alrededor de las mujeres (risas). Como dije, las chicas pretenden ser débiles, pero sólo para conseguir lo que quieren. Son más brillantes y fuertes que los hombres. No puedo evitar mostrar esa idea en mis películas, porque es lo que pienso. Mis films muestran a las mujeres luchando para poder ser quienes quieren ser, así que se ven vulnerables y fuertes al mismo tiempo.

Tu estilo cambió mucho en estos años. Se volvió menos frenético, aunque sin perder el impacto visual.

Bueno, estoy más viejo, creo (risas). No, en realidad no quería seguir haciendo lo mismo una y otra vez. Realmente estaba cansado de ser considerado el "tipo de Tetsuo". Pero ahora estoy por hacer *Tetsuo 3*, así que creo que no estoy tan viejo después de todo. Realmente, *Tetsuo*, *Tetsuo 2* y *Tokyo Fist* son películas muy apasionantes y poderosas, pero no quería seguir haciendo lo mismo una y otra vez.

En tus primeras películas como Tetsuo y Tokyo Fist la transformación de los personajes era tanto física como mental... Sin embargo en las nuevas los cambios en los personajes se van dando más aun nivel sólo mental... ¿Qué opinás de esto?

Tiene que ver con el cambio de ritmo en mis films y con el hecho de que quería contar historias que tuvieran más que ver con el alma que con el cuerpo de las personas. Por ejemplo, Vital cuenta la historia de un hombre que tiene que hacer la autopsia del cuerpo de su novia muerta, y eso lo ayuda a lidiar con el hecho de que ella ha muerto. La relación que tiene con el espectro de ella, que aparece, tiene más que ver con su alma, mientras que la chica que se enamora de él, su compañera de curso, tiene una relación más carnal con él.

Otra vez, ella es la que es fuerte y está dispuesta a pasar por muchas cosas para poder estar con él. Esto también pasa en Bullet Ballet, donde el protagonista pasa por un cambio muy radical para lidiar con el suicidio de su esposa.

Vital es la películas más cercanas a ser un melodrama de todas las que hiciste. E incluso A Snake of June puede ser clasificada como melodrama... Pero viendo las historias de tus películas, podríamos decir que los temas de todas tienen toques melodramáticos.

Sí, eso es cierto. Pero sin drama y conflicto no tenés una historia que contar. Aún en un film como Tetsuo hay algún tipo de conflicto. Vital es una película acerca de superar las cosas y continuar con tu vida. Esa historia me vino a la mente en la época de la primera Tetsuo, pero no estaba listo para filmarla en aquella época.

Más allá del ejemplo de Vital, es muy difícil encasillar a tus películas dentro de un género en particular...

Antes de empezar a filmar una película, usualmente tengo una imagen de cómo quiero que sea en mi cabeza. Pero después tengo que hacer que esa imagen se represente en el mundo real, que tome forma. Entonces, esa imagen original se tiene que transformar en una película. Siempre traté de hacer películas de género, aunque me salieron así (risas).

Por ejemplo, Tetsuo es una película de terror y ciencia ficción. Yo tenía una imagen en mi cabeza de cómo quería que fuera: en blanco y negro, rápida y furiosa. Y terminó siendo una película de culto. Tetsuo II es más acción y ciencia ficción, mientras que Tokyo Fist es una película de boxeo. Bullet Ballet es una película de acción con tiroteos. Claro que no son las clásicas películas de género, pero yo las veo así: películas de género.

Y A Snake of June sería una película erótica...

Sí, A Snake of June es un melodrama erótico.

¿Te ves como una influencia de la nueva generación de directores, con gente como Takashi Shimizu o Takashi Miike?

Oh, esa es una pregunta muy complicada. Miike tiene casi mi misma edad, y además de ser amigos, creo que es parte de mi misma generación. No creo que haya una influencia de mi estilo en el suyo. Y Shimizu tiene un estilo completamente diferente. Creo que puedo haber influenciado su forma de trabajar independientemente, pero nada más.

¿Fuiste tentado para dirigir en Hollywood alguna vez?

Claro que sí. Después de terminar Tetsuo 2: The Body Hammer, me ofrecieron muchas películas en Hollywood, pero ninguna me interesaba. Y a ellos no les interesaba apoyar alguno de mis propios proyectos, darme el control total. Sin embargo, hoy en día podría filmar Tetsuo 3 con el apoyo de productores americanos, aunque la única forma en que haría una película en Estados Unidos sería si no tuviera que comprometer mi propio estilo. Fue muy difícil filmar Tetsuo II, por lo que quiero que esta nueva secuela vuelva a tener que ver con el estilo de la primera película.

¿Cuál va a ser el tema principal de Tetsuo 3?

Básicamente, va a ser el mismo tema, pero la historia va a ser muy diferente de las películas anteriores. Tetsuo 3 va a tener mucho más que ver con la guerra, aunque desde un punto de vista diferente y mucho más personal que las otras dos.

¿Sabés de qué se va a tratar, específicamente?

Es completamente confidencial, top secret (risas).

Daleeee...

La verdad es que aún no lo tengo decidido (risas). Así que no puedo decir nada. Tengo muchas imágenes en mi mente de cómo quiero que sea, pero no una historia definida aún. Va a haber muchas peleas y escenas violentas, seguramente.

[Entrevista realizada en marzo de 2.005, durante el Festival Internacional de Mar de Plata, Argentina]

Tijeretazos
AL