

IREZUMI / 1966 ("Tatuagem")

Um filme de YASUZŌ MASUMURA

Realização: Yasuzō Masumura / *Argumento:* Kaneto Shindō, a partir do conto "A Tatuagem" (1910), de Jun'ichirō Tanizaki / *Direção de fotografia:* Kazuo Miyagawa / *Direção de arte:* Shiro Kaga, Hiroaki Fujii / *Decoração:* Yoshinobu Nishioka / *Som:* Masao Ōsumi / *Música original:* Hikaru Hayashi / *Montagem:* Kanji Suganuma / *Interpretação:* Ayako Wakao (Otsuya), Akio Hasegawa (Shinsuke), Gaku Yamamoto (o tatuador, Seikichi), Kei Satō (Hatamoto Serizawa), Reiko Fujiwara (Otaki), Kikue Mōri (a mãe de Shinsuke), Fujio Suga (Kenji), Asao Uchida (Tokubei), Shōzō Nanbu (Kahei), Gen Kimura (Santa), Jun Fujikawa (o pai de Shinsuke), Kimiko Tachibana (Oyoshi), Tadashi Iwata (criado).

Produção: Daiei (Japão, 1966) / *Produtor:* Hiroaki Fujii / *Assistência de realização:* Hachizō Miyajima / *Cópia:* DCP (a partir de suporte original em 35mm, 2,35:1, mono), colorida, falada em japonês, legendada em inglês e eletronicamente em português / *Duração:* 86 minutos / *Estreia no Japão:* 15 de janeiro de 1966 / *Inédito comercialmente em Portugal / Primeira exibição na Cinemateca.*

A sessão de dia 22 de agosto tem lugar na Esplanada 39 Degraus.

Irezumi resulta de um longo processo de decantação cultural. Não serei eu, no contexto desta folha, a fazer a detalhada reconstituição desse processo, mas vou tentar fazer o seu resumo. Século XVIII, Japão, era Kansei. O mais famoso artista de então era, muito provavelmente, Kitagawa Utamaro, autor de algumas das mais belas estampas japonesas (as ukiyo-e) e especialista em retratos de mulheres, que este estilizava aos limites da fisionomia. Os cinéfilos recordam-no por causa de Kenji Mizoguchi e do seu **Cinco Mulheres à Volta de Utamaro**, filme esse que, como já foi salientado amiúde, sendo uma biografia do pintor não deixa de ser uma autobiografia do próprio Mizoguchi e da sua relação com as mulheres. Nesse filme episódico, uma das "mulheres de Utamaro" é a cortesã Orui e o seu encontro dá-se através de um tatuador (o melhor de Edo, futura Tóquio) que se encontra num impasse, já que não se sente capaz de tatuar a pele branca e cristalina dessa deslumbrante mulher. Utamaro oferece-se então para desenhar, a pincel, as costas de Orui, tendo o tatuador de se limitar a reproduzir na pele os contornos dessa obra. Essa imagem, do pintor usando as costas imaculadas de uma mulher como tela ganhou uma dimensão icónica que ultrapassa o próprio filme.

Yasuzō Masumura tem consciência desse peso e trabalhou **Irezumi** num diálogo surdo com esse filme. Recorde-se que Masumura começou o seu percurso no cinema como assistente de realização de – nem mais, nem menos – Kenji Mizoguchi em filmes como **A Imperatriz Yang Kwei-Fei** e **Rua da Vergonha**, sendo de uma geração que se afirma enquanto cineasta a partir do final dos anos 1950, no auge da indústria do cinema japonês, mas já com consciência do cinema "ocidental", uma vez que estudou no Centro Sperimentale em Itália, tendo como professores Antonioni, Fellini e Visconti. Pelo que, quando disse diálogo surdo, referia-me a um jogo de inversões, onde o filme de Masumura se constrói a partir do desejo de contradição – melhor, contraponto – do filme do seu mestre, Mizoguchi.

Pois bem, se Mizoguchi se dedicara a filmar a obra (e filma-a mesmo – no final as estampas de Utamaro sucedem-se diante da câmara) daquele que é um dos nomes incontornáveis do período áureo da ukiyo-e, Masumura irá abordar – por caminhos ínvios – a obra de um artista tardio, o "último mestre" da arte das estampas japonesas, o artista que ilustrou o fim do Japão tradicional e o arranque da ocidentalização, Yoshitoshi Tsukioka (que é já um artista de meados do século XIX). Os caminhos são ínvios porque Masumura não adapta, como Mizoguchi, um romance-biográfico do artista, ele trabalha (com o grande argumentista Kaneto Shindō, que começou a sua carreira a trabalhar, precisamente, com Mizoguchi) a partir de dois contos de Jun'ichirō Tanizaki, um deles que se inspira (vagamente) na figura de Tsukioka.

Uma das obras maiores de Yoshitoshi Tsukioka é a série de estampas "Trinta e dois aspetos dos hábitos e costumes", primeiramente publicada em 1888. Nessa série de gravuras encontram-se vários "tipos" de mulher, como um catálogo de flores, e uma das mais memoráveis é a de uma mulher – uma cortesã – a ser tatuada no braço enquanto morde um lenço em sinal de sofrimento. Na era Edo a tatuagem era ainda usada como forma de punição ou como marca de propriedade ou identificação. No entanto, foi-se popularizando junto das gueixas e cortesãs, muitas vezes feitas juntamente com os seus amantes, como sinal do seu eterno amor. É o caso da mulher da gravura de Tsukioka, que está a tatuar a palavra "sakura" (flor de cerejeira), provavelmente o *petit nom* do seu amado.

Esta e outras estampas de Tsukioka terão inspirado o jovem escritor Jun'ichirō Tanizaki (então com 24 anos) a escrever aquele que seria um dos seus primeiros textos publicados, o conto *A Tatuagem* ou *O Tatuador* (刺青). Este saiu na revista *Shinshichō* em novembro de 1910 e contribuiu para a afirmação de Tanizaki como a maior promessa da literatura japonesa do início do século XX. Esta primeira fase da sua obra caracteriza-se pelo desejo da provocação, colocando em

causa toda a moral, religiosa e espiritual, da sociedade japonesa em cada conto, ensaio ou peça de teatro. Por exemplo, nos seus dois primeiros anos de atividade, o escritor aborda temas como o sadomasoquismo, a homossexualidade, o fetichismo e a escatologia, mas sempre segundo os trâmites do erotismo e do elogio da beleza. Contudo, a adaptação de Kaneto Shindō cruza esta “história breve” com o mais complexo *O Assassinato de Otsuya* (お艶殺し), que no fundo corresponde à trama inicial dos amantes em fuga e das tropelias a que são sujeitos.

Se o propósito de Masumura era dessacralizador, então havia que trabalhar a partir da obra de um escritor que participasse desse mesmo espírito, e Jun'ichirō Tanizaki era esse escritor. No entanto, o seu conto centra-se maioritariamente na figura de Seikichi, o tatuador da era Edo (um antigo pintor de estampas...) que chegou ao cume da sua obra e, por isso, procura uma mulher de pele perfeita para nela inscrever a sua derradeira obra, acabando por dar com Satsuko uma jovem gueixa, sobre a qual tatua uma enorme aranha – tatuagem essa que desperta na rapariga o seu espírito de vingança contra os homens. Masumura e Shindō pegam nesta ideia e invertem o protagonismo da história, trazendo para primeiro plano a jovem gueixa (Otsuya), e relegando para plano muitíssimo secundário a figura do tatuador, que depois de “cometer” a tatuagem nas costas da mulher reaparece ao longo do filme como um espectro, observando sem ser observado, assombrando e sendo assombrado pelas consequências da sua obra. Porém, a sua secundarização narrativa não é, de maneira nenhuma, uma secundarização da sua importância – pelo contrário.

Que estranho caminho tive que percorrer para chegar aqui. **Irezumi** é, portanto, um filme que dialoga com **Mulheres à Volta de Utamaro** através do diálogo entre dois pintores (Utamaro e Tsukioka), feito a partir das obras literárias de Kanji Kunieda (romancista da biografia de Utamaro) e Tanizaki. Se a obra de Tsukioka estabelece já um diálogo com a de Utamaro (um diálogo de referências e reverências – ainda que o segundo introduza a violência e o sadismo nas suas estampas) e a obra de Tanizaki estabelece um não-diálogo com a de Kunieda, o filme de Masumura conversa com Mizoguchi através destas sucessivas capas, mas também de forma direta, quase sob a forma de citação. Este longo processo de sucessivas decantações culturais resulta, para Masumura, numa quase inversão – no contraponto – daquilo que é o filme de Mizoguchi. Onde um faz o elogio do artista (e de como a sua vida – romântica – inspira e engrandece a sua obra), o outro retrata o artista como figura atormentada pela sua criação, cujo desejo último é destruir a sua obra, para que assim se possa destruir com ela. Masumura entende o artista como perpetrador e a arte como expiação. Tanto assim é que, logo na abertura, a feitura de tatuagem se converte numa violação. Onde as agulhas e a tinta negra penetram a pele virgem da rapariga (e esta geme de dor e prazer). A gesto artística implica simultaneamente a criação e a destruição de algo – “Eu sou a faca e o talho atroz! / Eu sou o rosto e a bofetada! / Eu sou a roda e a mão crispada, / Eu sou a vítima e o algoz!”.

Irezumi desenvolve-se, então, como intrincado comentário sobre a criação artística ou, de forma mais lata, sobre a assombração da vida pela ficção. Logo no início, quando os amantes em fuga atravessam uma ponte e ouvem, ao longe, as badaladas de um sino, Otsuya comenta – em êxtase romântico – que “parece que estamos numa peça de kabuki”. Mais adiante, quando ela é vendida como gueixa, o dono do estabelecimento apresenta-lhe uma estampa japonesa (provavelmente elaborada para o filme – não a consegui identificar, mas a descrição destas estampas tem origem no conto de Tanizaki) onde uma mulher de aspeto sereníssimo se encontra rodeada dezenas de cadáveres de homens: “é uma mulher soberba (...) Não achas que te pareces com ela?” E já na sequência da tatuagem/violação, o artista contempla a sua obra (a aranha-mulher, figura mitológica do Japão, de seu nome jorōgumo) e, de súbito, com as contrações dos músculos das costas a pele que se distende e contrai, a aranha ganha movimento (numa estanha metáfora do próprio cinema). E, claro, Otsuya emancipa-se e converte-se na “devoradora de homens”, culpando sempre a tatuagem pelas suas atitudes (“eu serei aquilo que vocês criaram”). E, por fim, a morte dela resulta, primeiramente, da vontade do tatuador de destruir a sua criação (sendo ela, a “nova” Otsuya, também criação dele).

O que mais impressiona em **Irezumi** é a forma como o realizador trabalha todo este cerimonial de referências, reverências, inversões e dessacralizações também do ponto de vista visual. A forma como Masumura encara a largura do *scope* e decompõe todas as ações em sucessivos jogos de profundidade, camada por camada, torna evidente – a partir do excesso desses quadros – a própria natureza cumulativa (decantada) do filme. A isso juntam-se as outras capas de Otsuya, as metafóricas e as literais, feitas dos mais variados padrões têxteis. Sempre que Otsuya se veste e se despe (e são muitas as vezes), o filme transforma-se num festim de cores e texturas. Ela enverga, de forma bem literal, todo esse peso cultural, dando assim corpo ao próprio filme e, conseqüentemente, ao próprio Yasuzō Masumura. Se Mizoguchi se revia no pintor, Masumura revê-se na pintura (e naquilo que é pintado). Talvez aqui, nesta diferença, esteja a raiz da sua modernidade.