

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Roberta Regalcce de Almeida

O remix midiático das séries de televisão Cowboy Bebop e Samurai Champloo

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

SÃO PAULO

2010

Roberta Regalcce de Almeida

O remix midiático das séries de televisão Cowboy Bebop e Samurai Champloo

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica (PEPGCOS-PUC/SP), sob a orientação da Prof^a, Doutor^a Christine Greiner.

SÃO PAULO

2010

Banca Examinadora

Dedicatória

“À Deus, que criou o céu e aos meus pais que me ensinaram a voar”.

Agradecimentos

Minha família, que mesmo distante, se faz presente em todos os momentos, Deborah, Matheus, Liziane, Marcus Vinicius, mamãe Eva, papai Roberto (in memoriam) “saudades”, Hadassa, Wiliam, tio João Flavio, tia Katy, tia Maria, Ivana, Maria Tereza, Marcus, Giovana, João Marcus, tia Tê, Jaque, Roberto, Robertinha, Kelly, Alex e bebê. Ao meu amado esposo Marcelo, que me ajudou nessa jornada e me suportou nos momentos de crise. À querida Christine Greiner, Cecilia Salles, Norval, Ana Claudia, Cida, Sonia Bibe Luyten, Marco, Michiko, Juliana, Marcela, Zé Mauricio, Oriana, Fê, Maria Alice, Anízio, Marielle, Ricardo, Giovanni, Jorge, Maristela (com bebês a caminho), Glaucia, Jeferson, Gui, Biel, Céia, Fabio, Flavinha, Fabio, tia Maria, Regina, tia Marlene, Cleber, Ka, Helena, Dee, Mel, Alexis, Timothy, Virginia, Joshua, Randhal, João Paulo, Danusa, Veroka, Deuzuita, Lu, Zé Vicente, Rebeca, Kim, Kaka, Kiki, Mugen e Fuu.

Resumo

A dissertação propõe analisar duas séries de animações japonesas para TV, *Cowboy Bebop* (1998) e *Samurai Champloo* (2004) de Shinichiro Watanabe. Trata-se de duas séries emblemáticas por remixar em um mesmo cenário o tradicional e o moderno, a cultura japonesa e a ocidental, engendrando metamorfoses inusitadas e criando múltiplas interfaces entre vários contextos e experiências midiáticas (TV, cinema, jogos eletrônicos, *mangás* etc).

A pesquisa analisa as estratégias de remix, típica da chamada pós-produção, em sua dinâmica de seleção/apropriação de produtos midiáticos e/ou objetos de consumo, e em sua reutilização em outras formas e contextos, resignificando-os, como eixo epistemológico da análise crítica. O objetivo é analisar se o autor de remix pode ser considerado de fato, um autor.

Para fundamentar a discussão, a pesquisa selecionou autores que se dedicaram a rastrear as origens, funções e usos do remix, bem como as modulações desse processo na cultura pop ao longo do século XX como Lev Manovich (2005), Eduardo Navas (2008), Nicolas Bourriaud (2009) e Lucia Santaella (2007). Além disso, a teoria corpomídia (Greiner e Katz 2005) esclarece como evitar as análises deterministas que consideram obra e autor como objetos e sujeitos inscritos pela cultura.

A metodologia de análise dessas duas séries, enquanto remixagens da cultura pop japonesa, concentra-se em observar e apontar diferentes fontes, evidenciando as suas mediações. Enquanto produtos midiáticos, as séries acabaram por ser reconhecidas como mapas sobrepostos ou camadas (*layers*), como pesquisadores especializados na cultura pop japonesa vem discutindo nos últimos anos (Looser 2009, Igarashi 2001, Greiner, 1998 e 2000 e Luyten, 2000).

O resultado esperado é uma reflexão que não se ampara nas tradicionais dico-

tomias entre oriente e ocidente e cujo foco está na análise das mídias, com ênfase nas representações do corpomídia que aparece como marca singular das experiências estudadas.

Palavras-chave:

Animê, Remix, Japão, Televisão, Comunicação.

Abstract

This dissertation aims to analyze two Japanese animation series for TV, *Cowboy Bebop* (1998) and *Samurai Champloo* (2004) by Shinichiro Watanabe. The both series are emblematic by using a remix of the traditional and the modern, the Japanese culture and the West, generating unusual metamorphoses and creating multiple interfaces between various contexts and media experience (television, movies, games, manga etc.).

The research analyzes the strategies of remix, typical of so-called post-production, on the dynamics of selection and appropriation of media products and objects of consumption, and their reuse in other forms and contexts, redefining them, as a focus of epistemological critical analysis. The goal is to analyze if the author's remix can be considered in fact, one author.

In support of discussion, the research selected authors who have dedicated themselves to track the origins, functions and uses of the remix, and the modulations of this process in pop culture throughout the twentieth century as Lev Manovich (2005), Eduardo Navas (2008), Nicolas Bourriaud (2009) and Lucia Santaella (2007). Moreover, the theory *corpomídia* (Greiner and Katz 2005) explains how to avoid the deterministic analysis that consider the work and the author as objects and subjects entered by the culture.

The analitic methodology for the both series, while remixes of Japanese pop culture, focuses on observing and reporting different sources, indicating their mediation. As media products, the series will finally be recognized as maps or overlapping layers, as the researchers specializing in Japanese pop culture has been discussing in recent years (Looser 2009, Igarashi 2001, Greiner, 1998 and 2000 and Luyten, 2000).

The expected result is a reflection that will not invoke the traditional dichotomies

between East and West and it is focused on analyzing the media culture, with emphasis on representations of corpomídia that appears as a mark of natural experiments studied.

Keywords:

Anime, Remix, Japan, Television, Communication.

Sumário

Introdução.....	17
1. O autor de remix.....	21
1.1 - A cultura pop do remix	29
1.2 - A cultura pop japonesa	35
1.3 - O autor de animê	43
2. Shinichiro Watanabe: o mundo fora de ordem de um samurai sem clã	47
3. See you space cowboy.....	77
4. The sons of battlecry	135
Conclusão	179
Bibliografia	185
Glossário	189

Introdução

Uma estratégia recorrente no campo de estudos da comunicação é a seleção de produtos midiáticos ou objetos de consumo e a sua reapropriação em outras mídias e contextos, remixando-os e resignificando-os. Autores como Lev Manovich (2005), Eduardo Navas (2008), Nicolas Bourriaud (2009) e Lucia Santaella (2007) dedicaram-se a rastrear origens, funções e usos desse tipo de lógica remix.

O que esses autores afirmam é que o remix é um reflexo de movimentos artísticos em sintonia com o ambiente comunicacional e modos de produção industrial do começo do século XX que se desenvolveram e evoluíram gerando acúmulo e sobreposição de produtos culturais, tais como livros, músicas, filmes, séries de TV, desenhos animados, histórias em quadrinhos, pinturas, fotografias, composições musicais, peças de teatro etc.

Imersos neste cenário comunicacional, esses materiais disponíveis transformaram a paisagem da sociedade globalizada no final do século XX em modos de compartilhamento (*shareware*), cuja dinâmica se desencadeia em seleção (*searching/tags/keywords*), apropriação (*downloads/samplers*), transformação (remix) e transmissão (*uploads*).

As discussões em torno desse processo da remixagem questionam a autoria, os estilos e a identidade de artista e obra alimentando uma crise generalizada. Esta crise foi anunciada (ou prevista) nas primeiras décadas do século XX por Marcel Duchamp (BOURRIAUD, 2009, p.15 e 22), testada por Andy Warhol (BOURRIAUD, *ibid.* p.23) na década de 1960 e atualizada nesse novo contexto da seleção/apropriação/reutilização.

O objetivo dessa dissertação é apresentar essa problemática do remix e de sua possível autoria como centro da discussão visando com isto, entender a sua dinâmica

em dois exemplos específicos de séries televisivas japonesas.

A hipótese principal é de que a marca do autor de remix aparece de fato em sua capacidade e habilidade de saber misturar, samplear, redefinir e re-significar, conjugando contextos diversos em um corpo que possa adquirir qualquer forma ao transferir seu conteúdo sincrético, tornando a obra remixada uma ponte entre várias culturas, criando uma rede simbólica de interação e interconexão com uma miríade de outras representações. Neste sentido, a leitura de uma única obra, permite trafegar por outras obras, revisitando-as, reconhecendo-as, recontando-as, em um jogo sógnico que redimensiona as fronteiras.

As séries de animações japonesas que escolhemos estudar são: Cowboy Bebop (1998) e Samurai Champloo (2004) do diretor Shinichiro Watanabe. Ambas trafegam dentro dessa lógica do remix, não se apropriando de trechos de outras obras, mas transitando dentro do campo simbólico do século XX. Tudo é tecido dentro de uma rede de inter-relações dramáticas.

Assim, o objetivo da dissertação é entender a remixabilidade (MANOVICH, 2005) e sua capacidade de diálogo com o contexto atual, a partir de mais articulações culturais. Nosso referencial teórico principal concentra-se nos autores já citados (Lev Manovich, Eduardo Navas, Lucia Santaella e Nicolas Bourriaud) e outros que discutem a cultura japonesa (Schimmell, 2007; Igarashi, 2000; Kusano, 1993). Isso porque o remix no Japão apresenta características bastante particulares.

A escolha das séries de *animês* não foi aleatória. Cowboy Bebop de 1998, do diretor Shinichiro Watanabe, conta com um enredo pautado dentro da cultura *samurai* japonesa do herói que vaga enfrentando seus adversários e tentando achar o seu grande amor. Mescla temáticas totalmente inusitadas ao contexto, como séries afro-americanas da década 1970 sobre mafiosos, a chamada *BlackExploitation*, homenagens a filmes de Sergio Leone a Stanley Kubrick, movimentos como Pop Art e Jazz.

Samurai Champloo (2004), logo no título esclarece a sua intenção: “*champloo*” vem de uma palavra do dialeto de Okinawa, “*champuruu*” que quer dizer mistura. A série conta a história de dois *samurais* que cruzam o Japão ajudando uma garota a achar um *samurai* que cheira a girassóis. O cenário é o período *Edo*, todavia, a série não possui nenhum compromisso com a época. O diretor coloca vários elementos modernos como o *hip-hop*, o grafite, e o *break*, este último utilizado como estilo de luta de um dos *samurais* protagonistas. Assim, ao mesmo tempo, que reconta um período histórico, estiliza-o, dando novas colorações e perspectivas a *Era Tokugawa*. Cada episódio apresenta um Japão que não existe mais, embalado a *scratches* de um DJ que parece samplear os contextos e os tempos.

A escolha desses *animês* busca entender essas apropriações de elementos e representações de outras artes e contextos sem estabelecer nenhum modelo dado a priori. Enquanto produto midiático, as séries são um mapa cheio de pistas indicando representações que remetem a outras e convidam o espectador a desvendá-las em suas diferentes camadas (*layers*).

O primeiro capítulo “O Autor de Remix” analisa a trajetória do remix na cultura DJ, explicando as características e correspondências que podem ser encontradas na obra de Shinichiro Watanabe. O segundo capítulo “Shinichiro Watanabe: o mundo fora de ordem de um *samurai* sem clã” é dedicado a entender o contexto do diretor. O terceiro “*See you Space Cowboy*” analisa cada capítulo da série Cowboy Bebop traçando as conexões encontradas em cada episódio; e o quarto estuda Samurai Champloo: “*The Sons of Battlecry*”. A conclusão aponta novos rumos para a remixabilidade.

O resultado esperado é contribuir com o campo das discussões dedicadas ao remix, e das dicotomias entre Japão e Ocidente, para além de um e de outro.

1. O Autor de Remix

As remixagens, em sua lógica de apropriações (ou *samplers*) de diversas fontes conjugadas dentro de um mesmo produto, caracterizam-se pelo aspecto de filtragem e de deslocamento por entre contextos, estilos e autorias diversas.

O remix é um produto dirigido para ser reconhecido como tal e, quem o consome se diverte em tentar descobrir as portas de acesso expostas para num segundo momento entrar em contato com as fontes, chamadas de originais (BOURRIAUD, 2009, p.13). As perguntas que nascem desse cenário visam entender se há uma autoria de fato no remix e se a remixagem tem autonomia suficiente para se tornar um produto tão importante quanto seu(s) original(is). Há casos em que essa rivalidade eclode e a remixagem torna-se o produto de referência eclipsando suas fontes.

O uso original do remix surgiu nas pistas de dança ou ainda como uma faixa bônus, em *singles* de determinadas bandas e artistas do mundo Pop ou em destaque na agenda cultural. É um produto Pop e seu papel é o consumo imediato e a promoção de um espaço (no caso de pistas de dança), de eventos (*partys*, *raves* etc.) de artistas e bandas. Historicamente, remete-se à música e a figura do DJ. Esse personagem começa a ter destaque a partir do uso de ferramentas eletrônicas e depois computacionais na criação/produção e até mesmo na performance de bandas e artistas. O uso de sintetizadores, baterias eletrônicas e *mixers* abrem espaço para o DJ ser mais do que um orquestrador de um *setlist* de uma rádio, casa noturna ou festa. A possibilidade de alterar as batidas, os ritmos e até a melodia das músicas originais pavimenta seu acesso a imprimir sua marca em novas versões.

Anteriormente, o *Disc Jockey* (ou *DJ*), era responsável por promover os programas de rádio a partir de uma seleção de músicas e de intervenções entre as mesmas, mantendo o público sintonizado e interessado em acompanhar a programação sem

mudar de estação mesmo com a inserção de comerciais entre uma sequência de músicas (BOURRIAUD, *ibid.*, p.39).

O público identificava-se com o DJ devido à seleção e ao encadeamento das músicas selecionadas e programadas. Notório a esse novo artista, fruto dos meios de comunicação, era o caráter de performance que caracterizava seu programa.

Assim, tratava-se de um personagem inserido e imerso na cultura Pop, pois seu papel como selecionador e programador exigia isso. Em muitos casos garimpava novos artistas e novas bandas promovendo-as em seus programas e dando-lhe a autonomia de desbravador, cuja função era descobrir e revelar novas tendências no cenário da música Pop. Muitos artistas como Elvis Presley, The Beatles e até Madonna passaram por esse processo de serem “achados” e inseridos na programação de um DJ (locutor de rádio) famoso. Aliás, o chamado ‘jaba’ tem suas raízes nessa dinâmica de inserção e promoção dentro de uma programação de um DJ, reconhecido como alguém que “sabe” qual será o novo sucesso ou a nova cara do mundo Pop.

Essa função de programador ou orquestrador de um *setlist* sofre uma primeira transformação na década de 1970 com a onda da Disco Music. As casas noturnas dão lugar de destaque e seu papel performático era agora o de manter as pessoas dançando nas pistas, promovendo uma dinâmica de não deixar a vibração dos mesmos cair, havia portanto uma sinergia entre o DJ e o público.

A qualidade de um DJ era medida por essa sinergia com o público e a originalidade e a inventividade de seu *setlist*, assim seu estilo era reconhecido por esse duplo *feeling*. A consequência dessa notoriedade, quando acontecia, representava o retorno financeiro e a promoção da casa noturna.

Essa transformação acarreta um deslocar do personagem DJ saindo de um meio de massa como o rádio para as casas noturnas em meio ao público. Apesar dessa mudança, o caráter de desbravador ou de garimpeiro de novos artistas ainda se

fazia necessário. A tendência de selecionar e mesclar coisas novas com antigas parecia um desafio. O vazio ou o silêncio na pista de dança era algo que destoava e trazia estranhamento ao público. Isso quer dizer que a música nunca pára. Ao terminar uma, a outra está sendo ouvida por detrás ou simplesmente misturada e encadeada em conjunto. Essas transições, quando inventivas, fazem o público se maravilhar e se extasiar e era o ponto chave da performance do DJ (BOURRIAUD, *ibid.*, p.41).

Ainda na época do vinil, o uso de boxes ou plataformas em que se podia colocar de dois a três discos, lado a lado e ao mesmo tempo, possibilitava ao DJ, conforme o andamento da música, intervir na mesma disparando batidas, melodias, instrumentos de outras músicas dentro das que estavam sendo tocadas no momento. Tudo era feito durante a execução da música. A intervenção, apesar de utilizar equipamentos eletrônicos, era quase artesanal, pois dependia da manipulação manual desses boxes e vinis de forma direta, isto é, dependia das mãos e dos dedos do DJ. O *scratch* nasce exatamente nesse época.

As intervenções performáticas feitas pelo DJ nas casas noturnas na década 1970 representaram um primeiro estágio de desenvolvimento da estratégia. O que se fazia era realmente subverter e mesclar outros elementos à música original. A questão da autoria ou mesmo da preservação da obra nem era questionada, pois essa era a função do DJ. Sem essa intervenção não haveria como se misturar as músicas e provavelmente surgiriam hiatos entre uma música e outra nas casas noturnas afugentando o público.

Na década de 1980, os sintetizadores, as baterias eletrônicas, os *mixers* e *sequencers* trouxeram ao DJ novas possibilidades criativas à sua performance nas casas noturnas. Mais do que isso, havia agora a chance de programar e de remixar a música previamente, soltando durante a execução da mesma nas pistas de dança. Tudo isso devido a inclusão do computador ao trabalho.

O som eletronicamente alterado de instrumentos musicais ou mesmo da voz, ascende em conjunto ao *New Wave*. As bandas e artistas Pops aderem às metamorfoses desse tipo de som e pululam versões diferentes de uma mesma música nas rádios e nas pistas de dança. Agora, os DJs são convidados a trabalhar essas versões, consideradas como faixas bônus (*bonus tracks*) em *singles* de um determinado disco.

O papel do *single* era de promover a chamada “música de trabalho” de um determinado artista e seu mais recente disco. O *single* era menor que o LP (*Long Player*) e geralmente abrigava apenas uma música em cada face do pequeno vinil. Sua função era apenas trazer a música de trabalho em uma face e uma outra música em seu “lado B”, essa outra música era um bônus. Esse tipo de dinâmica era utilizada para escoar e distribuir a música de trabalho pelas rádios.

Com o processo das diferentes remixagens, o lado B geralmente trazia exatamente a mesma música de trabalho mas com outras entonações e reformulações. Isso facilitava a fixação da música de trabalho, porém abria espaço para aceitação e apreciação do remix como produto cultural.

Bandas e artistas lucravam com isso. Suas músicas remixadas eram tocadas em diferentes nichos e para diferentes públicos alcançando inclusive as pistas de dança. Com o surgimento do CD, no final da década de 1980, o *single* pode trazer mais faixas bônus. Dessa forma os remixes eram esperados com ansiedade pelo público. Com essa abertura e diante desse novo contexto, as rádios abriam espaço em suas programações para que DJs, de casas noturnas locais, pudessem apresentar suas próprias remixagens, massificando esse processo.

A década de 1990 é marcada pelo desenvolvimento de *softwares* e *hardwares* cada vez mais otimizados, assim os DJs puderam cada vez mais manipular as músicas e alterá-las ao seu bel-prazer, revisitando músicas antigas. Essa nova transição dos *softwares* e *hardwares* pavimentou um outro estágio da função do DJ trazendo

novos aspectos a esse autor de remix dentro desse cenário cultural, o de produtor musical.

O produtor musical geralmente era o responsável por assinar e bancar a gravação de um disco ou de vários discos de uma determinada banda ou artista. Tinha portanto uma autonomia criativa na composição dessas músicas. Ao conferir ao DJ o status de produtor musical, foi dada a possibilidade do original já ser um remix, isto é, as criações musicais compostas dentro da dinâmica dos *samplers* e pensadas para funcionarem como remix. Estava borrada de uma vez a fronteira entre original e remixagem. Essa mudança é crucial para entender em que sentido o discurso do autor de remix opera e qual o seu papel no ambiente cultural no final do século XX e começo do século XXI, período em que são criadas as séries de *animês* que serão analisadas.

Antes de colocar os *animês* em evidência é preciso ainda destacar outros aspectos referentes a esse universo do remix, pois a complexidade do remix não pode ser reduzida apenas ao contexto dos DJs, apesar deste, lançar luzes pontuais nesse processo, suas raízes estão atreladas a outras vertentes que ajudam a entender melhor inclusive o papel do remix como discurso coerente a uma época de sobreexposição e do excesso de informação.

Um fator depreciativo recorrente acusa o autor de remix de subverter a obra original. Essa sacralização da obra sempre esteve envolta em um caráter ambivalente de originalidade e de identificação entre criação e criador. Classicamente é esse caráter que dá ao autor o respaldo de ser chamado de gênio, isto é, de um artista detentor de qualidades, tão singulares que estão espalhadas por sua obra.

Assim, a obra de arte seria esse canal ou interface de comunicação entre o indivíduo e o mundo inventivo do artista. Há referências importantes nas obras de Warhol e Liechtenstein que marcaram a Pop Art desafiando as noções de autoria, de criador e de obra de arte. Este processo teve início com o trabalho de Duchamp (NA-

VAS, 2008) no começo do século XX, que escolhia exatamente coisas prontas, usuais e do cotidiano, e as colocava em oposição com o ambiente, tentando criar uma arte a partir do estranhamento e da reconstrução dos significados.

Essa apropriação de objetos massificados na cultura postos em outros contextos que desembocam na Pop Art de 1960, ecoa na linguagem dos videoclips e da própria MTV na década de 1980 e chega aos filmes de cineastas como Quentin Tarantino e Oliver Stone.

A questão da originalidade da obra de arte já havia sido destacada no famoso texto de Walter Benjamim de 1936, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. Propunha a contemplação da cópia e não da obra original por meio de um suporte técnico e massificado. No caso do novo contexto pós-moderno, é a originalidade da autoria que entra em crise, pois em seu sentido clássico e romântico o autor é aquele que revela um mundo original e singular. Com o processo de apropriação o autor não precisa criar um universo original, basta-lhe trabalhar novos sentidos e rearranjos.

Essa reinvenção do processo adere ao cenário do remix e ajuda a entender como são criadas as remixagens e a quem são dirigidas. Assim, o remix apresenta similaridades com a cultura Pop e as transformações decorridas nas artes, tanto em seu processo de produção/criação quanto de recepção. Sua dinâmica pode ser vista em outras épocas (MANOVICH, 2005), mas sua ascensão e uso recorrente no ambiente atual deve ser observada como índice de um estado emergente de saturação das formas, estilos, autores, artes, obras, informações e produções culturais.

Em síntese, as suas características são:

1. O remix é feito por quem está imerso no universo da cultura Pop e dialoga diretamente com seus pares;
2. Seu processo criativo opera dentro da lógica de seleção, apropriação de amos-

tras (*samplers*), desconstrução e rearranjos desses elementos em outro(s) contexto(s), corpo(s) e forma(s);

3. Essas amostras ou *samplers* funcionam como fractais, pois um pedaço ou trecho de um produto cultural utilizado carrega consigo uma carga simbólica que quando observada remete o leitor à sua origem pregressa, isto é, a amostra ainda que diluída em outras, contém e nos remete à referência inicial do filme, da música, do estilo, do programa de TV etc.;

4. O autor de remix não apaga os vestígios de onde tirou seus *samplers*. Ele convida o público a reconhecer e acessar as suas fontes. São planos de navegação de um aficionado (o autor) por cultura pop a outro (seu receptor);

5. A assinatura ou estilo do autor de remix aparece em sua capacidade inventiva de mesclar elementos de fontes diversas e fazer com que a obra adquira uma autonomia própria. Não é uma questão de rivalizar com as fontes originais, mas de preservar em sua composição, princípios organizativos coerentes que não agridem seu usuário. Em outras palavras, um filme pontuado pelo remix conta uma história própria, dentro da dinâmica usual que compõe um enredo de um filme, ainda que imerso nos *samplers* de diferentes fontes. Quentin Tarantino é um cineasta especializado em remix, como pode ser observado em *Kill Bill* (2003);

6. A efemeridade sempre foi a tônica do remix na cultura DJ e a mesma pode ser vista em outros nichos midiáticos. São obras de arte ou produtos que não raramente simbolizam uma época. Mas não se submetem a ela. O autor de remix é consciente disso e se vale das temporalidades que cria para compor e tecer novos arranjos;

7. No remix, delimitações de gêneros e estilos são borrados. Há uma dificuldade para estabelecer inclusive rótulos que consigam limitá-las a um campo ou área de atuação determinados. A sua dinâmica transita entre formatos e padrões erigidos e impostos ao longo do tempo desestabilizando-os.

1.1 A cultura pop do remix

A Cultura de Massa inaugurou um tipo de cultura propagandista e de comunicação em que o produto de consumo era divinizado como provido de um *telos* e que quando alcançado, sonhos e desejos eram satisfeitos. Assim, um novo mundo se abria à experiência por meio dessa utópica, porém persuasiva, propaganda, que rendeu muitos frutos ao propor um estilo de vida vinculado ao produto, ou melhor, ao consumo deste.

Neste contexto, do fim do século XIX e começo do século XX, o objeto era o foco da comunicação, que se estruturava em convencer o público a consumir o que lhe era oferecido, buscando estratégias de marketing para mudar hábitos ou mantê-los, dentro de uma dinâmica sazonal de propostas de escolha unilaterais: ou de um novo objeto ou de fidelidade a um produto (SANTAELLA, 2007, p. 124).

Este *telos* se desfaz nos anos 1960, que coincide com o surgimento do Pós-Moderno e a Cultura das Mídias onde a diversidade de instrumentos midiáticos e meios, como o videotape e/ou videocassete, TV a Cabo e o controle remoto, abrem a possibilidade da diversidade de escolha, não mais por uma única via, mas pela seleção, catalogação e flexibilização do tempo de consumo em consonância com o tempo do espectador (SANTAELLA, *ibid.*, p.125)

Nesse contexto, o espectador trafega por diversos canais e representações, zapeia por entre uma pluralidade de mananciais de produtos midiáticos, tendo a disposição o recurso de gravar em casa programas e filmes prediletos, editando ainda que de maneira precária, para assistir quando quiser: noticiários, séries de TV americanas, japonesas, britânicas, italianas etc., sejam essas de ficção-científica, *westerns*, dramas históricos, policiais, aventuras, desenhos, *talk-shows*, programas de auditório, humorísticos, novelas, documentários etc.

Imerso nesse ambiente, o que se formou foi um receptor não mais passivo, que apenas recebia apaticamente a informação (BOURRIAUD, 2009, p.17), mas um receptor que ousava escolher e se apropriar do que lhe atraía, copiando e catalogando, reservando um espaço no armário para as fitas cassetes, disputando palmo a palmo um lugar antes dedicado apenas aos livros, agora comungando os impressos em conjunto com os programas de TV e filmes que podiam ser consultados quando o espectador desejasse.

É importante entender que há um movimento interessante neste momento histórico dos chamados *medias*, isto é, uma ruptura onde o receptor escolhe as representações em vez do objeto. Assim, o consumo começou a se arvorar pelos produtos dos meios, o foco mudou e os objetos tornaram-se dependentes das representações midiáticas.

Filmes como *Star Wars*, ou séries de TV como *Star Trek*, por exemplo, são produtos midiáticos que criaram objetos de consumo: camisetas, mochilas, brinquedos etc.; da mesma forma como novelas e outros programas acabaram resultando na criação de objetos da moda, de desejo e de uso no dia-a-dia, como extensões dessas representações na sociedade.

Com o mundo globalizado, no fim do século XX, efetivou-se o sincretismo cultural, a cibercultura, as relações líquidas em constante movimento fluídico de misturas, num claro reflexo dos modos de operação das bolsas de valores. Sem sedes definidas, sem barreiras físicas, tudo emana e circula, em constante aceleração e em rede. Nesse ambiente, as representações deixam a sua fisicalidade analógica e migram para os espaços digitais. Saem das estantes, das videotecas e dos discos de vinil, sendo traduzidas em formas de armazenamento digitais: CDs, DVDs, Pendrives, HDs, Websites, Youtube, Videologs, Blogs etc.

Todo esse repertório de representações acumulados em *hardwares* otimizados

torna possível, através de interfaces de *softwares*, a remixagem desses produtos midiáticos, borrando definitivamente a relação criador/diretor e espectador/observador (BOURRIAUD, 2009, p.14 e 15).

Assim, na Cultura de Massa eram necessários ícones para representar os objetos de consumo. Na Cultura das Mídias os produtos de consumo eram essas representações icônicas que em um processo contrário, geravam objetos de consumo ou eram os objetos que se associavam a essas representações para obterem novamente a atenção do consumidor.

Já na cibercultura ou era das relações líquidas, ocorre um processo diferente, em que os produtos midiáticos são mais processuais e misturados, gerando novas representações. Tudo é ditado pela tônica da livre associação, de se transmutar as representações a outras, remixando-as, sem nenhum delimitador, onde tudo é cambiável e fluídico.

Essa exposição massiva de conteúdo midiático e busca de uma nova imagem para uma nação inteira, deflagra um consumo exagerado e caótico por uma ficção que se torna a meta de uma nova realidade. Igarashi (2000, p.168) destaca que todas as experiências que remetem ao passado, à guerra ou aos efeitos traumáticos do pós-guerra eram duramente criticados e deixados de lado pelo próprio povo japonês. O excesso de imagens e sua mutação simbólica seguiu um curso peculiar no Japão, o que permite entender porque as remixagens tornaram-se um discurso coerente e plausível dentro da obra de Shinichiro Watanabe. Assim, o remix parece ser um aporte teórico que permite compreender tanto o processo criativo, no qual o autor está imerso, quanto o discurso no qual as duas séries, Cowboy Bebop e Samurai Champloo transitam. No tocante ao conceito do remix, não basta misturar por misturar, a atenção sobre o tema volta-se para o refinamento na forma de associar diversos elementos, e conseguir com que esse produto desperte novas perspectivas e conjecturas como

uma poética do remix, a remixabilidade.

Em um recente texto de Eduardo Navas *The Author Function in Remix* (2008) são abordados dois teóricos importantes para se começar a compreender o vetor pelo qual o remix atual se processa. Primeiramente, Navas discute o texto de Roland Barthes que discute a *Morte do Autor* (1968), onde mostra a incompletude da obra e a necessidade de uma conexão entre autor e leitor para que a história ganhe vida.

Segundo Barthes, a unidade textual não está na origem mas na sua destinação. Assim é o leitor que define e completa a obra. Portanto, nesse completar na mente o que se lê no livro, algo permanece no leitor: imagens sugeridas, traçadas e delineadas pelo texto. São estes vestígios ou essa presença da obra que o leitor carrega consigo. Após Barthes, Navas se concentra em Michel Foucault especificamente em seu texto sobre *A Função do Autor* (1984), Foucault conclui que mesmo com a morte do autor, algo permanece como uma marca individual. O discurso é criado por uma pessoa, mas é na verdade, uma rede complexa e maleável que carrega consigo o *constructo* criado pelo autor.

O que Navas salienta é a permanência da obra em um imaginário se enraizando na cultura; e, ao mesmo tempo, o fato de que esse discurso quando reexaminado pode ser reorganizado, redirecionado e re-significado.

Zygmunt Bauman esclarece em *Modernidade Líquida* (2001), como a solidez da modernidade se dissolve pela natureza líquida da atualidade, escoando-se e apresentando-se em diversas formas, para logo em seguida se desfazer e se reorganizar. Isto é exatamente o que Navas aponta como uma das características do remix: o ato de se apropriar de um trecho ou amostra (*sampler*) de um texto ou produto cultural e o redefinir em outro local ou lugar, tornando-o outro produto, o re-significando.

Como mencionado, a remixabilidade pode ser vista na música concreta e depois na música eletrônica, ecoando nos vídeos e nas videoartes, nas artes plás-

ticas, na moda, na arquitetura das metrópoles, na culinária, enfim, esse ambiente sincrético é perceptivo há algum tempo.

Os meios digitais trouxeram um novo fôlego a um espectador interessado em manipular esses produtos midiáticos, trocá-los, modificá-los, desconstruí-los, remontá-los, selecionando trechos, juntando com outros de diferentes fontes, tecendo relações atemporais e a-históricas, cruzando gêneros e estilos, reconfigurando-os para outros caminhos.

Não há um fim para a obra, mesmo porque outro usuário pode se apropriar dessa remixagem e propor novas recriações, *ad infinitum*.

O jogo da remixagem acontece quando uma obra aponta para suas diferentes fontes, como se esse produto remixado fosse um mapa cheio de pistas. Mais importante do que o sentido da obra são as outras obras, contextos e momentos históricos com os quais está dialogando, mostrando suas referências e seus percursos depositados e linkados em camadas (*layers*).

Como Navas destaca, essa possibilidade de selecionar o *sampler* (amostra) e editar de acordo com o interesse pessoal, toca no ponto chave de como o espectador/leitor reorganiza os produtos culturais. Seja em blogs, e-mails, enciclopédias virtuais, vídeos postados, cinema ou televisão; esse reexame do discurso remodelado em outros contextos, reacende a importância da *Função do Autor* em Foucault e Barthes. Esta é reutilizada e recontada em outros ambientes, mesclando-se a outras obras, assim como no caso estudado, observa-se um autor remixando-se a outros (Watanabe/Leone/Godard/Kubrick).

O fazer poético da remixabilidade está nesse ambiente de trocas e diálogo desse espectador/leitor por meio do remix, pois esse usuário inserido nessa modernidade líquida, navega por ambientes, obras de arte, cidades, países, culturas, modas, filmes, séries de TV, músicas, gostos etc. A remixagem tenta corporificar essa multipli-

cidade de fontes em uma identidade amalgamadora que mostra a diversidade em que o leitor está imerso (BOURRIAUD, *ibid.*, p.48).

As duas séries de TV, Cowboy Bebop e Samurai Champloo, de Shinichiro Watanabe trafegam dentro dessa lógica do remix. Produzem encontros inusitados que beiram ao *non-sense*, mas com modos operacionais inconfundíveis em seu uso e função, não sendo apenas uma colagem simbólica ou um emaranhado de citações justapostas. Ao contrário, tudo é tecido dentro de uma coerente rede de inter-relações em um mundo onde o remix é uma lei natural.

1.2. A cultura pop japonesa

A cultura pop ocidental chega ao Japão de forma avassaladora, sem qualquer preparação para que esses produtos midiáticos e culturais pudessem ser assimilados e digeridos com cautela. Ao contrário, com o fim da Segunda Guerra, o Japão salta de uma realidade feudal para um contexto supostamente pós-moderno⁽¹⁾.

Esse deslocamento abrupto gera um tipo de cultura pop com traços característicos que envolvem uma espécie de sobreposição midiática excessiva. O resultado é um remix de produtos culturais midiáticos ocidentais consumidos simultaneamente sem uma cronologia histórica que distinga Elvis Presley de Bee Gees, por exemplo. Tudo é uma coisa só. Por isso, certas associações nipônicas entre artistas e diferentes períodos são estranhas para a crítica ocidental.

Porém, é importante notar que a cultura pop japonesa não se resume a produtos culturais vindos de fora. Já havia um poderoso mercado nipônico cuja base se sustentava com a indústria dos *Mangás*, dos *Animês* e dos Videogames. Essas três vertentes midiáticas se entrelaçam em cenários distintos mas co-relacionados. Os produtos (games, *mangás*, *animês*, etc.) muitas vezes tem o mesmo título. Para compreender as particularidades do mercado é importante conhecer um pouco do contexto cultural.

Historicamente, o Japão tem um longo percurso de pobreza. Um país que possui um relevo composto por rios rasos como riachos, inúmeras montanhas, difícil acesso ao mar e em meio a um ambiente suscetível a terremotos, inverno rigoroso, chuvas, tufões e vulcões. Assim, sob essas condições hostis climáticas e geográficas, a pobreza sempre foi vista como algo comum, envolto a um caráter de virtude e não

(1) Alguns autores japoneses (*Inaga, 2008*) questionam a classificação de pós-modernidade, uma vez que se trata de uma classificação ocidental.

de vergonha.

Quando se fala de feitos heróicos do passado histórico japonês, deve-se atribuí-los exclusivamente aos membros da classe guerreira - os *samurais* - e aos daimios, que mantinham vastas camadas de servos subjugados com mão de ferro. Mesmo a nobreza não tinha vida fácil. Há toda uma tradição de vida espartana no Japão. Não havia o costume do consumo de carne (considerada impura pelo Budismo) e, além do arroz e do peixe, nem sempre fartos, havia poucas alternativas no cardápio nacional, composto de algumas raízes, verduras, legumes e frutas, dependendo da estação e do maior ou menor rigor climático.

Destaca-se a miséria que tomou conta do Japão após a derrota na Segunda Guerra Mundial. Na realidade, com a ocupação estadunidense, o que se pôde presenciar de perto foi a miséria do povo. Porém, o grande período de privações do Japão começou em 1937 com o início da guerra contra a China e, a partir de então, com o recrutamento forçado justamente dos mais capacitados, houve um esvaziamento dos campos e uma conseqüente queda da produção agrícola. Isso significa que o período de dificuldades já vinha atingindo os japoneses oito anos antes da ocupação dos Estados Unidos.

Durante os dez anos seguintes (1945-1955) ao término da Segunda Guerra, a economia japonesa foi sendo lentamente recuperada com o auxílio dos norte-americanos. Uma das razões que tinham para ajudar seus inimigos foi a necessidade de estabelecer uma ponta de lança anticomunista na Ásia. E foram os próprios norte-americanos que incentivaram os japoneses a produzir bens de consumo a preços inferiores aos do mercado internacional, para serem vendidos nos Estados Unidos. Os japoneses levaram a proposta a sério e concentraram seus esforços naquilo que lhes foi permitido: trabalhar.

A nobreza fora abolida, o imperador mantido mas não era mais visto como

“Deus-vivo”, e sim como símbolo da unidade nacional. Houve uma grande e radical reforma agrária, considerada uma das mais bem-sucedidas da história.

Jovens ambiciosos e capazes implantaram suas indústrias. Com longas horas de trabalho e baixos salários, a indústria japonesa foi se reorganizando. Buscavam-se todas as formas para aumentar o interesse dos operários por seu trabalho, criaram os CQ (círculos de qualidade), os movimentos FZ (falha zero) e os comitês de autogestão. Todas as manhãs, antes de iniciar o trabalho, operários e funcionários se reuniam, faziam uns minutos de ginástica, hasteavam a bandeira, recebiam a ordem do dia e depois cantavam o hino da empresa, como guerreiros que se preparam para batalha.

Os anos 1960 foram também uma década de muito estudo. Ao mesmo tempo em que o número de estudantes inscritos nos colégios e nas universidades aumentou, partiam delegações em direção a todas as partes do mundo em busca de novas informações, para depois serem minuciosamente dissecadas e reaproveitadas aos moldes nipônicos. Tanto nos ministérios como nas firmas, as luzes ficavam acesas noite adentro. Só em 1967, foram consumidos seis milhões de livros estrangeiros, a maior parte sobre tecnologia e economia (HEDBERG *apud* LUYTEN, 2000, p. 23 e 24). A busca pelo desenvolvimento levava o povo japonês a uma perspectiva de encontrar novas observações e conhecimentos que poderiam ajudar o Japão a crescer mais depressa.

Foi, a partir dos anos 1960 que o mundo passou a ter conhecimento da nova potência industrial e econômica que ia surgindo. O crescimento da economia, a inflação estabilizada e o aumento do nível de consumo deram ao Japão uma grande prosperidade. Apesar de muitos produtos nacionais, houve um mercado crescente para produtos estrangeiros, que, davam status e prestígio ao consumidor.

O uso crescente de utensílios encorajou a adoção de outras práticas ocidentais. Os projetos de apartamentos e casas concentravam-se em estilos que lembra-

vam o Ocidente, eliminando o que pudesse parecer japonês, como as portas de correr de papel de arroz e os tradicionais tatames.

A mídia impressa, traduzindo as novas tendências da população, aumentou o volume de publicações, diversificando os títulos e originando centenas de revistas especializadas. Os jornais japoneses ficaram conhecidos por terem as tiragens mais altas do mundo e foram os primeiros a usar, desde 1959, edições simultâneas em várias cidades pelo processo de fac-símile. No campo de revistas e livros, em 1980, uma boa porcentagem eram publicações de *mangás*. E, se há muitas explicações para a passagem da era da pobreza para a da prosperidade econômica no Japão, as cifras altíssimas de vendas de histórias em quadrinhos seguiram também um caminho paralelo na evolução dos acontecimentos.

Muito antes da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses já haviam se firmado no gosto popular estabelecendo sua independência das produções ocidentais. Isso porque, uma vez aliada à sua própria tradição de ilustração, os japoneses souberam adaptar o conteúdo das histórias para o gosto local. Os quadrinhos apareciam em tiras nos diários ou nas edições dominicais. Nessa época, eram destinados quase que exclusivamente ao mercado adulto. Nos anos 30, as revistas infantis vão tomando vulto. (LUYTEN, 2000.p.26).

A publicação de revistas em quadrinhos exclusivamente feitas para organizações que funcionavam por sistema de empréstimo a preços muito baixos, gerou até 1950, cerca de 20 mil empreendimentos de gênero no Japão, possibilitando um tipo de lazer barato do pós-guerra e incentivando o hábito da leitura de quadrinhos.

Os *mangás* são conhecidos como os gibis ou histórias em quadrinhos japonesas. Significam “desenhos irresponsáveis”. O termo foi usado pela primeira vez em 1814 pelo ilustrador e cartunista Hokusai. Na década de 1950, Osamu Tezuka estabeleceu um padrão que acabou se tornando uma marca registrada: narrativa cinemato-

gráfica, traços estilizados, profundidade, uso de perspectiva e personagens de olhos grandes.

No ocidente, por volta de 1950 e 1960 o *mangá*, antes restrito a um grupo de admiradores e pesquisadores, começou a ser conhecido por um contingente maior de pessoas por meio do *animê*, que chega aos canais de TV e às telas de cinema atrelados à fortes campanhas de divulgação. Os *mangás* foram traduzidos em maior número, principalmente para o inglês e o francês e, a partir daí, para outras línguas ocidentais.

Já os *animês*, desenhos animados japoneses eram uma abreviação japonesa para a palavra “*animation*” e ganharam força nos anos 60. Muitos *animês* são adaptações de *mangás* de sucesso. Estabeleceram-se ao longo do tempo por meio de um mercado milionário com centenas de séries de TV inéditas a cada ano e dezenas de produções voltadas para o cinema e vídeo. A maioria é voltada para o público infanto-juvenil, mas os adultos também tem muitos títulos disponíveis.

É a partir de 1990, que o ocidente passa a ter um contato mais próximo com essa comunicação midiática das animações e histórias em quadrinhos japoneses, que se tornaria uma poderosíssima indústria assentada em uma base formada pelo *mangá*, *animê* e videogame. A dinâmica desse mercado é pautada pela segmentação, com revistas para crianças, adolescentes, jovens, adultos com mais de trinta anos (revistas femininas e masculinas), uma produção barata feita em papel jornal, impressa em tinta preta, e com uma média 300 páginas por exemplar. As tiragens dos *mangás* são bilionárias se comparadas às ocidentais. Essas cifras, contudo, vêm aumentando consideravelmente em função de um outro fator, que é o *animê*. Para se ter uma idéia, em 1994 a indústria cinematográfica japonesa destinou mais de meio bilhão de ienes, exclusivamente ao desenho animado Tanuki Gassen Ponpoko. Foi a primeira vez que um *animê* suplantou as verbas dos filmes.

No entanto, com o sucesso dos *animês*, iniciado com Majo-no-Takyubin, retornaram mais de dois bilhões de ienes aos cofres da Studio Ghibli. Esses investimentos foram recuperados e originaram muitos produtos. Os *mangás* bem sucedidos originaram roteiros para *animês* que estimulam a venda de mais revistas, seguidas de reedições em forma de pocket-books, merchandising e assim por diante.

Alguns *mangás* e *animês* tornam-se ainda peças de teatro, óperas, novelas, sem falar dos cds, dos leilões de edições raras e de acetatos, dos concursos de fantasias (cossplay) etc. Os *mangás* e os *animês* junto a outros artefatos japoneses, viraram produtos de exportação. Com isso, sofreram algumas modificações.

“Para quem acompanha de perto essa tendência, é possível notar algumas mudanças no tratamento de temas e no estilo e caracterização das personagens. As heroínas dos *mangás* e *animês*, por exemplo, sofreram uma grande mudança, as heroínas de olhos grandes e pernas longas receberam fartas quantias de silicone em seus seios, tornando-se ocidentalmente sexys. E a grande ironia é que parece que este novo estereótipo é um produto da demanda do mercado ocidental. (...) Um editor japonês, em uma palestra em Rotterdam, disse-me: “Mas é isso que o mercado ocidental quer...” Verdade ou não, o fato é que as novas heroínas “ocidentalizadas” passaram a entrar no cotidiano do público japonês, agradando ou não, assim como o café, que começa a suplantiar politicamente o tradicional chá.” (LUYTEN, 2000, p. 236)

Oriundo desse contexto midiático, de um lado a indústria dos *mangás-animês*-videogames e do outro a massiva influência ocidental na cultura japonesa, surge um movimento artístico Pop que vai se apropriar desses produtos simbólicos e transformá-los em manifesto artístico com conotação de uma denúncia a esta sobreexposição excessiva.

Esse manifesto, batizado por seu idealizador Takashi Murakami, de *Superflat*,

desenvolve, durante a década de 1990, uma simbiose e uma transgressão entre gêneros e representações históricas, conjugando estilos e movimentos, sem relações ou vínculos, buscando um ponto de inflexão entre o secular e o moderno, entre a cultura japonesa e a cultura ocidental. O que Murakami consegue com seu discurso é ir além das fronteiras do Japão, despertando novas reflexões sobre os sincretismos culturais e suas camadas de influência e fluxo, lançando luzes às interlocuções que os produtos midiáticos promovem e incidem nas culturas tradicionais ou locais.

O irônico é que, ao mesmo tempo em que há uma clara atitude contra o sistema, há uma inserção no mercado Pop, pois os “produtos” artísticos são tão atraentes e propícios a essa dinâmica que são facilmente traduzidos em material de consumo. Assim, pelo apreço e receptividade, as obras de Murakami tornaram-se aquilo que ele mesmo “questionava”, fazendo-o aderir ao mercado.

Murakami é considerado por muitos curadores ocidentais como o “Andy Warhol japonês” e seu discurso, ainda que diluído ao mercado atualmente, enfrentava uma cultura das superfícies. Aparentemente, a sua obra tentava chocar com certas apropriações e subversões de contextos, mas acabou se tornando “cult” e de fácil assimilação pelo mercado ocidental.

Murakami e Watanabe podem ser comparados em alguns pontos, mas o sentido de seus discursos destoa no que tange aos questionamentos frente às influências ou ao excesso de produtos Pop americanos ou ocidentais no Japão. Enquanto Murakami denuncia e enche os bolsos, Watanabe se diverte. Aliás, o remix sempre trouxe uma coloração de prazer e diversão vinculada ao ato de apropriação e subversão de contextos, pois no fim o autor de remix é fã sobretudo daquilo que se apropria.

É importante salientar que a divergência de discursos entre Murakami e Watanabe ainda que transitem dentro de uma mesma temática apontam na verdade para as características e diferenças entre o *Superflat* e o Remix.

No *Superflat*, a proposta é despertar o leitor para a cultura das superfícies, a qual como sugere a nomeação, é carente de profundidade. Tudo é achatado, sem passado, sem crise existencial. O que é consumido são apenas imagens.

No Remix, o leitor é instigado a descobrir os elos e os links de ligação da obra remixada com as obras originais, como uma cultura de acesso a outros contextos, sobrepostos nas camadas. A dinâmica gira em torno das interconexões simbólicas e sua disposição na obra consumida.

1.3. O autor de Animê

Apesar da influência do ocidente, no que tange à narrativa cinematográfica e reestruturação da linguagem dos *mangás* e *animês*, desde 1950 Osamu Tezuka (LUYTEN, 2000, p.127) propôs uma peculiaridade estética japonesa que aos poucos foi transformando a suposta influência em uma reorganização narrativa, com características enraizadas na cultura do Japão. É sempre arriscado imprimir uma lógica determinista entre estéticas orientais e ocidentais. Particularmente na lógica do remix.

Animações como “*Akira*” (1988) de Katsuhiro Otomo, “*Ghost in the Shell*” (1995) de Mamoru Oshii, “*Cowboy Bebop*” (1998) e “*Samurai Champloo*” (2004) de Shinichiro Watanabe e “*Serial Experiments Lain*” (1998) de Ryutaro Nakamura, são exemplos de refinamento e estilização de uma linguagem peculiarmente japonesa.

Marcadas por um ponto de vista extremamente peculiar e inusitado, essas obras discursaram por um viés diferente da perspectiva até então usual dentro do contexto mundial, criando interfaces e releituras dentro de aspectos cuja matriz cultural nipônica se evidencia.

Akira e *Ghost in the Shell* parecem bons exemplos, pois são obras que tornaram os *animês* conhecidos e venerados para além do solo nipônico, consolidando-os como um grande produto midiático, cuja influência é sentida em filmes como: “*Matrix*” de 1999, “*Matrix-Reloaded*” e “*Matrix-Revolution*” (ambos de 2003) dos Irmãos Wachowski e “*5º Elemento*” de 1997 do francês Luc Besson.

A tônica é o gênero de ficção científica, que historicamente tem como precursor, no Japão, o famoso *mangá Atom Boy* do próprio Osamu Tezuka. A grande diferença dessas histórias em relação às produções ocidentais é que em certa medida *Akira* e *Ghost in the Shell* trazem em seu bojo, o ambiente social japonês do pós-guerra, pós-bomba atômica em Hiroshima e Nagasaki. De certa forma, essas obras tratam de te-

mas que encontram sintonia com o Ocidente, como aparece em *Blade Runner* (1982), *Mad Max* (1979), *Exterminador do Futuro* (1984). Em todos esses casos, o futuro ou era apocalíptica e desértica é pautado pela guerra entre homem versus máquina.

No entanto, é preciso tomar cuidado com as generalizações. As obras de Otomo e Oshii dialogam com essas temáticas de uma forma bem distinta. Em *Akira*, a megalópole Tóquio é assolada por gangues em disputas em alta velocidade pelas ruas decadentes cheias de neons e luzes artificiais, mostrando um governo em estado de colapso enfrentado rebeldes e pressões sociais a cada esquina, buscando achar a arma perfeita, procurando o ser capaz de atingir o ponto máximo de força *chi*⁽²⁾, o *akira*.

A versão apocalíptica de Otomo ganha um viés não explorado até então. Se nas obras ocidentais o perigo do fim através de uma hecatombe é referido através de um dedo inimigo pronto a apertar o botão; em *Akira* os conceitos religiosos, tão intrínsecos à cultura japonesa, mostra-nos uma força que todo ser humano traz consigo e que é capaz de se manifestar e detonar essa hecatombe, assim o perigo não está no outro, ou no inimigo, está dentro de cada um. Talvez fosse uma forma de Otomo refletir sobre o que o povo japonês colheu com as escolhas que fez, ao se aventurar com as grandezas imperialistas de conquistas à base da guerra e da força.

Em *Akira*, o dedo não está apontado para o inimigo, não há uma argumentação ou uma justificação sobre os atos do herói na busca de salvar sua família ou o planeta, ao contrário o dedo está apontado para si, e inexplicavelmente um ser que era calmo e tranquilo, que é a figura de Takeda, uma clara analogia com o Japão antes da iniciativa imperialista, se torna uma arma de destruição em massa. Otomo traz a

(2) Um conceito originariamente do confucionismo chinês e incorporado ao budismo e ao taoísmo, o *chi*, é, na verdade, segundo essas doutrinas, uma espécie de força sobrehumana e metafísica que todo ser humano possui, e que alguns desenvolvem mais que outros.

responsabilidade da hecatombe para o herói, como se quisesse dizer que descansa neste, uma força capaz de desencadear o fim.

Já Oshii vai tecer de forma inigualável a relação entre homem e máquina, através do seu “fantasma dentro da concha”, ou melhor dizendo, espírito dentro da concha. Em *Ghost in the Shell*, religião (confucionismo e budismo) amalgama-se ao universo ciberpunk, e Oshii mostra-se a vontade para trazer à baila questões filosóficas a partir do ponto de vista da máquina. Se no ocidente a máquina é vista como vilã à espreita, pronta a atacar, neste *animê* a máquina vislumbra a liberdade, o deixar o corpo frio e livrar seu espírito de um casulo.

Em ambas as obras o gênero de ficção científica é preservado aos moldes ocidentais, mas isso está longe de ser um entrave. Ao contrário, Oshii e Otomo fazem uma releitura do gênero através de um olhar culturalmente estruturado em outras bases, o que lhes permitiu dar novos horizontes narrativos a um mesmo tema.

Se com estas obras cinematográficas já se evidencia o remix é com Watana-be, nas séries de TV *Cowboy Bebop* e *Samurai Champloo*, que este se radicaliza. A releitura não preserva os moldes conceituais utilizados como parâmetros para situar o ambiente do drama. Apropria-se do já convencionado e quase sacralizado, misturando-os, em um novo ambiente dramático, sem barreiras ou fronteiras delimitadas entre os gêneros.

2. Shinichiro Watanabe: o mundo fora de ordem de um samurai sem Clã

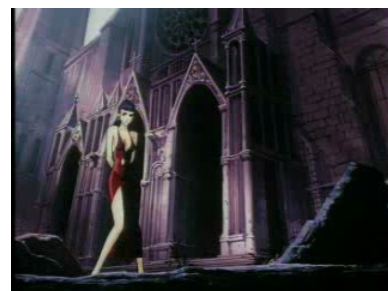
Shinichiro Watanabe é de uma linhagem de diretores de séries de *animês* voltados para televisão que se dedicaram a temáticas pontuadas por interlocuções permeadas com temáticas modernas como *Serial Experiments Lain*, *Ghost in the Shell – Stand Alone Complex*, versão televisiva do clássico *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii baseado no *mangá* de Masamune Shirow. *Witch Hunter Robin*, *Read or Die*, *Hellsing*, *Noir*, *Soulfinder*, *Death Note*, são alguns exemplos do teor ao qual as séries produzidas em solo nipônico tráfegaram nesse final de século XX e início de século XXI, consolidando um entrecruzamento de vertentes referentes a cultura japonesa tanto ao que tange à tecnologia e seus desdobramentos, como, *Inteligência Artificial*, *Realidade Virtual* quanto à religiosidade budista/taoísta, abrigando ainda narrativas e estéticas encontradas no ocidente como histórias de detetive ou filmes noir, mostrando inclusive histórias de caça às bruxas e de vampiros, desenvolvendo interfaces entre diferentes gêneros colocando-os como pontos convergentes dentro de novas releituras.

Shinichiro Watanabe foi assistente de produção de um dos estúdios que mais explorou o gênero de ficção científica, a Sunrise. Cujas temáticas possui um histórico consagrado no Japão desde *mangás* como o clássico *Astro Boy* de Osamu Tezuka, passando por séries de animações para TV como *Cyborg 009* e *Zillion*, chegando às produções cinematográficas como o já mencionado *Ghost in the Shell* e *Akira*, de Katsuhiro Otomo, sem esquecer ainda produções em live-action para TV como *Cybercops* e *Jiban*.

São da Sunrise as clássicas séries *Gundam* e *Macros*, apelidadas como séries “*mekas*”, onde robôs gigantes operados por humanos são os grandes heróis das histórias. Inclusive antes de dirigir um episódio em uma série para TV, Watanabe assinou

a co-direção da continuação de *Macros: Macros Plus* (1994). Porém, é apenas com os episódios *Tenshi no mau hi* e *Kyôdai no kokuin* (ambos de 1996) da série *Escaflowne* é que Watanabe estréia como diretor, de fato.

Entretanto, é com a série *Cowboy Bebop* (1998) que Watanabe, junto a roteirista Keiko Nobumoto, inaugura um estilo mais autoral tanto no que tange a direção quanto a narrativa e a construção de personagens originais, gozando, portanto, de uma liberdade criativa nos rumos da série. Com 26 episódios foi ao ar primeiramente na TV Tokyo, e depois na TV Wowow em 1998 até 1999. *Cowboy Bebop* poderia ser rotulado como ficção científica, mas seria pouco preciso tal rótulo, não pelo fato de não seguir os moldes do gênero, porém por, ao longo dos episódios, Watanabe inserir e remixar diversos gêneros.



Nessas imagens, os contextos simbólicos transformam-se em ambientes de passagem. Nessa seqüência, a primeira imagem é típica de um filme noir, a segunda lembra um filme de faroeste e a terceira, com uma igreja gótica ao fundo, faz referência a um ambiente típico dos filmes célebres de James Bond.

A série chama a atenção por propor de forma deliberada e consciente, um despreendimento dos gêneros, em que a releitura não preserva os moldes conceituais que sempre foram utilizados como parâmetros para situar o ambiente típico do drama, (o tempo, o espaço e a ação específica de uma história). Mas ao invés disso, apropria-se de padrões já convencionados, contidos em obras da literatura, teatro, cinema e teledramaturgia ou produção seriada para TV, re-significando-os em um novo ambien-

te midiático, sem barreiras ou fronteiras delimitadas entre os gêneros e os padrões dramáticos.



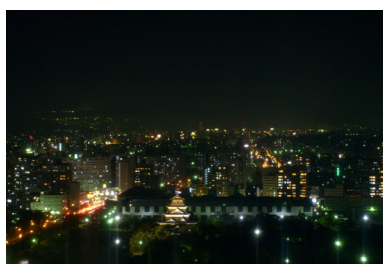
Essa seqüência de imagens demonstra com propriedade justamente este desprendimento entre gêneros no qual a série trafega, indo do xamanismo caracterizado pela presença de um índio Sioux e do cenário do oeste americano nas duas primeiras imagens, passando pela hipervelocidade de uma nave espacial, um diálogo em meio a outras naves espaciais em um estacionamento de supermercado, um cenário de faroeste onde o protagonista está vestido de mariachi, até chegar ao contexto de máfia, na última imagem.

Daí o trocadilho que faz de Shinichiro Watanabe “um *samurai* sem um clã”, pois ele não segue um gênero, mas mistura todos os gêneros, dando-lhes novas formas. Não há uma submissão a padrões. Por um momento, essa ousadia torna Watanabe quase inclassificável conceitualmente, necessitando de um novo aparato teórico que defina o multifacetado e plural em camadas auto-referenciais. Assim, cria-se um ambiente onde tradicional e moderno se metamorfoseiam. Um mosaico onde cada parte

é um “link” para um ambiente, para um gênero, para um drama, e que se torna apenas um lugar de passagem, aberto ao trânsito e ao fluxo pelas superfícies.

Em Cowboy Bebop o autor traz o remix como ponto de inflexão entre o imaginário dos produtos midiáticos e a sociedade japonesa, em uma tentativa de entender e explorar não só o Japão atual, mas o contexto mundial globalizado, entrecruzado e miscigenado referencialmente. Basta caminhar nas ruas de Toquio para se perceber o moderno e o tradicional em convívio, transmutando-se com uma naturalidade incomum.

Cada lugar, cada ambiente nas grandes cidades japonesas, como em Quioto e em Hiroshima, por exemplo, têm uma história, um contexto, uma marca simbólica, organizada em um mosaico no cotidiano das pessoas em um freqüente trânsito e fluxo comum pelas ruas e avenidas.





Assim, torna-se compreensível Watanabe optar por um desprendimento das convenções fechadas nelas mesmas e se propor a transitar pelas imagens, tornando-as um lugar comum, de livre acesso, navegável como um “*hiperlink*”, em que as representações midiáticas, sedimentadas ao longo das décadas, transformam-se em material disponível para se apropriar e se misturar.



Essa seqüência de imagens acima, retiradas da vinheta de abertura da série, demonstram o cruzamento da linha Pop ao estilo Liechtenstein remixados com filmes noir e de Kung Fu, na medida em que se propõe apropriar e conjugar as representações midiáticas para dentro de si.

Esse mosaico pode ser resumido da seguinte forma: um enredo baseado na cultura *samurai* do herói - Spike Spiegel - que vaga enfrentando seus adversários tentando sobreviver em meio a uma angústia por achar que seu grande amor que fora assassinada por seu maior inimigo, mesclando aí muitas influências totalmente inusitadas ao contexto.

Trata-se primeiramente de uma ficção científica com muita ação envolvendo armas, espadas e artes marciais, contendo intervenções de non-sense, acompanhado inúmeras vezes por um suspense, enfocando o vilão Vicious caçando o herói por entre os planetas do Sistema Solar.

Além disso, há referências marcantes às séries afro-americanas da década 1970 sobre mafiosos, a chamada *BlaxExploitation*. Na série o destaque à máfia recai sobre uma espécie de *Yakuza* interplanetária chamada “Sindicato”. Há também,

homenagens a filmes de Sergio Leone e Stanley Kubrick, misturando as artes e suas obras célebres indo da Pop Art ao Jazz, do Funk americano à música clássica, passando até aos filmes noir da década de 1930, inserindo em um mesmo contexto, religiões como o xamanismo e budismo.

Existem também, diversas citações a estilos musicais como *Blues*, *Samba*, *Heavy Metal*, a bandas como *Aerosmith*, *Queen*, *Stray Cats*, *Rolling Stones*, *Kiss* e a filmes clássicos como *Pierrot le Fou* (1965) de Jean-Luc Godard. É, portanto, uma das séries mais expressivas e ousadas, cheias de referências a cultura mundial, filmes, livros, artistas como Tom Jobim e movimentos artísticos.

As referências ao Ocidente que Watanabe traz durante os vinte e seis episódios da série e sua interlocução com a cultura tanto tradicional quanto moderna japonesa, transmite a complexidade contexto cultural japonês desde o pós-guerra até os dias de hoje, quando persiste bombardeio midiático ocidental, com maior ênfase nos produtos de massa americanos.

Aliás, para ilustrar melhor esse contexto, vale ressaltar os anos que se seguiram ao fim da Segunda Guerra. Yoshikuni Igarashi (2000, p. 167 e 169) discute bem esse momento ao relatar o choque cultural massivo que o Japão sofreu logo nos primeiros anos do pós-guerra, levando o país a uma mudança radical de costumes em um curto espaço de tempo, tentando não só reconstruir o país, mas a imagem do mesmo perante o mundo e, principalmente, perante o próprio povo japonês. O que de certa forma, passa pela dificuldade de vencer os traumas de uma guerra que teve seu fim marcado com a experiência de duas bombas atômicas, para logo em seguida ser redirecionado pelos inimigos americanos a um novo “*american way of live*” deixando, por isso mesmo, cicatrizes difíceis de serem esquecidas.

Essas imagens simbólicas e massivas de produtos midiáticos americanos em solo nipônico vai ter seu primeiro reflexo nas gerações que não sofreram diretamente

as experiências e os efeitos da guerra, se consolidando em uma referência indiscutível para um novo país, mais integrado ao mundo. O tradicional ou tudo que remetesse ao passado tinha seu valor diminuído nesse contexto (IGARASHI, *ibid.* p. 166), assim a idéia em torno de um novo recomeço tentando apagar os erros do passado passava pelo crivo de uma aceitação de uma nova realidade agora mediada pelas imagens midiáticas.

Para entender esse fenômeno é providencial destacar o texto de Joel Black (2002, p.05) que evidencia certos traços de experiência que borram as delimitações entre realidade e ficção e se interpenetram de tal forma que nossas experiências cotidianas passam necessariamente pelas interfaces com as obras filmicas, a ponto de termos seus produtos como referências diretas em nossas vidas.

Para que o efeito de realidade torne-se crível, essa ficção tumultua o imaginário, impregna-se na cultura, flui pelas relações inter-subjetivas, transfigura-se em diferentes contextos, até retornar ao seu palco de origem como material plausível, ou seja “real”, em alguma obra midiática. Essa dinâmica faz Black questionar até que ponto vivemos nossas vidas fora de um contexto ficcional/dramático ou até que ponto a realidade está contaminada pela presença onipresente de um imaginário fílmico e até mesmo televisivo/audiovisual que faz com que as fronteiras entre as mesmas, no campo simbólico e cultural, sejam menos perceptivos? As respostas a essas perguntas vão além do foco dessa pesquisa, mas a princípio, o efeito colateral desse processo parece ser exatamente o remix.

Como parte do procedimento remix, há nessas séries de animações que parecem ter seu fundamento ligado aos aspectos narrativos e estéticos da linguagem do teatro tradicional japonês, o *Kabuki*.

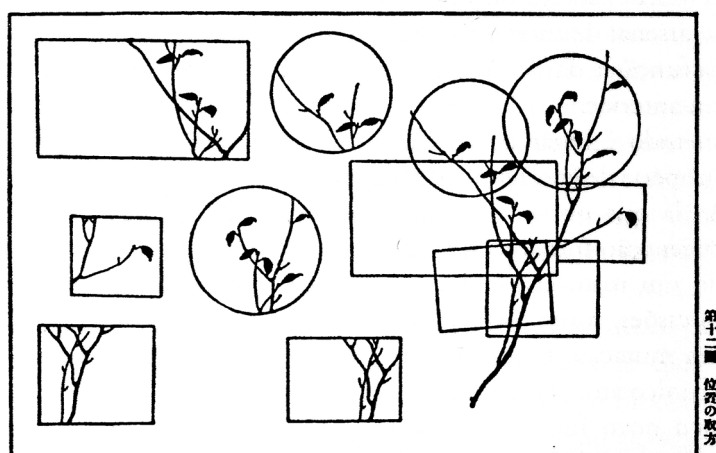
Essa intrigante hipótese surgiu durante a pesquisa, ao observar a influência do cinema mudo na narrativa do *mangá* e do *anime* (Luyten, 2000, p. 127). Durante

essa fase, o que mais chamou a atenção foram os textos do cineasta e teórico russo Sergei Eisenstein que ficou maravilhado com a cultura japonesa e as apresentações do teatro *Kabuki* em Moscou na década de 1920.

Seus apontamentos e seu estudo sobre a dinâmica da performance dos atores de *Kabuki* no palco, lhe dão uma perspectiva diferente influenciando suas reflexões sobre a montagem de seus filmes (EISENSTEIN, 2000, p.47). O que lhe chama a atenção é que a linguagem da escrita (Luyten, *ibid.*, p. 33) e do teatro estão pautados dentro de uma dinâmica de justaposição e fragmentariedade imagéticas (EISENSTEIN, *ibid.*, p.44 e 46).

“O japonês domina uma quantidade aparentemente ilimitada de hieróglifos. Hieróglifos, desenvolvidos a partir dos aspectos convencionais de objetos reunidos, expressam conceitos, isto é, a imagem de um conceito – um ideograma. Existe ao mesmo tempo uma série de alfabetos fonéticos europeizados: o Manyō kana, hiragana, e outros. Mas o japonês escreve todas as letras, empregando ambas as formas ao mesmo tempo! Não se considera extraordinário compor sentenças com pinturas de hieróglifos juntamente com as letras de vários alfabetos absolutamente opostos.” (EISENSTEIN, *ibid.*, p. 32)

Eisenstein ainda ressalta que o método cinematográfico de fragmentação e decupagem de cena é usado nas aulas de desenho nas escolas japonesas. Assim, as crianças aprendem a observar cada pequeno detalhe de um objeto qualquer que esteja à sua frente: “Os japoneses adotam uma diretiva bastante diferente: eis o galho de uma cerejeira. E o aluno separa deste conjunto, com um quadrado, um círculo, e um retângulo – unidades de composição: Ele enquadra um plano!” (EISENSTEIN, *ibid.*, p. 44)



Isso, segundo o cineasta, explica as razões da decomposição da ação dramática e a sua recomposição de forma a usar detalhes e fragmentos. Pois, no *Kabuki* ocorre uma espécie de encenação desintegrada, em que cada parte do corpo em cena interpreta seu papel separadamente (EISENSTEIN, *ibid.*, p. 46).

“Outra característica notável do teatro *kabuki* é o princípio da encenação ‘desintegrada’. Shocho, que interpretou os principais papéis femininos no teatro *kabuki* que visitou Moscou, ao retratar a filha agonizante de Yashao, desempenhou seu papel em fragmentos de encenação, completamente separados um do outro: atuando apenas com o braço direito. (Todo processo de agonia letal foi desintegrado em participações solistas de cada membro representando seu próprio papel: o papel da perna, o papel dos braços, o papel da cabeça). Uma ruptura nos planos. Com uma abreviação gradual desses fragmentos interpretativos, separados e sucessivos, à medida que o trágico fim se aproxima.” (EISENSTEIN. *ibid.*, p. 46)

Segundo Eisenstein, é próprio portanto do teatro *kabuki* desconstruir a ação dramática e reconstruir conforme a atuação do ator o drama vivido pelo personagem.

Há muito, Eisenstein havia notado essa linguagem cinematográfica própria da cultura japonesa, o que o fez incitar os camaradas japoneses em uma declaração de quem constatou afinidades intrínsecas entre o cinema e a linguagem nipônica: “En-

tender e aplicar suas peculiaridades culturais ao cinema, esta é a tarefa do Japão! Colegas do Japão, vocês realmente vão deixar para nós esta tarefa?” (EISENSTEIN, *ibid.*, p. 47)

Para o cineasta russo, o cinema era a arte da montagem, isto é, o que diferenciava o cinema das outras artes era a justaposição de planos, pois a partir destes se construía na mente do público estímulos, pensamentos, sentimentos, idéias, conceitos etc. Portanto, a imagem de um todo simbólico se “criava” a partir da sugestão de imagens montadas. O que Eisenstein destaca é que faz parte da cultura japonesa lidar com imagens “criadas” dessa forma devido a sua escrita, o que nos leva à hipótese de que todo processo de comunicação japonesa passa por essa dinâmica da fragmentariedade e justaposição imagética.

Assim, se por um lado os *animês* tiveram sua linguagem influenciada pelo cinema mudo (Luyten, *ibid.*, p. 127) e pelas contribuições dos estudos de Eisenstein no campo da montagem e na construção de sentido, por outro lado, o teatro japonês cooperou para essas perspectivas inovadoras deste cineasta em sua busca por encontrar possíveis elos de ligação das outras artes com a linguagem cinematográfica.

Essa troca teórico-cultural ocorreu de fato, objetivando uma dialogia em duplo sentido, primeiro o *Kabuki* na composição dos filmes de Eisenstein (2000, p.46 e 47) e em um segundo momento, a teoria e os filmes deste cineasta vieram encontrar eco nas criações de diretores de *animês* desde Osamu Tezuka, passando por Hayao Miyazaki até os diretores mais recentes no cenário das animações japonesas, seja para o cinema ou para as séries de TV.

Mas se Eisenstein notou que esse tipo de linguagem está enraizada na cultura japonesa, quais as correspondências entre o teatro *Kabuki* e a linguagem dos *animês*? E como as mesmas aparecem nas séries de Watanabe?

Na busca por tentar mensurar essas correspondências a pesquisa se debru-

çou no estudo detalhado sobre a narrativa, a performance e a encenação no teatro *Kabuki*, observando principalmente certas coincidências entre teatro e *animê* que parecem não serem apenas obra do acaso, mas fruto de uma mesma origem cultural.

O *Animê* parece ter absorvido muitas das características do teatro *Kabuki* como a ênfase nos personagens e sua visualidade; enredos ilógicos e cheios de fantasia; ação fragmentada; o clímax da história centralizado no conflito corporal dos personagens.

“(...) os teatros bunraku e kabuki, ao contrário, apresentam um grande dinamismo no palco, com a generalização de diálogos, atuação e música, um enredo freqüentemente ilógico, ou com uma lógica apenas dramática, e caracterizando-se sobretudo como teatros centrados na imaginação fantasiosas e nas emoções.” (KUSANO, 1993, p. 345)

Assim, o foco dramático desloca-se para os personagens, colocando a trama mais como um cenário ou ambiente do que como uma força maior em que os personagens são tragados e envolvidos. Porém, para garantir a dramaticidade e o envolvimento do público com a história, o *Kabuki* desenvolveu uma linguagem narrativa com gestos mais amplos que o Nô japonês, narrativas cotidianas e estratégias eficientes de comunicação com o público:

“Nas cenas cruciais, todas as falas e ações das figuras principais são dirigidas encarando-se o público, não apenas os companheiros de cena; e, mesmo nos diálogos, favorece-se antes o público do que os interlocutores. O emprego da técnica shômen engui (“atuação frontal”) manifesta a procura deliberada do efeito pictórico ou fotográfico, a cena como quadro ou fotografia, e é bastante usada nas atuações estáticas de cenas interiores, com as personagens sentadas sobre o tatami.” (KUSANO, *ibid.*, p. 319)

Essa atuação frontal envolve o público, permitindo que haja uma interação entre personagem e espectador, através de efeitos pictóricos.

“Ao contrário da pose natural, espontânea, o sentido de movimentação, o sentido de movimentação no kabuki é o da figura centrada num gesto ou movimento padronizado como o da dança: a pose pictórica ou fotográfica, portanto, altamente convencionalizada. Cada cena é composto por uma série de quadros, onde o espaçamento e arranjo das figuras no palco obedecem ao mesmo princípio de composição das pinturas ukiyoê, como se realmente visassem a serem captadas por um quadro ou uma fotografia.” (KUSANO, *ibid.* p. 339)

Essa estética visual, da pose dos heróis e vilões, permeia os *animês*. Em alguns casos o fundo do quadro pouco importa, o efeito dessa forma narrativa é sobrelevação dos protagonistas em relação à trama, tornando-se o grande momento dramático o confronto com os antagonistas. A linguagem dos *animês* maximiza a ação dramática, explorando a composição dos planos com as expressões e gestos das personagens e as formas e o movimento de objetos. “Todas as cenas de *Kabuki* devem encerrar-se com uma cena que componha um quadro de beleza formal e equilibrada” (KUSANO, *ibid.* p. 340).

Dessa forma, os planos são regidos por quadros que trabalham os pontos-de-fuga, seja do espaço físico em que se encontram os personagens ou das linhas traçadas por luzes e sombras. Em uma mesma ação dramática pode-se ter de quatro a cinco planos diferentes que depois são encadeados na montagem e onde cada um desses planos possui o mesmo princípio, como se fossem uma pintura ou fotografia estática onde o que se procura é o equilíbrio e a beleza.

Além da estética visual, certos movimentos cênicos do *Kabuki* parecem ter

correspondentes com algumas seqüências encontradas nos *animês*: os confrontos cênicos entre protagonista e antagonista.

O *tachimawari* (literalmente, 'de pé e girando ao redor'), por exemplo, é o movimento de luta e conflito.

"Há dois tipos característicos de cenas de luta. Um deles, o mais apreciado pelos japoneses, dá-se quando o herói ou heroína move-se através do palco, paralelamente às luzes da ribalta, enquanto seu único adversário ou grupo de inimigos, vestido de forma semelhante e portando armas idênticas, surge do lado oposto do palco para confrontá-lo, movendo-se em uníssono como num coro dançante, denominado yoten. Ao ocorrer o encontro, os inimigos espalham-se ora à esquerda ora à direita do herói, desvencilhando-se de seus golpes de espada, golpeiam ou saltam de lado. O outro tipo de *tachimawari*, não muito do agrado aos padrões japoneses, trata-se de uma cena de assassinato extremamente estilizada, efetuada em câmera lenta, para se acentuar a intensidade do tempo enquanto duração, formando uma grotesca, mas bela dança da morte. Os movimentos dos atores durante as lutas são estilizados e perfeitamente coordenados, no sentido de se atingir, maior beleza das formas e são acompanhadas de música gueza, especialmente os sons rítmicos dos tambores, reforçados pelos sons das matracas. E assemelham-se antes aos interlúdios de dança do que às cenas reais, isto porque, tanto nas cenas de luta quanto nas de assassinato, o herói expressa sua valentia derrotando facilmente seus oponentes, não havendo, portanto, quase contato físico real entre os corpos e nem mesmo entre as espadas, com duelos transformando-se numa coreografia de balé com acompanhamento musical. As seções dentro da *tachimawari* culminam em impressionantes poses mie. E quando as lutas ocorrem nos tetos, todos os truques circenses são empregados." (KUSANO, *ibid.* p. 327 e 328)

Como tem sido muito usado nos *animês*, não há apenas uma contemplação da luta, mas um movimento visual de dentro da luta. Há uma supervalorização dos movimentos cênicos do confronto, pautados por imagens em efeitos pictóricos, com

ação fragmentada em que o tempo dramático torna-se elástico e belo, cadenciado em um ritmo, muitas vezes, épico, ora lírico, ora frenético, envolvendo o espectador, colocando-o em relação direta com o ponto-de-vista do herói, maximizando-o.

Essas sequências de *tachimawari* nos *animês* remetem a uma coreografia que potencializa o conflito e os personagens envolvidos. Em alguns *animês*, logo após o *tachimawari*, há um plano fixo que poderia ser considerado uma pose “*mie*”, onde o personagem pára olhando o adversário, culminando na valorização do desfecho do confronto e no ápice da sequência.

Outro movimento cênico do *Kabuki* que encontra correspondências nos *animês* é o *Tate*:

“*Tate* é a denominação geral dessas técnicas de movimentação nas cenas de lutas grupais. O acento na importância dos atores no *kabuki* e a procura da realização do princípio de beleza formalizada alcançam momentos significativos através dos *tate*, posto que, compostos de cenas de atuações grupais de lutas estilizadas, com cambalhotas, saltos e acrobacias [...] No conjunto, os movimentos *tate* transformam-se em danças grupais brilhantemente coreografadas.” (KUSANO, *ibid.* p. 328)

Nos *animês*, existem seqüências de luta muito similares a essa coreografia do *tate*, tendo como um potencializador dramático a montagem de imagens em meio a uma ação fragmentada, com planos explorando vários ângulos, um tempo elástico, um ritmo ora lento, ora acelerado, mostrando vários pontos-de-vista de todos os envolvidos no confronto, em uma dança cênica a qual a seqüência de imagens está intimamente envolvida, há, portanto, um enlace e uma harmonia entre planos e montagem em conformidade com os movimentos dos personagens.

O efeito no espectador é de êxtase, a realidade da luta não é questionada, o

tempo dramático adquire uma intensidade que valoriza o protagonista e os antagonistas.

Essa questão sobre a fragmentação e o ritmo da ação dos personagens é importante tanto para os *animês* quanto para o *Kabuki*. Cada *animê* tem um traço diferente, assim como uma história diferente e um ritmo de encadeamento de cenas diferentes. Como os personagens são o foco das animações e, conseqüentemente, regem a montagem/edição, pode-se dizer que o ritmo da justaposição das imagens e planos segue a dos seus personagens e da ação desempenhada por eles. Há, portanto, uma harmonia estética cadenciada e ritmada pelos protagonistas.

Porém, o ritmo nos *animês* não pode ser encarado como algo meramente subjetivo. Depende de ações objetivas que vão deste a atenção do espectador, e, principalmente, o seu não questionamento sobre a realidade dos fatos ou da trama, à cadência rítmica que está diretamente associada ao tempo dramático e a sobrelevação dos personagens em relação ao enredo.

Com a fragmentação da ação e a plasticidade dos planos estáticos e/ou em movimento, a valorização dos personagens acaba dependendo da qualidade da montagem/edição dos conflitos e confrontos, que, geralmente, são recheados de justaposição de planos seqüência, planos de detalhes e planos abertos e fechados, todos estes de vários ângulos, explorando corpos, objetos cênicos e ambiente. Assim, as imagens e sua seqüência plástica formam em si, uma grande performance imagética cuja a tônica está atrelada aos movimentos dramáticos dos personagens, portanto essa interação e integralidade moldam a composição da narrativa, dá-lhe sentido dentro do drama.

As correspondências entre a linguagem do *animê* e a linguagem cênica do teatro *Kabuki*, parece transitar dentro de uma mesma lógica ideogramática de fragmentariedade e apelo à visualidade da performance.

A interessante surpresa é observar nas duas séries de animação a confluência

de duas vertentes que parecem díspares, mas que se integram de forma muito significativa dentro de uma proposta original e instigante: de um lado, a tradicionalidade da visualidade performativa e fragmentada da encenação oriunda do *Kabuki*, e de outro, a dinâmica das miscigenações de um imaginário midiático fluídico e transmutante oriundo de remixagens com outras imagens contemporâneas.

Em resumo, Watanabe sustenta em ambas as séries uma lógica de organização concisa envolvendo a clássica linha do herói *samurai* em seu caminho (*bushido*) enfrentando diversos inimigos a cada episódio e mantendo um núcleo de protagonistas fixos que gravitam em torno de uma missão em comum. Há um fundo de nobreza intrínseco ao caminho do *samurai*.

No caso de Cowboy Bebop a narrativa apresenta um herói que fora dado como morto junto ao seu grande amor, e que agora procura vingança sem saber que sua amada ainda vive. Em Samurai Champloo, a nobreza permanece, mas por um motivo aparentemente irrelevante, busca um *samurai* que cheira a girassóis.

O que chama a atenção em Cowboy Bebop, é a sua inusitada transição de cenários/contextos culturais e midiáticos. Em uma analogia ao *Kabuki*, o herói trafega pelas referências midiáticas que se transmutam em seu deslocar, isto é, em seu caminho de *samurai*, os cenários mudam, e tudo está posto para o público ver:

“O surpreendente é que tudo ocorre sem se fechar a cortina ou apagar as luzes, inteiramente à vista do público, que assiste maravilhado a todo o mecanismo real de mudança de cenas, aplaudindo entusiasticamente a cada desvelamento de um novo e arrebatador cenário.” (KUSANO, *ibid.* p. 125)



Esses cenários podem ser mensurados por essa seqüência de imagens, do saloon de faroeste; ao ambiente sombrio das histórias de detetive; e o ambiente high-tech das naves espaciais na última imagem. Tudo conjugado em cenários que se transfiguram e se desvelam aos olhos do público, sem parâmetros entre o começo de um e término de outro, simplesmente, a narrativa flui por entre os contextos e espaços.

O que Cowboy Bebop revela é uma cultura que caminha em meio ao bombardeio midiático em que transita, preservando um núcleo tradicional de narrativa, que se desloca através de cenários permeados de referências culturais diversas, apontando para uma miríade de superfícies simbólicas, carregadas de sentido e história. Na verdade, Watanabe em sua releitura remixada mostra as características do herói japonês do final do século XX e começo do século XXI e o contexto em que seu enredo está imerso.



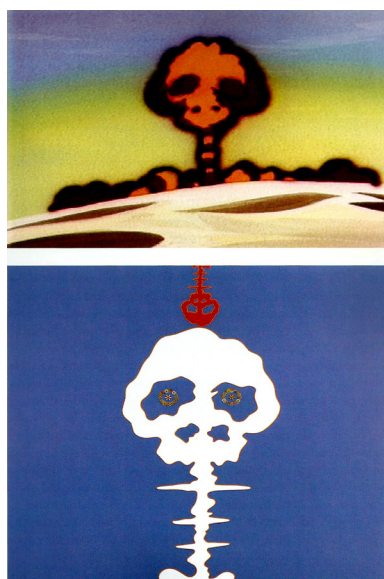
Esse protagonista que trafega através de cenários midiáticos ocidentalizados já foi alvo e tema da arte pop de Takashi Murakami, que tem como linha mestra exatamente esse jogo entre a junção do ocidente e a cultura japonesa em camadas auto-referenciais dispostas em superfícies cuja ambiguidade tem como função a denuncia da apatia do povo japonês frente ao modo de vida americano e aos seus produtos midiáticos, ao mesmo tempo que é uma obra a ser consumida, como um produto disponível no mercado.

Murakami e Watanabe olham para o horizonte atual do Japão, criam e refletem por meio de uma estética que beira ao non-sense dos gêneros e dos padrões estabelecidos, dificultando a utilização de rótulos ou categorias.



Essa aparente não “fixidez” conceitual revela em que ambiente a cultura japonesa está imersa, uma vez que todas as artes, e movimentos e produtos midiáticos estão disponíveis sem que haja uma compartimentação baseada em classificações norteadas pela história da arte ocidental. Tudo se mostra em camadas que se sobrepõem, em superfícies achatadas como se o horizonte fosse uma interface de um monitor em que se possa acessar todos os ambientes e mesclá-los sem nenhum impedimento, sem exigências e padronizações pré-estabelecidas.

Os discursos de Watanabe e de Murakami se entrecruzam na medida em que ambos despertam o olhar para o mesmo ponto, ou seja, a interpenetração e disseminação ostensiva da cultura ocidental na cultura japonesa. O senso comum identifica este remix como uma cultura da cópia, carente de originalidade, lançando muitos *animes* à sombra de animações da Disney, e até mesmo o cinema japonês sob a sombra de Hollywood. Evidentemente, trata-se de um sintoma de cegueira histórica.



Em Murakami (HEBDIGE, ibid. p.28 e 29), o discurso presente em seus primeiros manifestos é quase uma militância, uma guerrilha para despertar o povo japonês de uma aceitação de tudo que vem de fora. Como pode ser vista nessa frase de Murakami:

“O pós-guerra japonês conferiu vida e estímulo pela América. Nós mostramos que o verdadeiro significado da vida é a ausência de significação, e nós fomos ensinados a viver sem pensar. Nossa sociedade e hierarquias foram desmanteladas. Nós fomos forçados a entrar em um sistema que não produz ‘adultos’. O colapso da bolha econômica era um efeito predeterminado de um jogo de pôquer que só a América poderia ganhar”⁽³⁾.

Com Watanabe, o que impera é a ironia latente interpretada e corporificada no protagonista da série, no caso de Cowboy Bebop, que passa boa parte dos episódios como um acomodado e apático vagabundo, quase adormecido, sem uma diretriz ou rumo idealizado, que quando necessário se mostra um assassino pronto a eliminar seus inimigos à golpes de artes marciais e tiros certos, uma mistura de *samurai* e cowboy, um entrecruzamento entre heróis simbolicamente sacralizados e secularizados nas duas culturas.



(3) “Postwar Japan was given life and nurtured by America. We were shown that the true meaning of life is meaninglessness, and were taught to live without thought. Our society and hierarchies were dismantled. We were forced into a system that does not produce ‘adults’. The collapse of the bubble economy was the predetermined outcome of a poker game only America could win.”

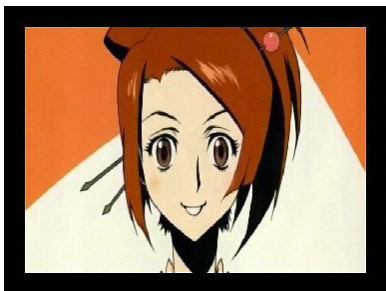
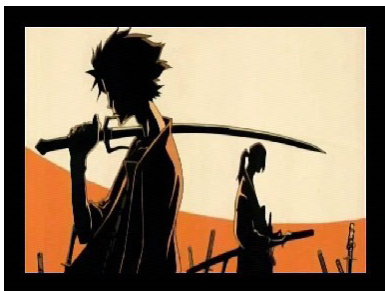
A ironia fica por conta dessa simbiose, através de um herói sem identidade específica, vagando como um vira-lata - “sem raça definida” - um herói *ronin* que conjuga sobre si tudo o que se consome (produtos midiáticos ocidentais) e tudo que tem valor para o povo japonês (tradição secular), ao mesmo tempo, depositados em uma mesma superfície - face, reflexo e imagem.



Esse humor irônico de Watanabe é o elemento mais sutil e envolvente durante todos os episódios da série Cowboy Bebop. É a sua forma de militância, a sua marca autoral que pode ser confundida como carente de seriedade. O resultado não poderia ser diferente, a série mais provoca questões e inquietações, do que respostas prontas ou discursos conclusivos.

Se em Cowboy Bebop há uma evidente marca do entrelaçamento entre o imaginário midiático ocidental com a cultura japonesa, em Samurai Champloo (2004) há o que se poderia dizer de seu reverso: a tradicionalização da ocidentalização.

Samurai Champloo é uma série de animação para televisão que propõe uma releitura do Japão antigo imputando a este, características do Japão moderno, imbricando os dois momentos históricos, separados cronologicamente, mas linkados em um mesmo contexto. Mais uma vez, uma clara reflexão sobre o Japão atual em que o tradicional e o Pop convivem em um mesmo ambiente: nas cidades, na cultura, nas imagens de televisão, nos postais, enfim em todas as representações sobre o Japão.



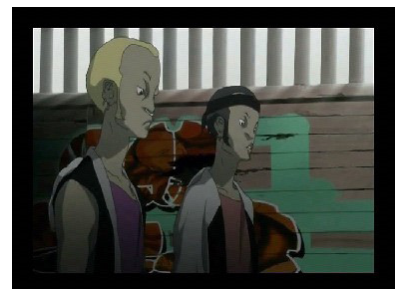
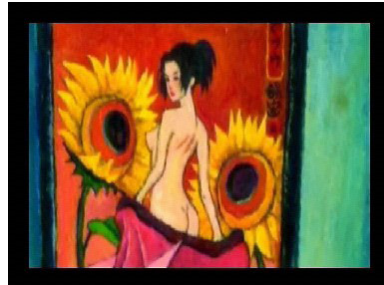
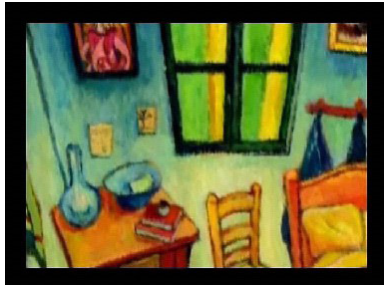
Watanabe já deixa clara sua intenção ao utilizar “champoo” no título do *animê*, pois essa palavra vem do dialeto de Okinawa, “*champuruu*” que quer dizer mistura. A série tem 26 episódios e conta a história de dois *samurais* que cruzam todo o Japão ajudando uma garota a achar um *samurai* que cheira a girassóis, com esse enredo inusitado começa a viagem dos protagonistas.

O cenário é o período *Edo*, todavia, a série não possui nenhum compromisso com a verossimilhança. O diretor coloca vários elementos como o hip-hop, o grafite, o break e a capoeira brasileira. Assim, ao mesmo tempo, que reconta um período histórico, estiliza-o, dando novas colorações e perspectivas à Era *Tokugawa* (1603-1867). A cada episódio Watanabe mostra um Japão que não existe mais, embalado a scratches de um DJ que parece samplear os contextos e os tempos.



A série mostra os personagens deslocando-se por cenários do período considerados clássicos e áureos da história do Japão ao mesmo tempo que se mesclam a aspectos só encontrados na atualidade, utilizando fatos e personagens históricos do Japão antigo, colocando os protagonistas para transitar nesse ambiente, reescreven-

do a história, pinçando e colocando elementos modernos - *samplers* -, e estilizando-os. Seu desprendimento com a veracidade dos fatos é notável. Logo no começo da série é colocado um aviso que nada daquilo pode ser levado a sério e pede ao público apenas que: “Cale a boca e assista!”

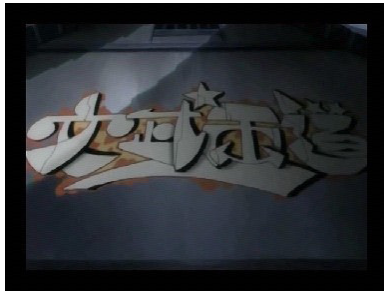


Essa seqüência serve como uma amostra desse desprendimento aos fatos e aos contextos, ao colocar na tela de Van Gogh a protagonista Fuu pintada em um *ukiyo-e*, recontando a influência que o pintor impressionista teve ao se deparar com as telas japonesas, e, principalmente, ao se deparar com essa tela em específico.

As duas últimas imagens mostram os gêmeos dentro de um *dojo* grafitado. A sua arte não é a maestria ao lidar com as espadas, ou como tradicionalmente um *dojo* se institui, mas sim como lugar de ensino de uma técnica ou estilo de um grande *samurai*, mas um *dojo* que se dedica a arte de lidar com os pincéis e as imagens/letras estilizadas, possuindo, até mesmo, um grupo de discípulos.

Em Cowboy Bebop a ocidentalização é tratada com ironia e colocada de forma ostensiva. Em Samurai Champloo esta ocidentalização é colocada de forma margi-

nal, marcadamente como uma cultura underground, que devido as características dos protagonistas, *samurais ronins* sem clã ou senhor, acabam freqüentando esse tipo de ambiente.

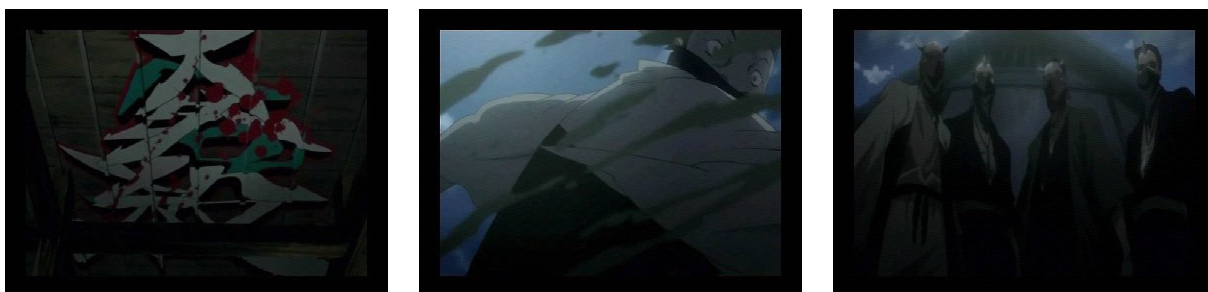


A tradição que antes estava nas entrelinhas da narrativa da série Cowboy Bebop, agora molda a estética das imagens, dialogando com ukiyo-e, da mesma forma que a narrativa vai dialogar com a dramaturgia dos teatros tradicionais japoneses, principalmente as histórias de autores como Jisuke Sakurada I e Namboko Tsuruya IV, que se dedicaram ao estilo *kizewamono* (“dramas domésticos realistas”), descrevendo o mundo do crime e as camadas mais inferiores da sociedade da cidade de *Edo*, aliando a essas temáticas o apelo a uma plasticidade cênica viva, extremamente inventiva e hábil (KUSANO, 1993, p. 216 e 217).



Nestas duas imagens acima, pode-se observar o estilo de drama domésticos realista. Na primeira imagem surge um espaço dedicado as telas *ukiyo-e*, que na verdade são catálogos de mulheres que se tornam prostitutas, ao fundo está um *samurai* contratado para investigar a quadrilha que aparece na segunda imagem.

Ao trafegar pelo tradicional e o pop, Watanabe traz a tona um aspecto marcante da cultura japonesa nas últimas quatro décadas, a cultura underground. O underground japonês concentra um campo de manifestações artísticas e culturais que vem alimentando e renovando a arte nipônica em diversos aspectos, confluindo as diversas matizes do tradicional e do pop ocidental, transfigurando-os em intercambiamentos inusitados, quase caóticos, cheios de uma vivacidade e uma urgência de expressão e discurso que beira ao choque, à uma eminência de um grito, na verdade, a um breve instante de tensão - de energia represada - entre o silêncio e à polifonia de sentidos.



Na primeira imagem, o artista transforma o cenário em tela de seu mais novo grafite. Seus movimentos são enérgicos, urgentes. Na segunda imagem, observa-se um grafite pronto, dentro de um ambiente tradicional japonês. O secular e o underground convivem em um mesmo espaço.

Para entender esse estado de eminência de energia estanque e latente do underground japonês é necessário entender que apesar de movimentos underground existirem em diversos países e em diversos momentos históricos, há uma peculiaridade no contexto japonês que o torna único, é aquilo que Hebdige (2007, p. 43) destaca como uma passiva agressividade, culturalmente construída ao longo dos séculos, tanto no Japão quanto na China. As raízes estão nas disciplinas de artes marciais como o *jujitsu* e o *judô* – *ju* (suave, entregar-se), *jitsu* (conhecimento, sabedoria); *judô* (brando caminho).



Nessas duas imagens em seqüência, observa-se a calma do *samurai* com seus movimentos precisos e contidos, isto é, passivo, em contraste com a explosão de movimentos caracterizado pela figura do personagem Mugen. O *samurai* tradicional domina sua conduta em meio a luta, priorizando o movimento belo e mortal, essa atitude guarda o que Hebdige descreve como passiva-agressividade, comum ao *samurai*. Já o seu inverso, são os movimentos de Mugen: uma “polifonia” de golpes, uma mistura de break com capoeira, o freestyle, mais underground/marginal (ou briga de rua) em oposição ao guerreiro tradicional.

Essa contradição entre a passividade - do suave controle e domínio - a agressividade e explosão faz o guerreiro lidar com essa energia em estado latente, conservando a busca do suave domínio sobre si, extravasa os limites do código *samurai* e impregna a cultura e a sociedade japonesa.

Em Cowboy Bebop, essa “passiva agressividade” está em seu estado de explosão enquanto em Samurai Champloo em seu estado de eminência. No primeiro, não há uma tônica dominante, os gêneros se transpassam, a narrativa flui atravessando tudo em torno, consumindo toda uma cultura midiática, varrendo-a, sem distinguir suas fronteiras. No segundo, a tônica é a romantizada e idealizada Era *Tokugawa*, um contexto provido de uma aura que sob o olhar de Watanabe se torna ordinário e corriqueiro, desprovido dos encantos do período clássico da história do Japão, ao trazer seus protagonistas ao underground transfigurado, meio secular/meio pop, evitando o

tradicional elitizado, preferindo um submundo sincrético e metamorfoseante, incrustado em um contexto rígido, pautado por códigos de conduta severos e fixos.

As duas imagens a seguir são exemplos paradoxais desse convívio. Na primeira, observa-se o cenário do período dos *xogunatos* com transeuntes vestidos com roupas da época. Em primeiro plano há uma mulher de mini-saia e bolsa e ao fundo um homem de casaco ao lado de uma mulher de sobretudo. Na segunda imagem, temos mais uma vez o cenário típico dos *xogunatos*, mas ao mesmo tempo um elemento moderno se faz presente, o grafite.



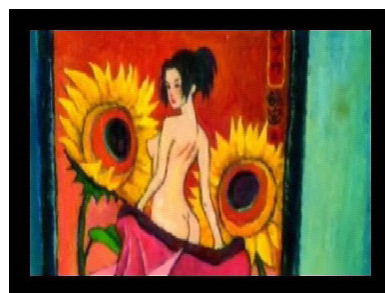
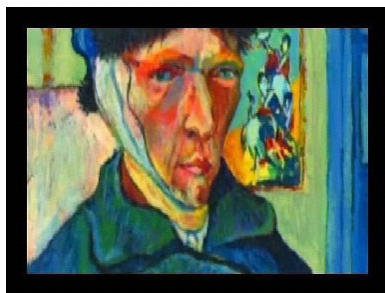
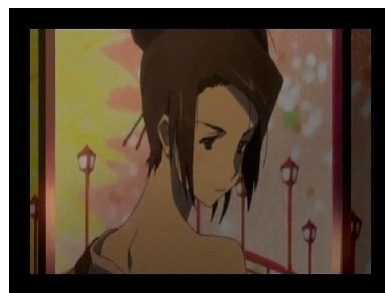
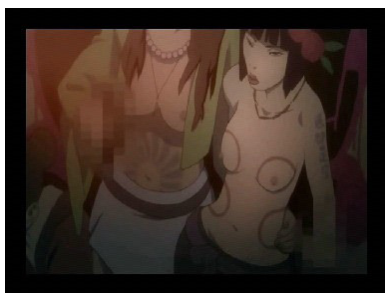
O entrecruzamento de contextos culturais ocorre exatamente nessa contradição entre os macros – a Era *Tokugawa* – e os micros – o underground – mostrando tanto o submundo do crime, da prostituição, da corrupção (drama doméstico realista) da época quanto do grafite, do hip hop, da pop art do contexto moderno.

Na seqüência de imagens abaixo aparecem esses entrecruzamentos. As duas primeiras, mostram a luta de Mugen e Jin, protagonistas da série, um se utiliza da mistura do break com a capoeira o outro do estilo tradicional de luta *samurai*. As quatro imagens a seguir mostram os gêmeos falando como rappers de algum gueto norte-americano, mas imersos no contexto tradicional japonês. As duas últimas imagens, trazem uma garota cheia de tatuagens usando um blusa decotada, ou seja, traje e conduta incoerente com a época. E na última imagem vemos Andy Warhol no Japão do período *Edo*.



Esse processo de “passiva agressividade” em seu estado de latência, é o que aqui está sendo denominado de tradicionalização desse imaginário simbólico dos produtos midiáticos do ocidente. Um processo de remixagem menos ostensivo que o encontrado em *Cowboy Bebop*, pois ocorre dentro de horizontes delimitados – de lugar, tempo e drama – coincidente e coerente com o período dos *xogunatos* nipônicos, mas versando, com ironia, uma marginal e volátil cultura underground, que devido as misturas atemporais beiram ao non-sense. Todavia, a narrativa é rica e detentora de uma plasticidade pictórica envolvente, com grandes doses de sarcasmo e celebração à uma época que não existe mais, recontando-a com liberdade e ousadia, explorando temas pertinentes ao Japão clássico e ao Japão atual, em um discurso que dialoga com vários “Japões”.

Esse tráfegar por entre vários “Japões” é o cerne do discurso em *Samurai Champloo*, revelando um estado de transição entre épocas diferentes e contextos análogos, mas depositados num mesmo ambiente, tudo dinamicamente remixado: Andy Warhol, Van Gogh, e Hishikawa Moronobu, por exemplo.



Assim, Samurai Champloo é um remix cujas interfaces e interconexões propõem a imprecisão do que é underground e o que é tradicional, do que é pop e o que é secular, como se os limites marginais estivessem borrados, transfigurando as imagens clássicas do Japão. Pois essa tradicionalização do simbólico midiático do ocidente, se molda ao se conjugar diversas representações em um mesmo horizonte, isto é, se apropriando de fatos históricos e da cultura pop japonesa e ocidental, colocando-as em uma mesma superfície. Como se o underground já não existisse circunscrito aos guetos e nichos específicos, mas enxertado e amalgamado em um mesmo cenário global.

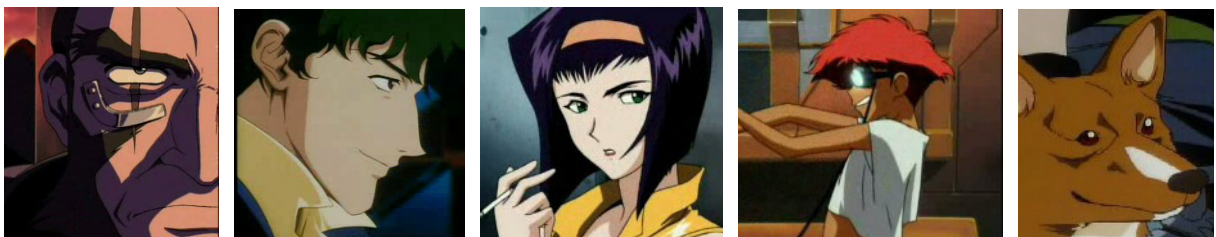
Samurai Champloo revela um estado de transição entre épocas diferentes e contextos análogos, mas depositados num mesmo ambiente, tudo dinamicamente misturado, um Japão que se apresenta multifacetado e engenhoso, cheio de colorações e matizes, de singularidades e simbolismos, confluindo por meio de uma narrativa que se desprende do compromisso da veracidade dos fatos, optando por brincar com os mesmos, tratando de uma época pautada na seriedade de seus princípios, calcados na cultura *samurai*, tecendo uma releitura com um humor muito sutil, cheio de incoerências e absurdos, construindo um olhar sobre várias épocas intercambiáveis de um mesmo país.

3. See you space cowboy!

A dinâmica das histórias consiste em acompanhar a lógica pela qual a vida dos caçadores de recompensas se pauta: a perseguição a criminosos. Os protagonistas Spike, Jet, Faye, Ed e Ein são errantes por profissão.

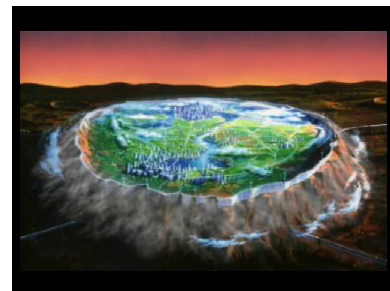
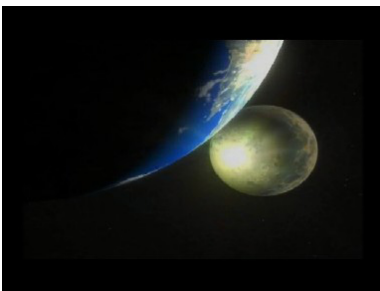


Jet, Spike, Faye, Ed e Ein



Essa autonomia que confere a eles uma liberdade celebrada em praticamente todos os episódios, ainda que lhes privem de criarem raízes, Watanabe dá o ingrediente essencial para que estejam sempre em estado de passagem, à procura do próximo alvo e em busca de dinheiro que valha o esforço da caça e da vida que levam.

Em 2071, a humanidade colonizou o Sistema Solar. A Terra é um planeta difícil de se viver já que a todo momento caem meteoros em sua superfície, resultado da explosão do portal estelar que existia na Lua, destruindo-a e enchendo a órbita da Terra de fragmentos da mesma. Esse contexto obriga a humanidade a partir e se estabelecer em outros planetas e luas, construindo nas mesmas, cidades que funcionam como ilhas interligadas, onde cada ilha simula, em pequenas porções de espaço, o ambiente e o clima da Terra. Essas porções de ilhas-cidades simulam não apenas o meio-ambiente mas também culturas, regiões e épocas específicas da história.



A ISSP é a polícia interestelar que sofre com a dificuldade de conter a criminalidade nos planetas e luas colonizadas. Caçadores de recompensas tornam-se uma solução a esse novo panorama. Aliás, existe um programa de TV chamado “Big Shot” no qual é possível acompanhar o criminoso da vez e o seu valor.



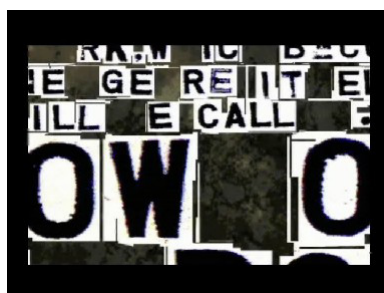
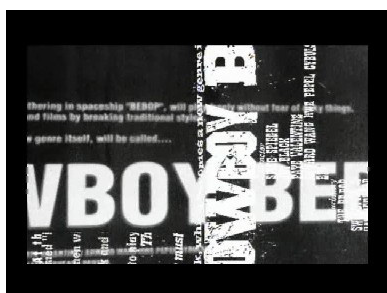
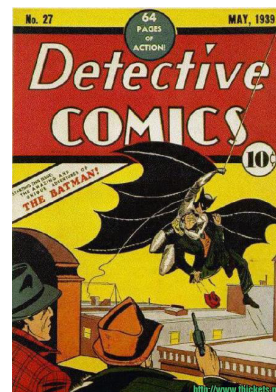
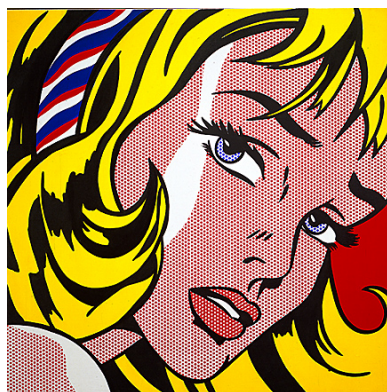
Cada episódio é chamado de “*session*” (sessão) o que remete ao clima de *jazz* sessão pela qual a série trafega, isto é, pela liberdade do improviso, de se manter um ritmo e uma melodia como *Leitmotiv*, mas tocar livremente seqüências de notas que não foram pensadas ou organizadas previamente. No caso da série, o *Leitmotiv* é a

caça aos criminosos, a liberdade das notas fica por conta das associações e remixagens entre culturas, gêneros e estilos que aparecem ao transitar pelas ilhas-cidades e seus cenários inusitados.

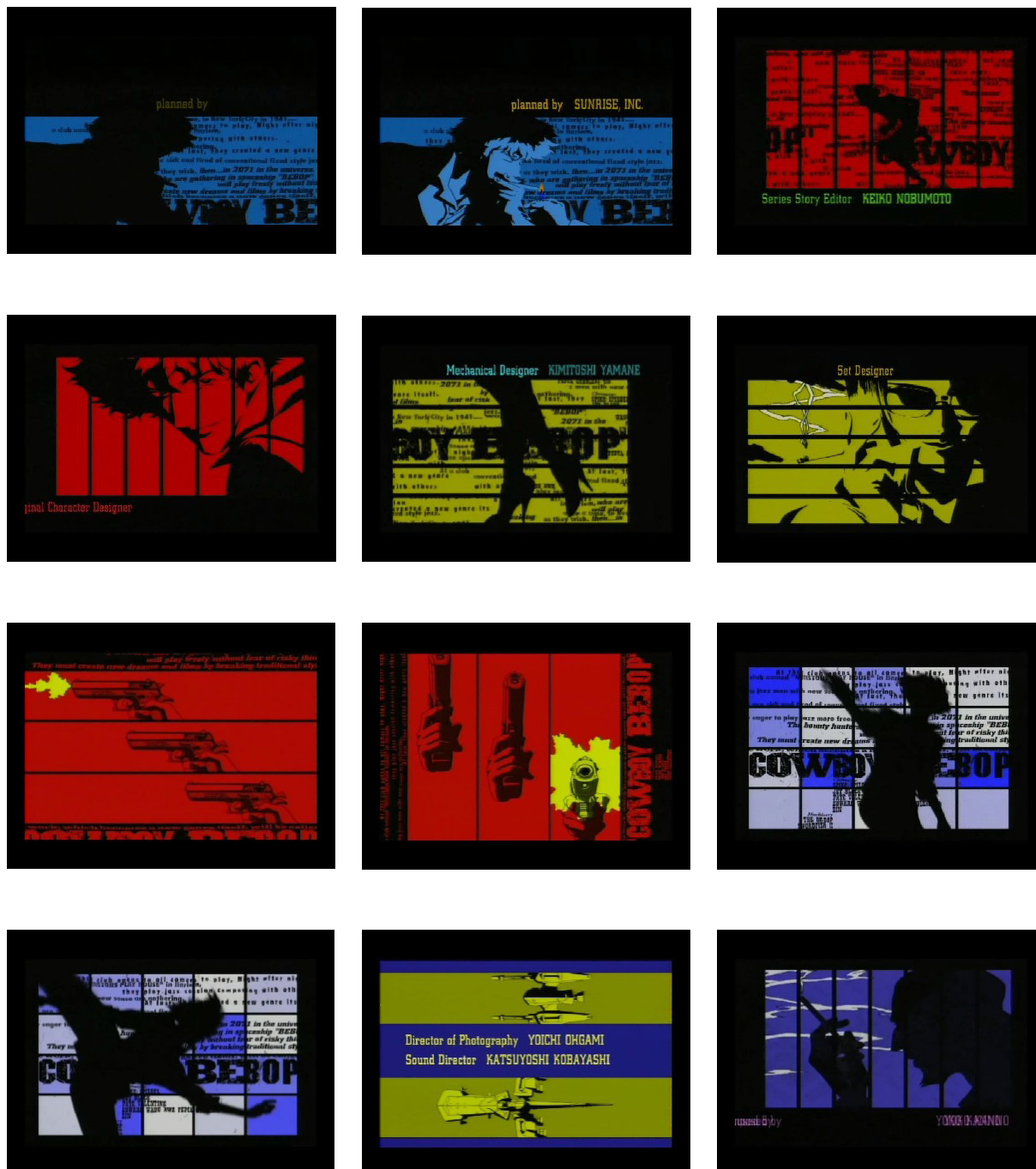


A série traz já em sua abertura uma clara referência à *Pop Art* de Roy Liechens-tein. Embalada por um enérgico *Rockabilly*, essa seqüência inicial da série, encontrada a cada episódio ou sessão, coloca em evidência o ambiente das colagens de jornais.

Apesar de serem rápidas, as frases montadas recorrentes em certos momentos na série, referem-se tanto à narrativa da mesma, quanto a lógica por trás desse universo remixado.



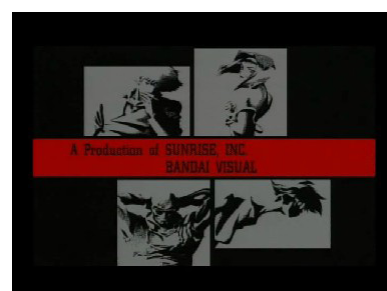
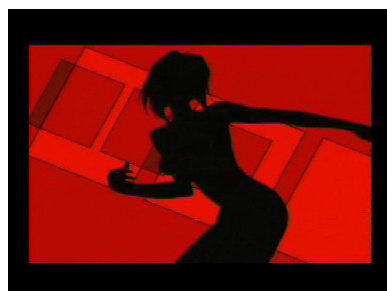
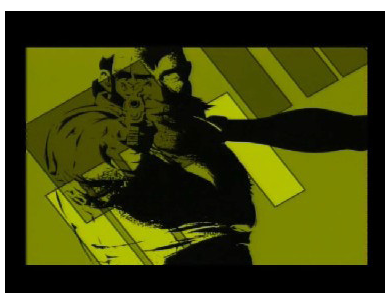
Saindo desse contexto, a sequência passa ao clima em torno dos filmes *Noir* trazendo fortes contrastes monocromáticos entre tons vivos característicos dos quadrinhos americanos da década de 1960 e silhuetas torneadas por sombras ilustrando de início o ambiente das histórias de detetive com suas *femme fatale*, seus inescrupulosos mafiosos e perseguições marcadas por tiroteios e lutas corpo a corpo.



As figuras acima trazem a imagem do estereótipo da *femme fatale*: salto alto, cigarro aceso e olhar misterioso; tudo sendo posto por entre frestas remetendo as cor-

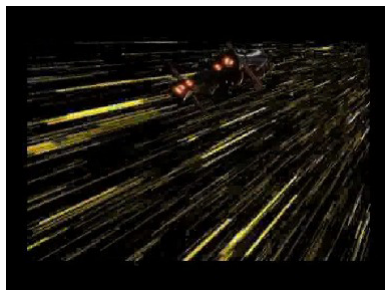
tinhas persianas encontradas nos escritórios de detetives, tanto em filmes *Noir* quanto em séries de televisão sobre a máfia. A mesma alusão pode ser vista na figura em que traz a silhueta do personagem Jet.

Já as figuras do Spike fazem referência aos movimentos de Bruce Lee no célebre filme '*Operação Dragão*' (1973) e não são postas à toa, já que o protagonista Spike se utiliza da técnica criada por Lee, o *Jeet Kune Do* nas cenas de luta. Por outro lado, as figuras de armas se relacionam diretamente com as cenas de tiroteio, que, como ilustrado nessa sequência, se tornaram sobretudo um produto *Pop*. As naves espaciais de Faye e Jet mostradas remetem ao gênero de ficção científica, algumas outras naves como a Bebop e a Swordfish são vistas na abertura da série também. A presença dessas naves são importantes para mostrar ao público que apesar dessas imagens simbólicas das décadas de 1930 à 1960, a série ocorre em algum lugar no futuro, em 2071 mais precisamente.



O final dessa seqüência de abertura ainda traz a silhueta sensual da personagem Faye em contraste com um vermelho que volta a lidar com o estereótipo da *femme fatale*. A figura final traz a montagem dos personagens principais da série.

A abertura traz as interfaces com as quais a série lida em sua matriz, como se quisesse preparar o terreno para o ambiente das apropriações e subversões nas quais vai transitar a todo tempo. Pois assim como na abertura, as referências transmutam em uma fluência que não se constrange em trafegar por entre contextos, estilos e narrativas díspares, mas simplesmente engendra-os sob uma mesma e única narrativa remixada.



A série se inicia com apenas dois caçadores Spike Spiegel, ex-membro de um sindicato criminoso de Marte chamado “Dragão Vermelho”, e Jet Black, ex-policia da ISSP, embarcados na nave Bebop. Essa primeira sessão chamada “Asteroid Blues”, conta a história de um casal tentando fugir de uma cidade localizada em um asteróide cujo cenário faz referência direta ao México, tanto que o nome da cidade é Tijuana.

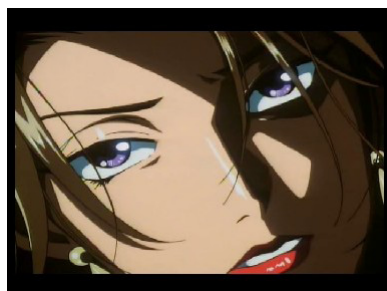


Embalado ao som de Jazz e Blues, o episódio conta também com o som metálico de uma gaita de boca, trazendo o clima perfeito de um faroeste com seqüências de

tiroteios e luta corporal, *saloons*, desertos e vestuários mexicanos misturados a naves espaciais e portais estelares, incluindo a presença de um índio *shaman* que vez ou outra aparece durante a série como uma espécie de guru do Spike.



A caçada ao casal que trapaceou a máfia local e tenta desesperadamente vender uma quantidade significativa de “*Bloody Eyes*”, uma droga sintética que afeta a percepção e a cognição do cérebro deixando-o hiperativo e agressivo, termina com uma seqüência melancólica da fuga dos dois saindo do asteróide rumo ao espaço, cercados pela polícia e tendo Spike no encalço. Mas a caçada dura pouco, logo, vendo seu companheiro totalmente afetado pela droga, a mulher o mata com um tiro, Spike observa de longe até o momento em que a nave é alvejada pela polícia.



Um fato inusitado que pode ser destacado nessa sequência final é que a mesma está envolvida por uma melodia de um saxofone que parece ter saído de algum trecho da trilha sonora de *Blade Runner* - o caçador de andróides, e em se tratando do Watanabe isso não foi colocado ao acaso, pois a música de despedida entre Spike e a mulher, joga com um evidente *affair* que se criou entre os dois durante o episódio.



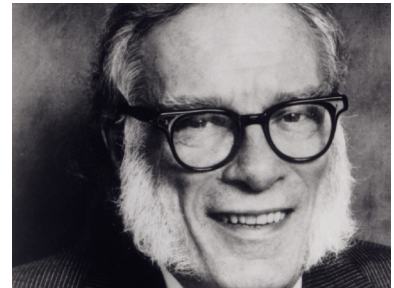
Apesar de haver diferenças entre as histórias, de *Blade Runner* e *Cowboy Bebop*, o interessante é observar como o diretor joga com essas impressões e associações entre as mesmas, exatamente pela forma como tece a justaposição de imagens e sons, deixando claro que ainda que esses caçadores tenham objetivos díspares, ambos se envolvem com mulheres misteriosas.



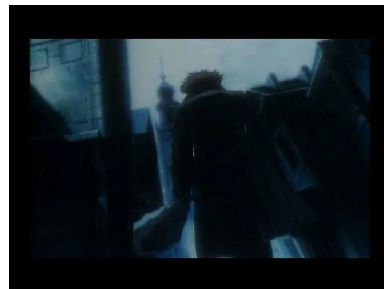
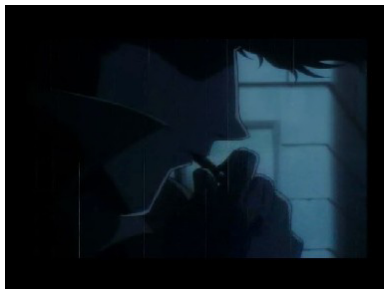
Já a sequência de luta de Spike e Asimov, o vilão, possui uma peculiaridade interessante e dá um exemplo do modo como Watanabe articula uma remixagem. A luta é focada nos movimentos de Spike e está atrelada à performance dele, portanto aos movimentos do *Jeet Kune Do*, que se baseia em reverter a força do inimigo a seu favor. Ao mesmo tempo, há um Jazz tocando que dá o ritmo aos movimentos de Spike

e torna-se claro que os movimentos dele são pontuados pelo improvisado, tal como o Jazz que é escutado e tal como *Jeet Kune Do* permite.

A empatia e o remix desses estilos, Kung Fu e música negra americana, se completam por meio da figura de Spike.



O nome do vilão Asimov faz menção ao grande escritor russo de ficção-científica Isaac Asimov, autor de diversos clássicos do gênero, entre eles a novela *Eu, Robô* de 1950 e *Viagem Fantástica* de 1966.



Outro fato importante que merece destaque, é a seqüência inicial desse episódio no qual vemos em flashback, algumas passagens da vida de Spike, terminando a seqüência em um intenso tiroteio no qual ele aparece ensanguentado e sorrindo ironicamente com uma granada na mão.

A forma como essas imagens estão construídas remetem ao gênero de filmes *Noir* e servem como preâmbulo sobre a vida do protagonista Spike.

A segunda sessão de Cowboy Bebop é a *Stray Dog Strut* que traz a caçada à Abdul Hakin, um ladrão de posse de uma carga muito especial: uma experiência ge-

nética ultra-secreta. O episódio faz uma homenagem a Kareem Abdul Jabbar, jogador profissional de basquete de 1969 a 1989, que participou do último filme de Bruce Lee *Jogo da Morte (Game of Death)*, de 1973, no qual contracenou com o mesmo em uma das mais célebres e cultuadas seqüências de luta da história dos filmes de Kung Fu. Amigo de Lee e discípulo do estilo *Jeet Kune Do*, Kareem foi escalado para o filme exatamente devido a seu tamanho.

A luta de ambos ainda traz Bruce Lee com um uniforme amarelo com listras pretas, remixado anos mais tarde na pele de Uma Thurman em *Kill Bill* vol.1 e vol.2 que também faz homenagens aos filmes de Kung Fu.

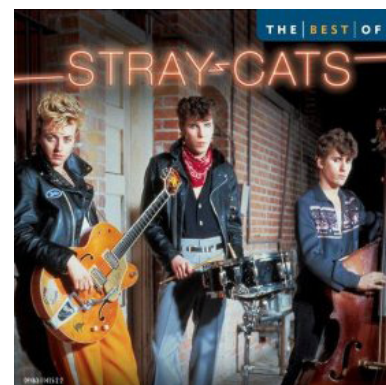


Aliás, o cenário episódio traz todas as referências a Hong Kong berço desse tipo de filmografia. Inclusive há uma cena na qual Spike entra em uma loja a procura de informações sobre Hakin e encontra um *Nu-chako* igual ao usado por Bruce Lee em *O Vôo do Dragão (The Way of Dragon)* de 1972. Ambos comentam sobre o filme e Spike ainda imita os movimentos de Lee.



A caçada a Hakin reserva a descoberta de Ein, o experimento ultra-secreto, que na verdade é um cachorro da raça Pembroke Welsh Corgi alterado geneticamente para ser mais inteligente. Spike não consegue capturar e entregar Hakin às autoridades por causa do cachorro, que no fim o escolhe como dono, deixando todos seus perseguidores, inclusive o laboratório para trás.

Assim, Spike decide salvar o cachorro que acaba se tornando um terceiro membro da nave Bebop.

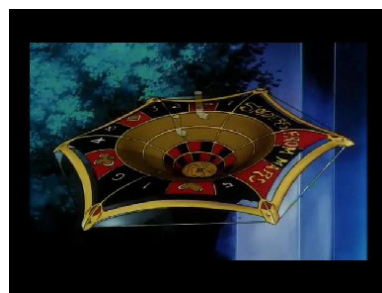


Vale lembrar que o nome do episódio é uma homenagem e um trocadilho com a música “*Stray Cat Strut*” da célebre banda inglesa de *Rockabilly* chamada *Stray Cats* que fez muito sucesso no começo da década de 1980 com um revival do estilo de rock da década de 1950.

A terceira sessão, *Honky Tonk Women* traz o clima dos cassinos e da máfia,

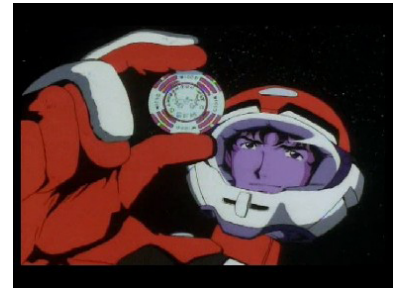
flertando inclusive com o gênero *noir* tanto no cenário quanto no figurino dos personagens. O episódio introduz Faye Valentine à série, que a princípio se auto-intitula como cigana, e a história lida com um chip escondido em uma ficha de poker cujo conteúdo é procurado tanto pela polícia quanto pela máfia.

Spike e Jet, de posse da ficha, negociam com o dono do cassino um volume considerável de dinheiro. A transação é uma armadilha contra os dois, e para piorar, Faye ainda tenta se dar bem ao procurar se apossar do dinheiro negociado. Spike e Jet conseguem se salvar, mas ficam sem dinheiro e de posse da ficha, a qual ironicamente trocam num cassino mais próximo como se não tivesse valor algum. Faye foge também sem nada nas mãos.



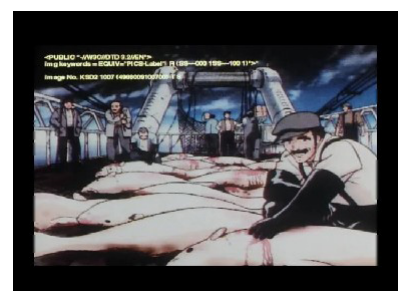
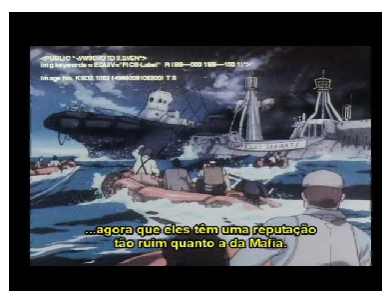
Essa sessão serve mais para introduzir a carismática personagem Faye Valentine, mas o interessante é ver o remix de cenários de ficção-científica junto ao de filmes de máfia. Pois, o cassino em destaque é uma nave que serve de parada para jogadores e viajantes espaciais. Inclusive a seqüência da troca mal-sucedida do di-

nheiro e da ficha/chip acontece no espaço com uso de trajes especiais, similares aos dos astronautas da NASA, porém mais coerentes com um cowboy do espaço.



O título *Honky Tonk Women* faz referência a música homônima dos Rolling Stones composta no Brasil, no interior de São Paulo em 1968, e lançada em 1969 em um single com o mesmo título.

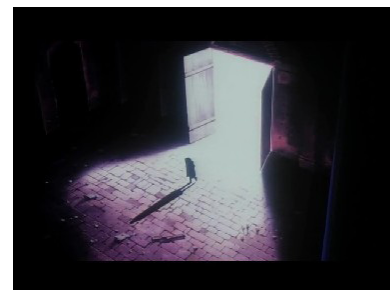
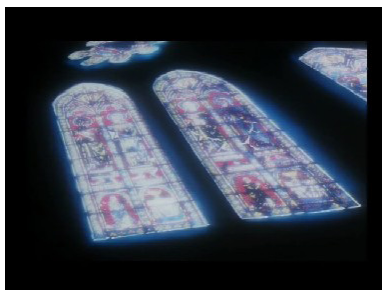
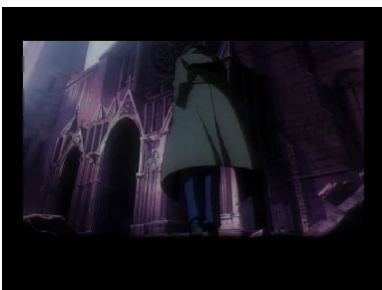
Gateway Shuffle, a quarta sessão, faz referência a grupos ativistas como o Greenpeace e conta a história dos *Space Warriors* e sua luta por tentar salvar o Ratos Marinhos de Ganymedes, uma das luas de Júpiter. Algo parecido as tentativas pelo fim à matança das baleias pelos barcos pesqueiros japoneses.



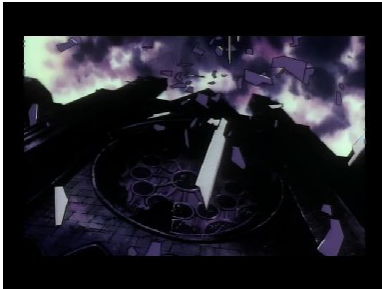
Faye, Spike e Jet conseguem capturar a líder e “mãe” do grupo, mas logo se deparam com a ameaça de um potente vírus, o *Monkey Business*, capaz de transformar humanos em símios raivosos caso a líder não seja entregue de volta aos ativistas.

O episódio termina com diversas cápsulas, contendo o vírus, sendo lançadas dentro do campo hiperespacial produzido pelos portais estelares sendo endereçadas a Ganymedes. Spike e Faye conseguem sair do campo antes das capsulas, fechando-as ao hiperespaço, isto é, em uma outra dimensão. O nome *Monkey Business*, faz referência à música *Too Much Monkey Business* (1956) de Chuck Berry, regravada por Elvis Presley, The Beatles, The Yardbirds e The Kinks.

A quinta sessão, a *Ballad of Fallen Angels*, revela mais detalhes sobre a vida pregressa de Spike. De volta a Marte, seu planeta natal, Spike fica sabendo que seu antigo tutor do sindicato Dragão Vermelho, do qual fez parte, está sendo procurado. Na busca, Spike acaba visitando uma antiga amiga, à qual nos revela que realmente Spike tinha sido dado como morto e que não era visto por ali há muito tempo.



Ao mesmo tempo, Faye decide ir por conta própria atrás da recompensa e acaba sendo usada como isca para atrair Spike para uma armadilha armada por Vicious, seu arqui-inimigo.



Todo o episódio tem um tom épico que converge para o embate entre Spike e Vicious em uma igreja gótica cheia de corvos e imensos vitrais. Aliás, as luzes e sombras vindas dos vitrais na sequência final, dão o clima necessário para o tiroteio inicial da cena até o conflito entre os dois. Um conflito que tem o seu fim no alto da igreja, com Vicious usando uma espada *samurai* e Spike uma pistola. Ambos saem feridos, porém Spike é arremessado na direção de um imenso vitral, que se despedaça e seus cacos caem junto com ele, igreja abaixo. Mas, antes de cair Spike deixa uma granada para Vicious que explode segundos depois de sua queda.



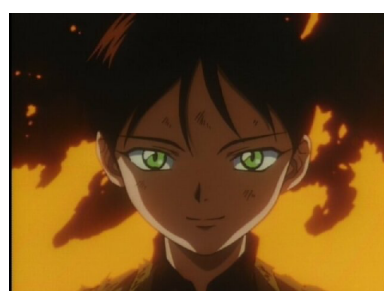
Essa sequência da queda é toda em câmera lenta, conduzida por uma música melancólica embalada pelo som similar ao de um órgão de tubos, e traz algumas imagens em *flashback* nas quais revelam que Vicious e Spike já haviam sido amigos no passado e que havia uma mulher na vida de Spike. Uma mulher que talvez tenha sido a culpada pela “morte” dele.

Nesse episódio Watanabe volta a trabalhar o gênero *Noir* no que tange ao tom sombrio em torno de Vicious, mas levando o gênero em um remix com a tragédia e/ou ao épico, esse flerte torna-se palpável em uma cena em um teatro onde uma ópera está sendo executada. Aliás, essa cena é o momento em que Faye conhece Vicious e se apavora ao perceber que se tornara refém do mesmo.



No momento seguinte, no encontro de Vicious e Spike, antes do tiroteio na igreja, há um diálogo interessante que remete ao título do episódio e ao remix pretendido. A fala de Vicious chamando, tanto ele quanto Spike, de anjos caídos, ilustra a idéia em torno da tragédia a qual Watanabe coloca em evidência durante essa sessão.

Sympathy for the Devil, a sexta sessão, traz a misteriosa história de uma “criança” de mais de cem anos de idade que utiliza pessoas mais velhas como fantoches para passar despercebido e viver sua imortalidade sem ser incomodado. Por trás da inocente figura de criança, esconde-se uma personalidade fria, calculista e pronta para matar quem atrapalhar seu caminho. Spike é envolvido na história a partir do momento que vai a caça do personagem utilizado pela criança como fantoche e se surpreende quando se depara com um assassino na pele do menino.



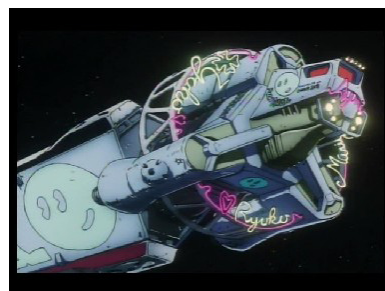
Spike perde um primeiro duelo com a criança, mas com a ajuda de Jet descobre que a mesma era sobrevivente da explosão do portal estelar que havia entre a Terra e a Lua. E que a única forma de matá-la era confeccionando uma bala com o mesmo material do qual o portal era feito.

Após uma perseguição, Spike consegue ficar cara-a-cara com o menino e em uma típica cena de faroeste, saca sua arma e com apenas um tiro certeiro na testa do mesmo, consegue matá-lo. Durante o episódio, a criança é vista tocando gaita em um bar na cidade, e quando toca, hipnotiza a todos que a ouvem. O clima de mistério é articulado por Watanabe tanto pela aparência quanto pela melodia da trilha sonora, o que conduz Spike e o espectador ao engano e à surpresa quando o demônio é revelado sob a pele inocente da criança.

Além disso, o episódio traz mais detalhes sobre o evento que mudou o rumo da humanidade, pois após a explosão do portal estelar, o planeta Terra tornou-se impossível de ser habitável daí o rumo a colonização dos planetas do Sistema Solar.

O título dessa sessão faz referência a música homônima dos Rolling Stones lançada em 1969 no álbum *Beggar's Banquet*. Os autores, Keith Richards e Mick Jagger, foram acusados por fazer apologia ao demônio. Assim, Watanabe traz esses elementos polêmicos em torno da música para dentro de sua história tecendo conexões entre ambas. Conexões livres de uma real coerência, porém tangendo um mesmo tema.

Já a sessão seguinte a *Heavy Metal Queen*, ilustra a vida dos caminhoneiros inter-espaciais. Spike, Jet, Faye e Ein buscam um caminhoneiro que leva uma carga explosiva altamente perigosa. Com a ajuda da caminhoneira V.T., eles partem no encalço do mesmo. No fim, eles capturam o bandido e o entregam a polícia.

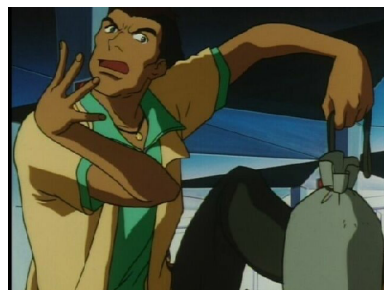


O episódio, além de mostrar a vida dos caminhoneiros por meio de um remix

inter-estelar tecendo similaridades com a mesma dinâmica encontrada nas estradas de muitos países, traz ainda em evidência a vida dos caçadores de recompensa, chamados de cowboys. Aliás, Spike e V.T. se conhecem por meio de uma briga de bar, que está lotado de caçadores bebedores e abusados, os quais V.T. odeia. O título do episódio faz alusão a caminhoneira V.T., pois *Heavy Metal* é o estilo de música que ela gosta de ouvir quando está na “estrada” e como aparenta ser a única mulher na profissão, carrega o codinome de rainha (*queen*).

Waltz of Venus, a oitava sessão, se passa em uma cidade em Vênus e possui um cenário similar a uma cidade marroquina ou turca, com várias referências ao mundo árabe desde feiras ao ar livre passando pelo figurino das pessoas nas ruas.

Spike conhece um estranho rapaz ao chegar em Vênus, após prender um grupo de terroristas em um nave comercial de passageiros. O rapaz estava na nave e vê o caçador de recompensa em ação, se impressiona com os golpes e a forma como Spike luta.



Ao chegar em Vênus, depois de entregar os bandidos à polícia e conseguir o dinheiro da recompensa, o rapaz pede a Spike que o ensine a lutar, que mesmo recusando, a princípio, acaba cedendo.

Em pouco tempo, ele demonstra a filosofia por trás da *Jeet Kune Do*. Mas ao fim da breve aula, alguns capangas aparecem e o rapaz entrega uma bagagem a Spike antes de fugir.

Em sua volta a nave Bebop, Jet abre a lista de procurados e lá está a gangue na qual o rapaz faz parte, além disso há a busca de uma planta muito rara que está de posse do grupo. Nesse exato momento, Spike abre a bagagem e descobre a planta, o que deixa Jet espantando.

Na caçada ao rapaz, Spike acaba descobrindo que ele havia tentado sair da gangue e roubado a planta para tentar vender e pagar a cirurgia da irmã para voltar a enxergar. Ele se sensibiliza pela história do rapaz e tenta ajudá-los, mas a essa altura a gangue já o tem em mãos.



Spike vai com a planta para tentar resgatá-lo, mas no fim o rapaz acaba sendo acertado com um tiro e morrendo em seguida. Com a ajuda de Faye, a gangue é capturada e a planta acabada sendo destruída. Com a recompensa, a irmã é operada e Spike se despede deixando uma caixinha de música tocando uma valsa na qual havia sementes escondidas da planta.

Esse episódio coloca em evidência uma outra faceta de Spike até então não explorada por Watanabe em outras seções, a do herói com um código de honra a seguir (*bushido*) que defende os fracos e os necessitados. Um cowboy com traços marcantes com a de um *samurai*. *Ronin*, errante e sem senhor é verdade, mas de posse de valores que estão acima do dinheiro. Assim, o remix em voga lida com essas características intrincadas e misturadas da personalidade de Spike.

Em *Jamming With Edward*, a Bebop passa pela Terra onde desenhos estranhos estão aparecendo em sua superfície. E, enquanto especuladores dizem ser de autoria de seres extraterrestres, a polícia local lança a recompensa para capturar um famoso hacker terráqueo chamado Ed, sob acusação de estar manipulando uma rede de satélites que outrora funcionavam como armas de defesa de alguns países.

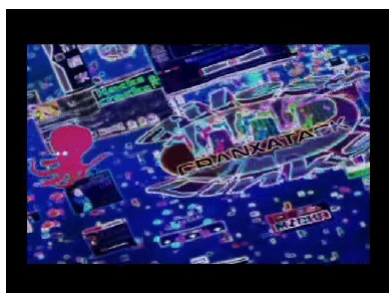


É comum que a personagem seja confundida com um menino, pois usa cabelos curtos, bermuda e camiseta larga. Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV era um menino de treze anos, depois definiram as mudanças em seu papel para uma menina espivitada, independente e super inteligente.

Ed, acompanha a trajetória da nave Bebop e de sua tripulação há muito tempo. Seu desejo é participar desse grupo de caçadores de recompensa. Ela fica feliz quando observa de seu radar a aproximação da nave à Terra. Jet e Spike partem em busca do hacker; ao mesmo tempo, Ed descobre que o que eles estão procurando é quem está se utilizando dos satélites para desenhar na superfície da Terra. Então, decide ajudá-los, encontra o satélite, entra no sistema central, faz “amizade” com um

programa executável que estava entediado, abandonado no espaço. Recordando as figuras que via antigamente na Terra, ele resolve desenhar para matar o tempo. Ed faz um download para guarda-lo, e assim, desativam o satélite.

Jet e Spike voltam frustrados de sua caçada infrutífera ao famoso hacker e sem pistas recebem a inusitada ligação da própria Ed que negocia uma saída para que eles possam receber a recompensa desde que a levem para suas aventuras. Faye promete ao hacker a sua estada na Bebop se o ajudassem. Spike, mesmo sendo alvo de inúmeros satélites, consegue chegar ao mainframe principal onde o programa executável se encontra, descarrega-o para a Terra com a ajuda de Ed, e em seguida entrega uma cópia do programa à polícia.

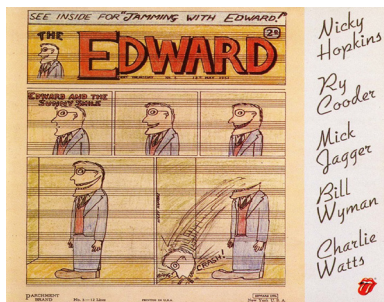


Infelizmente, a polícia não paga a Jet e Spike a recompensa por não se tratar de uma “pessoa” e sim de uma falha num programa. Eles tentam partir, mas sem levar Ed, mas ela é esperta e os faz voltar a força para que a levem junto.

A sessão, pautada em muitos pontos pelo non-sense, traz o remix de dois fatos polêmicos, mas não co-relacionados. Em primeiro lugar, as teorias míticas do escritor Erich von Däniken, autor do livro *Eram Deuses Astronautas?* de 1968, no qual afirmava que as civilizações antigas haviam deixado provas incontestáveis de que o planeta havia sido visitado por viajantes do espaço e que as coincidências nas construções das pirâmides egípcias e incas, e os rostos encontrados na imensas estátuas da ilha de Páscoa comprovam isso. Assim, a origem da raça humana estaria vinculada a uma origem extraterrestre e não ao fruto da evolução das espécies ou da vontade de Deus.

O livro ainda traz, como prova dessa intervenção e origem, os desenhos gigantes de formas de animais encontradas no deserto de Nazca, Peru. Aliás, são os mesmos desenhos que o satélite executa na superfície da Terra durante o episódio.

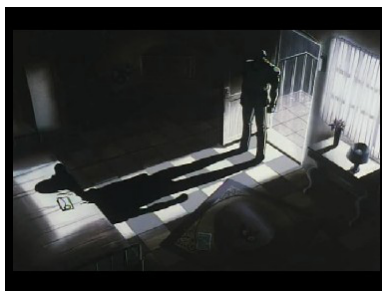
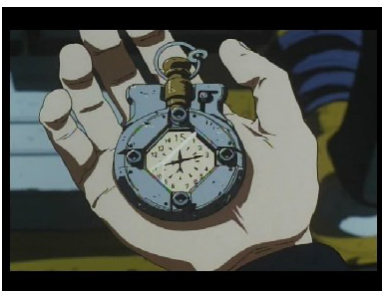
Na verdade, esses satélites fazem alusão ao famoso projeto de defesa chamado *Strategic Defense Initiative* (Iniciativa Estratégica de Defesa) proposto pelo então presidente Ronald Regan ao final da Guerra Fria que propunha um conjunto de satélites artificiais de capacidade bélica que funcionariam como armas que protegeriam os Estados Unidos de possíveis ataques de mísseis, no caso, advindos da União Soviética. O programa foi apelidado de “Guerra nas Estrelas” pela mídia e nunca saiu do papel.



Assim, além de introduzir a personagem Ed ou Edward, Watanabe brinca com essas associações entre os satélites e os desenhos de possíveis deuses astronautas, misturando-as (*jamming*) sob um mesmo e incoerente contexto.

O título *Jamming with Edward* faz referência a um disco homônimo gravado em 1969 com três membros dos Rolling Stones, Mick Jagger, Charlie Watts e Bill Wyman, junto aos músicos Ry Cooder e Nicky Hopkins, e lançado em 1972.

A décima sessão, *Ganymede Elegy*, coloca em pauta um pouco da vida de Jet como policial da ISSP em Ganymede quando era conhecido como *Black Dog* porque segundo um amigo relata “quando pega, nunca larga a presa”. Incomodado com suas lembranças e de posse de um relógio quebrado, ele vai atrás de uma antiga amiga que se revela um romance de Jet que o deixara no passado sem ao menos uma explicação. Ela lhe diz que tem outra pessoa em sua vida e se despede.



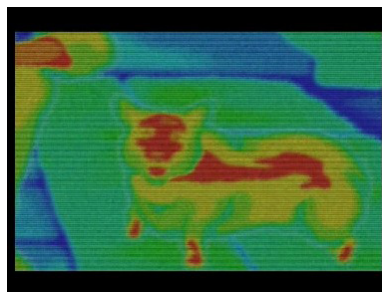
Jet descobre que o mais recente procurado em Ganymedes é o novo namorado de sua ex-mulher e Spike já estava atrás dele. Jet consegue pedir ao amigo que saia da caçada. Ele faz com que se choquem no porto da cidade. Ela revela que o tinha deixado porque tudo na vida dele era perfeito demais. Ela implora para que a deixe ir, Jet a liberta, não só daquele momento, mas de suas lembranças.

A ironia da história é que a frase relacionada ao apelido *Black Dog*, não se concretizou em se tratando de seu antigo amor. Aliás, esse apelido faz referência a uma música homônima lançada em 1971 da banda inglesa Led Zeppelin.

O episódio *Toys in the Attic*, traz uma curiosa e intrigante história cheia de sus-

pense que flerta com o clima criado em torno de filmes como *Alien – o oitavo passageiro* de 1979, do diretor Ridley Scott. A sessão é conduzida por uma narrativa típica de filmes de detetive com uso de voz em off, primeiramente com Jet narrando, depois com a Faye e por último, Spike.

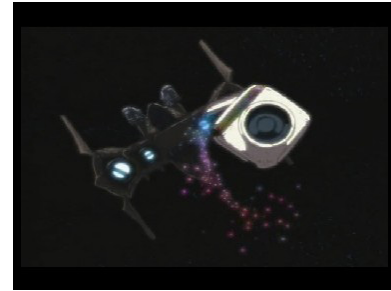
Essa narrativa aborda a investigação dos misteriosos ataques à tripulação da nave, efetuados por uma estranha criatura que utiliza os dutos de ventilação para se locomover nas dependências da Bebop. Inclusive existem trechos da narrativa visual em que há um primeiro plano da criatura rastejando e alcançando primeiro Jet, depois Faye e, por último, a Ein.



Spike, é o único sobrevivente, já que Ed desaparece, decide colocar a nave em piloto automático para pousar em Marte em 82 horas, ele se mune de todas as armas que possui (qualquer semelhança com Segourney Weaver como tenente Ripley no final de *Alien* de 1979 não é mera coincidência), com um localizador de movimentos (semelhante ao visto em *Alien – o resgate*, de 1986) e um óculos de visão noturna, parte para a caçada à criatura. E logo, ele consegue encontrar o estranho ser que é alvejado por tiros e pelo fogo de um lança-chamas, deixando-o aparentemente morto.



Spike vai até a geladeira e ao abri-la encontra o motivo da existência da criatura, uma lagosta vencida há mais de dois anos, repleta de fungos. Ele decide conduzir a geladeira para fora da nave, em meio a esse trajeto é atacado pela criatura. Assim, quase inconsciente, Spike consegue se livrar da geladeira e de seu conteúdo. A mutação de fungos da geladeira faz referência ao filme *The Stuff*, de 1985, escrito e dirigido por Larry Cohen.

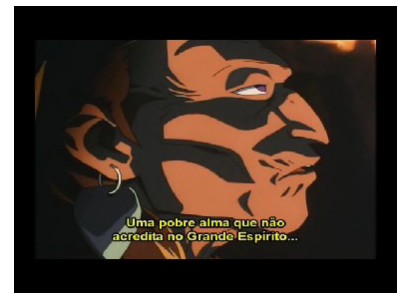
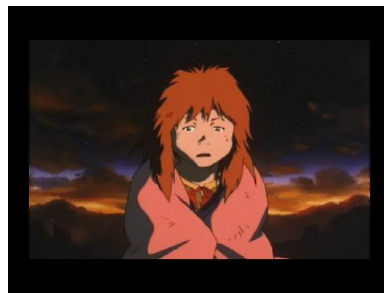


O episódio termina com toda tripulação aparentemente morta, flutuando à gravidade zero dentro da nave e embalada por uma música clássica, lembrando *2001 – Uma odisséia no espaço*, de 1968, do diretor Stanley Kubrick. Inclusive, ironicamente, a geladeira parece simular o monolito à deriva no espaço. Além disso, a frase recorrente “see you space cowboy...” encontrada ao fim de cada sessão dá espaço a um ilógico “the end” (fim), como se a série tivesse terminando naquele instante e com todos os principais personagens em coma profundo.

O non-sense volta a imperar na série por meio desse episódio, que faz o remix de referências de dois clássicos da ficção-científica, colocando-os como material de base para se construir uma história ilógica, porém divertida, carente de justificativas e coerências em seu enredo, todavia eficiente ao produzir o suspense necessário.

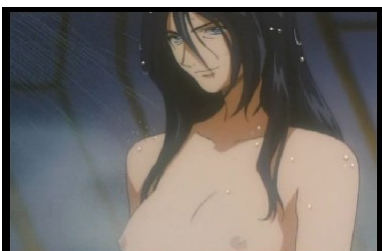
O título do episódio “*Toys in the Attic*” faz alusão a música homônima lançada em 1975 da banda americana Aerosmith. As seções doze e treze, são uma história só, divididas em duas partes, cujo o título é *Jupiter Jazz*. O episódio começa com a

imagem de índios falando sobre guerreiros. A história mostra um pouco mais sobre a organização criminosa Dragão Vermelho, seus três líderes anciãos e o papel de Vicious na mesma. Mais uma vez Spike e Vicious se encontram.



Spike fica intrigado por saber que existe uma mulher em Júpiter com o mesmo perfil e nome de seu grande amor do passado, Julia. Faye, que desaparece da Bebop sem deixar rastro, vai parar exatamente no bar onde Julia freqüentava há alguns anos e conhece um músico local que era amigo da Julia. Enquanto, Spike se depara frente-a-frente com Vicious, Faye descobre que o tal músico estava negociando com Vicious.

Assim, o final da primeira parte da história coloca Faye diante da revelação de que o tal músico, além de estar envolvido com Vicious, possui um corpo alterado com a forma de corpo feminino, o que a choca. Já Spike acaba sendo atingido por um tiro disparado da arma do capanga e antigo amigo de sindicato chamado Lin, que inter-vém no embate entre ele e Vicious.



A segunda parte, mostra que o tiro que atingiu Spike era um dardo tranqüilizador e que o tal músico fora companheiro de Vicious em uma guerra na lua de Titã anos atrás. Na verdade, ele deseja vingança porque Vicious o acusou de crimes que não cometeu o levando a prisão, onde teve que tomar certos medicamentos que alteraram seu corpo. O nome Julia era usado por ele, exatamente para atrair Vicious.

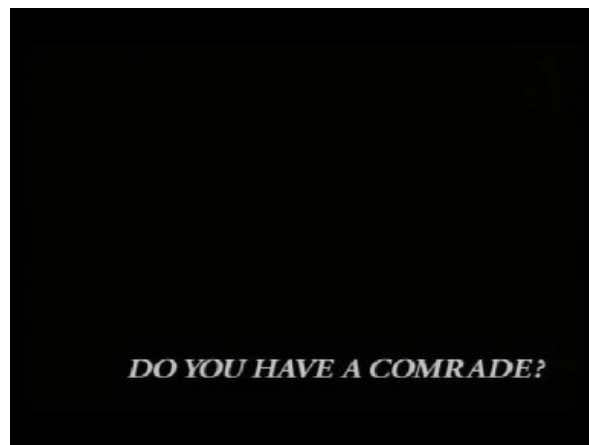
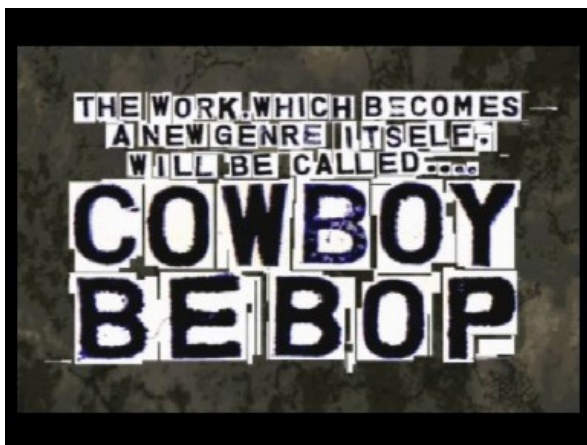


Sem pistas do paradeiro de Julia e Vicious, Spike vaga sem pistas até que uma explosão no alto de um prédio lhe chama a atenção. Ele chega a tempo de ver o músico e Vicious discutindo, e o tiroteio no qual Lin, fiel guardião, acaba sendo atingido para salvar Vicious que logo em seguida tenta escapar em sua nave, mas é perseguido por Spike e depois pelo próprio músico.

A seqüência final de perseguição a Vicious acaba com ele sendo recolhido pela nave do sindicato e a nave do músico, abatida. Spike deixa Vicious ir embora e volta para ver o músico, ferido e debilitado, que revela a ele que Julia, quando estava em Jupiter, sempre falava sobre ele. Spike atende um último pedido do músico, a de colocá-lo em sua nave em direção à Titã para morrer no caminho.

Esse episódio, dedicado mais uma vez ao passado de Spike, ilustra melhor a importância desse antigo amor de Spike à sua vida, inclusive algumas imagens já vistas em flashback voltam a serem vistas durante a narrativa, explicando melhor as relações entre os personagens. Mas, não apenas o passado de Spike é abordado na história como o de Vicious também, como soldado em um campo de batalha em Titã. O que é deixado em suspense é se Julia está ou não viva. Esses ingredientes, deixados em aberto, voltam a ter destaque no final da série.

Faye o observa e diz que ele tem olhos de cores diferentes, ele responde que o olho esquerdo enxerga o passado.

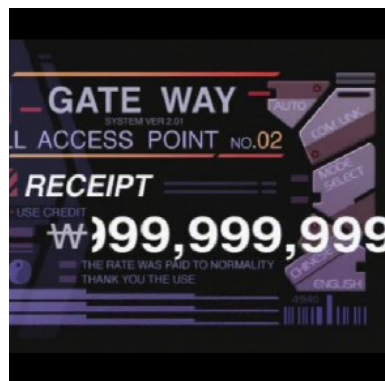


Algo que chama atenção é o que Watanabe deixa como recado em meio às seções. Uma frase colocada na metade de cada episódio: *"The work, which becomes a new genre itself, will be called... Cowboy Bebop"* (A obra, a qual se torna por si mesma um novo gênero, se chamará... Cowboy Bebop). Essa frase aparentemente diz muito sobre as intenções do diretor e é como se o mesmo afirmasse que a série inaugura um novo tipo de gênero.

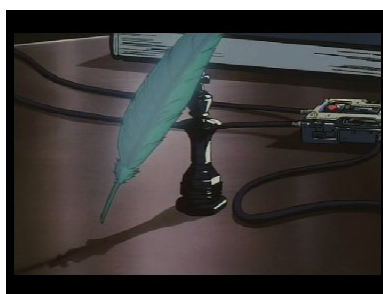
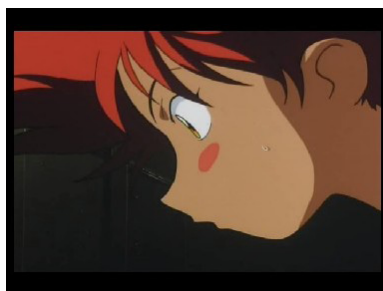
As remixagens as quais são vistas e articuladas nas narrativas e na dinâmica das seções não deixam dúvidas de que Cowboy Bebop consegue atingir suas pretensões. O que é importante observar também é a consciência do diretor de que seu trabalho não se enquadra aos moldes clássicos de classificação de gêneros, e por

isso mesmo não há uma específica à obra já que as mistura, somente sendo definida por seu título.

Bohemian Rhapsody, o episódio seguinte, conta a caçada a um mestre do xadrez (*chessmaster*) que articula um ataque sistemático aos portais estelares. Essa sessão serve mais para ilustrar como os portais foram desenvolvidos, já que o tal mestre do xadrez foi quem desenvolveu a tecnologia destes, décadas atrás. Mas, para se vingar de uma rixa com a empresa responsável pela administração dos mesmos, arquiteta os ataques.



Spike e Jet iniciam a caçada enquanto Ed inicia uma partida de xadrez com um desconhecido, que mais tarde se descobre ser o procurado da vez. Por meio do sinal de conexão da partida, Jet e Spike chegam ao refúgio do *chessmaster*, que na verdade, é atualmente um velho e exímio jogador de xadrez totalmente distante da realidade, que pensara nos ataques, mas que hoje em dia nem se lembra de suas intensões no passado.



Os dois caçadores de recompensa voltam a empresa administradora, sem o velho do xadrez, exigindo apenas que deixem-no em paz, pois não era uma ameaça a segurança dos portais. A parte final, reserva o desfecho da única partida entre Ed e chessmaster, que depois de dias consegue vencer a hacker. O título do episódio faz alusão a famosa música homônima da banda inglesa Queen lançada em 1975.

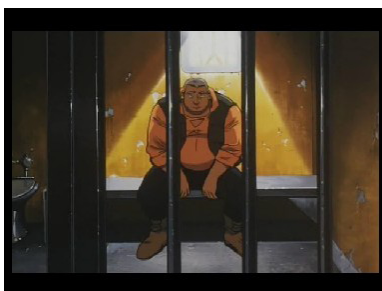
A décima quinta sessão, *My Funny Valentine*, é dedicada as lembranças de Faye Valentine, 23 anos, em um bate-papo com o pequeno Ein nos corredores da Be-bop. Sobrevivente de um acidente não explicado, sem nome, sem documentos e sem memória, Faye é acordada depois 54 anos de um sono criogênico para pagar a conta de seu tratamento para mantê-la viva.

Perdida, sem saber o que fazer a empresa de criogenia apresenta-lhe um advogado para ajudá-la na situação, o qual ela se envolve durante o episódio em sua tentativa de fuga da empresa e das dívidas. No fim, Faye é enganada pelo advogado que a abandona endividada, sem perspectiva e apaixonada.



Ao fim de seu relato, Spike sai do banheiro e Faye fica com raiva dele ter ouvido tudo. Logo, em seguida Jet chega com um novo procurado à Bebop que Faye reconhece, apesar de sua forma obesa, como o advogado que a ajudou em sua fuga e a abandonou.

A polícia chega para levá-lo e Faye foge com o procurado, o que deixa Jet muito irritado. Na verdade, ela busca por respostas sobre seu passado e do porque outrora ele a deixou. Faye descobre pouca coisa, apenas que recebeu o nome e sobrenome de Valentine porque o mesmo gostava da música de jazz “*My Funny Valentine*” e que o tal nem era advogado, na verdade era sobrinho do médico responsável pelo sono criogênico dela. No final, Faye entrega o procurado à polícia para alívio de Jet.



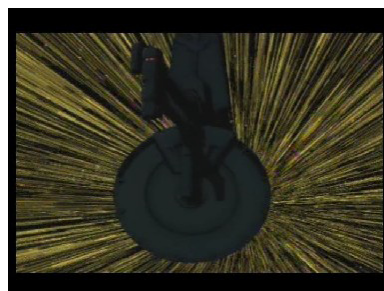
Nesse episódio dedicado a carismática personagem Faye, Watanabe abre espaço para trabalhar os personagens secundários da série. Pelo seu jeito inconseqüente, destemida, irônica e abusada, Faye consegue chamar mais atenção do que o resto da tripulação em conjunto. É a figura mais independente do grupo, não aceitando os comandos de Jet e nem os conselhos de Spike. Seu fraco pelo jogo e por corridas a leva a sempre a estar sem dinheiro.

A personagem encarna uma mulher que não tem nenhum sonho de ser mãe, que trace planos para o futuro ou algo do tipo, simplesmente vive se arriscando como se não tivesse muito tempo a perder, pois a vida é curta. Aliás, esse acaba sendo

seu lema contado e mostrado por suas atitudes durante a série. Mas, o caso é que esse episódio demonstra uma Faye frágil e perdida, desconhecida até então. Watanabe joga com as impressões sobre seus personagens, ao abordar fatos do passado, dando-lhes uma maior profundidade e complexidade.

O título do episódio vem, como dito acima, de uma música homônima de Jazz pertencente a um musical chamado *Babes in Arms* de 1937, de autoria de Richards Rogers e Lorenz Hart.

Já em *Black Dog Serenade*, é o passado de Jet que é abordado, mais precisamente a situação pela qual perdeu o braço esquerdo e colocou uma prótese biônica. O episódio mostra um motim em uma nave prisão indo em direção a Plutão que acaba o levando a rever um perigoso assassino da máfia, o mesmo que acarretou o incidente com o braço.



Ajudado por um antigo parceiro da ISSP, Jet consegue entrar na nave prisão e enfrentar o matador que revela a armação por trás da emboscada de tempos atrás. Na verdade, esse antigo parceiro que ajuda Jet a chegar a nave prisão foi quem arquitetou a armadilha que fez com que o mesmo perdesse o braço e desistisse de ser policial, e que agora, vinha atrapalhando as ações da máfia em Ganimedes. Esse mesmo amigo policial mata o assassino e duela com Jet na sequência final. Mas, como forma de compensar seu erro no passado, sua arma não tinha mais balas e acaba morrendo.



Essa sessão traz algumas seqüências narrativas em flashback que parecem extraídas de um típico filme de detetive da década de 1930. O figurino, as luzes, o cenário nas docas de um porto com pilhas de caixas de madeira, formando labirintos, traçam o ambiente no qual Jet fora emboscado. Já as seqüências no tempo atual na nave prisão não deixam de ter um tom sombrio, necessário ao embate entre o caçador de recompensa e o assassino.

Os dois momentos dentro da história tecem um paralelo interessante sem perder os elos que os ligam dramaticamente o de estarem conectados ao personagem Jet. Assim, a referência a filmes antigos de detetive e o ambiente sombrio das imagens atuais se completam em uma remixagem que torna o episódio com uma característica única e peculiar ao observarmos a série como um todo.

Apesar das referências aos filmes noir, de detetive e de máfia, serem comuns nas narrativas envolvendo tanto Spike quanto Jet, a forma como Watanabe explora esse gênero de filmografia dentro da série é distinta para cada um deles, e isso parece estar relacionada as diferenças em relação ao passado e a personalidade desses personagens.

O décimo sétimo episódio, Mushroom Samba, faz uma visita e uma homenagem a *Blaxploitation*, um movimento de produção cinematográfica e de séries de TV da década de 1970 dedicados ao público negro americano, destacando em seus papéis principais atores de origem afro-americana.

A dinâmica das histórias desses filmes giravam em torno de histórias sobre gangsters, gangues, tráfico de drogas e de investigação policial. O destaque fica por conta do filme *Shaft* de 1971, do diretor Gordon Parks, que inclusive ganhou um Oscar pela música “*Theme From Shaft*” de Isaac Hayes*.



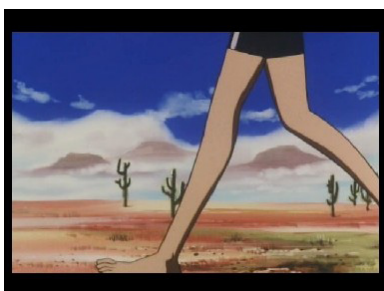
Mushroom Samba coloca em evidência dois ícones desse movimento, o já mencionado filme *Shaft* e a atriz Pam Grier principal estrela desse movimento, cuja carreira foi retomada com o filme *Jackie Brown* de 1997, do diretor Quentin Tarantino.



Na sessão existem dois personagens na trama que se caracterizam como Shaft e Grier. Mas, ao contrário dos cenários encontrados na *Blaxploitation* como Detroit, New York ou San Francisco, Watanabe os coloca em uma cidade do velho oeste

americano, inclusive o personagem que atende pelo nome de Shaft anda arrastando um caixão aos moldes do clássico de *Western Spaghetti*, *Django*, de 1966, do diretor Sérgio Corbucci.

A história do episódio mostra Bebop avariada, após uma colisão no espaço com uma outra nave desgovernada. Neutralizada pelos estragos e em solo, Jet e Spike começam a avaliar uma forma de consertá-la. O problema é que a Bebop está sem combustível e sem comida, e é por isso que Ed e Ein saem em busca de comida.

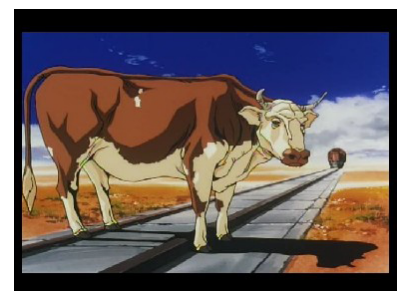


Nessa incursão à procura de comida, os dois encontram os personagens de Grier e Shaft que estão em uma caçada atrás de um sujeito que cultiva e trafica cogumelos alucinógenos. Foi exatamente a nave desse traficante que batera na Bebop no começo do episódio. Aliás, Ed consegue trazer alguns cogumelos para Bebop e como estavam todos com fome, todos comem menos ela e Ein. A cena das alucinações de Faye, Spike e Jet são hilariantes e cômicas.

Ao final, em uma clássica perseguição em um trem em movimento, Ed e Ein

conseguem se livrar dos personagens de Shaft e Grier, e conter o traficante com ajuda de uma vaca parada nos trilhos.

A sessão é cheia de non-senses e pende mais para uma paródia remixada entre o gêneros. O que a trama abriga com propriedade são as características da personalidade da personagem Ein que basicamente em todos os episódios anteriores sempre trouxe um lado mais cômico e sem sentido à série, mesmo nas seções mais sérias e com temáticas dramáticas mais fortes, essa personagem fazia o papel de aliviar as tensões em meios às tramas, com atitudes, palavras engraçadas e hilárias. O título *Mushroom Samba* faz menção ao samba brasileiro já que Watanabe é um grande fã da cultura e dos ritmos do Brasil.



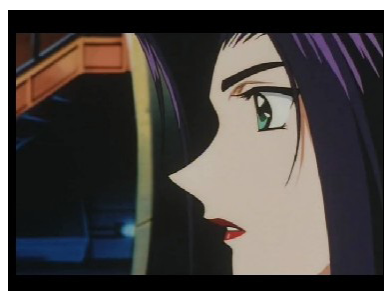
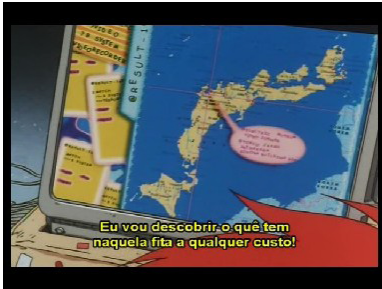
A próxima sessão, *Speak Like Child*, traz uma engraçada história de uma entrega endereçada a Faye, cujo o conteúdo ela não se interessa por medo de ser cobrança de dívidas. Já Spike e Jet, ao contrário, abrem o pacote só por curiosidade e acabam encontrando uma fita de vídeo Beta, nunca vista pelos dois.

Logo, os dois caçadores vão atrás de um técnico em aparelhos do século XX e o encontram assistindo a série *Barrados no Baile* (*Beverly Hills, 90210*) em um videocassete. Logo, o técnico explica sobre os sistemas de vídeo que existiam antes dos CDs e DVDs, o que traz espanto e tédio a ambos. A fita é posta para rodar em um aparelho, a imagem aparece em uma TV próxima, mas de repente a imagem começa a ficar distorcida, antes mesmo do técnico regular o aparelho Spike dá uns chutes no videocassete, destruindo o aparelho. Deixando o técnico sem reação.



De volta a Bebop, com a fita Beta em mãos, os frustrados Spike e Jet amarguram uma decepção. Ed entra para salvá-los e localiza um museu no Japão que poderia ajudá-los. Eles mais do que depressa acionam os motores da Bebop e saem de Vênus em direção a Terra, deixando inclusive a Faye para trás.

Na Terra, chegam ao Museu Elétrico da Cidade Subterrânea na Antiga Ásia, descem um prédio de quarenta andares até chegar ao espaço reservado a aparelhos antigos e encontram algo parecido com o que viram na loja do técnico. De volta a Bebop e já no espaço, eles percebem que a fita Beta não serve no aparelho que trouxeram da Terra e logo Ed os avisa que aquele era um videocassete de fita VHS.



Em Vênus, novamente, chateados com tudo até ali, recebem uma nova encomenda endereçada a Faye que a essa altura está de volta a nave. Eles abrem e descobrem um videocassete de fita Beta, colocam a fita para rodar, em seguida vêem a imagem de uma criança conversando com a câmera, uma típica gravação caseira.

Essa criança é a própria Faye, anos atrás, e a gravação tem o sentido de incentivá-la a continuar a lutar. No fim, ela está emocionada, pois não se lembra de nada daquilo.

Nessa sessão, Watanabe coloca uma cômica situação da época das fitas de vídeo como a trama principal do episódio guardando para o final uma grande carga emotiva relacionada a Faye e a sua amnésia. Apesar de Spike e Jet protagonizarem uma caçada movida pela curiosidade, todo o episódio é voltado a personagem Faye.

O título do episódio faz referência ao disco homônimo de 1968 de um dos grandes pianistas da história do Jazz: Herbie Hancock. Outro recado deixado por Watanabe sobre a série Cowboy Bebop, como observado nos episódios doze e treze.

“Então, em 2071 no Universo, os caçadores de recompensa que estão reunidos na nave Bebop irão atuar livremente, sem medo de arriscar nada. Eles devem criar novos sonhos e filmes ao quebrar estilos tradicionais. A obra que se torna um novo gênero por si mesmo será chamada de Cowboy Bebop.”

Esse recado só reafirma as intenções do autor e de sua equipe em tentar quebrar ou subverter os gêneros tradicionais em um novo estilo. Não só os personagens atuam livremente sem medo de arriscar, como os próprios criadores são conscientes de que estão também embalados por um mesmo princípio.

A décima nona sessão é a *Wild Horses* que conta a história da caçada a uma gangue pirata que ataca diversas naves se utilizando de um potente vírus de computador, que é injetado por meio de arpões. O episódio começa mostrando Spike, em um deserto na Terra, esperando ser resgatado para levar sua nave, a Swordfish, para reparos ao seu amigo Doohan, um mecânico especialista em naves espaciais.

Jet tenta ir atrás da gangue com a Bebop, mas acaba ficando à deriva após ser atingido por um arpão contendo o vírus. Nesse momento, Spike retorna ao espaço com a Swordfish e junto com a Faye, conseguem interceptar e neutralizar a gangue, mas a Swordfish é atingida, ficando a deriva e em rota de colisão com a Terra.



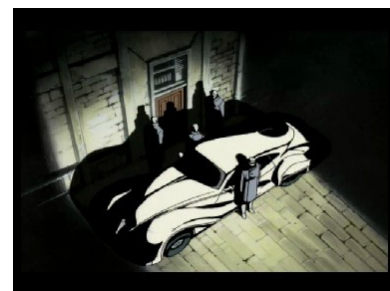
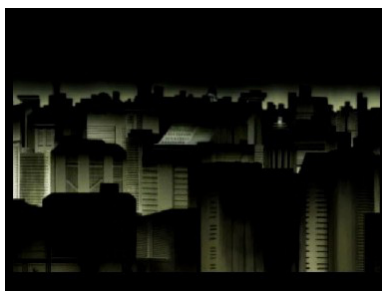
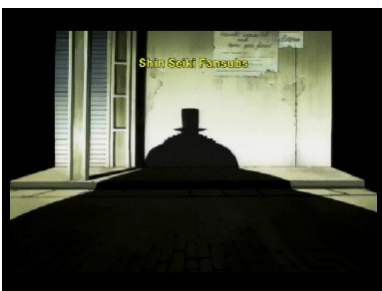
Ouvindo a conversa entre Spike e Jet, o assistente de Doohan alerta o mecânico que decide ir salvar o caçador de recompensas com o ônibus espacial *Columbia*, todo reformado e reestruturado. Doohan alcança Spike, mas fica sem ter como pousar de volta à Terra. No fim, por meio de uma foto, ficamos sabendo que os três conseguem pousar, ainda que destruindo parcialmente a *Columbia*.

O episódio faz uma homenagem ao ônibus espacial *Columbia*, o primeiro de uma série de naves projetadas pela NASA com intuito de iniciar as viagens espaciais na tentativa de dominar o espaço. A *Columbia* teve seu primeiro voo em abril de 1981 e acabou explodindo em fevereiro de 2003 ao reentrar na atmosfera da Terra no final de sua 28ª missão. Na época da produção da série, a nave estava em plena atividade.

A gangue de hackers espaciais que desenvolveram o poderoso vírus agem, durante a história, como piratas do espaço, inclusive na forma de se vestir e de atacar as outras naves. Outra referência importante dentro dessa sessão é o *baseball*, esporte ao qual o assistente de Doohan é aficionado, cuja popularidade é grande no Japão.

O título do episódio se refere a uma música homônima dos Rolling Stones lançada em 1971 no álbum *Sticky Fingers*, e faz menção diretamente aos personagens de Spike e Doohan, ambos cavalos selvagens.

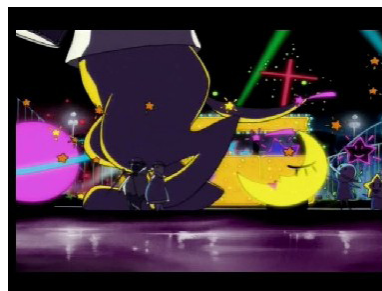
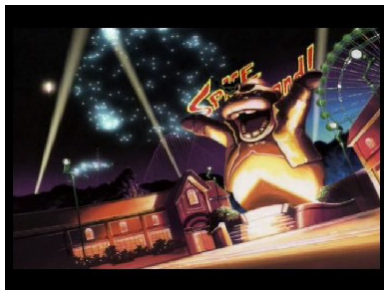
Já Pierrot Le Fou, coloca Spike diante de um cruel assassino criado em laboratório e é uma das seções mais eletrizantes da série, pois o duelo entre ambos em um parque de diversões traz uma seqüência de luta e tiroteio digna dos filmes do diretor John Woo.



O episódio começa com Spike em um bar chamado “*C’est la vie*” jogando sinuca, após a partida, se dirige a um beco onde presencia uma execução deflagrada por um assassino conhecido como Pierrot. Este, aliás, percebe que Spike testemunha sua ação e logo parte para eliminá-lo.

Spike quase é morto, sobrevive a esse primeiro embate com Pierrot. Jet e Ed

tentam ajudar a decifrar quem seria esse assassino e descobrem toda sua história, porém enquanto eles correm atrás de informações Spike é convidado para um duelo em um parque de diversões, e mesmo debilitado, aceita o convite.



A seqüência no parque de diversões ao estilo Disneylândia reserva idas a uma montanha russa, a bichos de pelúcia robotizados e uma grande parada similar as paradas da Disney, isso tudo servindo de cenário ao conflito entre os dois. No fim, devido ao pavor de Pierrot a gatos é que Spike consegue atingi-lo com uma faca que o faz cair aos prantos, feito uma criança e em seguida é esmagado por um gigante cachorro robotizado da parada.

Essa sessão mostra uma faceta de Spike: um certo gosto por desafiar a morte.

Pois, seu adversário é superior a ele, e por pura sorte não é morto durante o duelo.



Watanabe volta a enfatizar a temática de que esses heróis protagonistas de sua série vivem por se arriscar, seja pela vida errante que levam, sem responsabilidades aparentes, ou pelo prazer em poder viver dessa forma, aventurando-se sem medir consequências. E isso remete novamente a própria série em seu desafio em tentar quebrar os estilos tradicionais e partir para algo novo. É evidente que o prazer em arriscar de Spike, conjuga com o prazer de Watanabe em subverter os gêneros e os padrões de remixagens.



O tom desse episódio é muito sombrio, principalmente as seqüências em que aparecem a figura de Pierrot em ação, assassinando seus alvos. Já a parte que mostra-o no laboratório sendo criado e desenvolvido para ser uma perfeita arma de guerra, reserva algumas imagens que lembram as cenas em que o personagem Alex DeLarge (Malcolm McDowell) do filme *Laranja Mecânica* de 1971, do diretor Stanley Kubrick, é sujeito ao tratamento para ter aversão à violência.

O título dessa sessão faz referência ao filme homônimo de 1965 do diretor francês Jean-Luc Godard.

O vigésimo primeiro episódio, *Boogie Woogie Feng Shui*, conta a história do encontro de Jet com uma garota filha de um antigo informante seu da época em que era policial da ISSP, que foi dado como morto, mas que envia-lhe um e-mail marcando um local para se falarem.

Na verdade, indo ao local marcado, o caçador de recompensa acha a filha que é perseguida por uma organização devido a uma dívida do pai. É então que Jet a ajuda na caçada para descobrir pistas de onde seu pai está de fato. O inusitado é que todas as pistas estão ligadas ao *Feng Shui*, uma corrente de pensamento de mais de quatro mil anos que se baliza pela vibração do *chi (qi)* do ambiente de forma a canalizá-lo a favor de seus praticantes. Segundo a doutrina, saber utilizar essas forças da natureza garante uma vida próspera, cheia de saúde e de sorte.



A caçada leva-os ao hiper-espço de um dos portais estelares, onde é possível abrir uma ponte de ligação entre a Bebop e a nave onde está o informante. Este se despede da filha e agradece a Jet por ajudá-lo a se reconciliar com ela, logo a abertura se fecha. No fim, Jet se despede da garota que agora pode tocar sua vida.



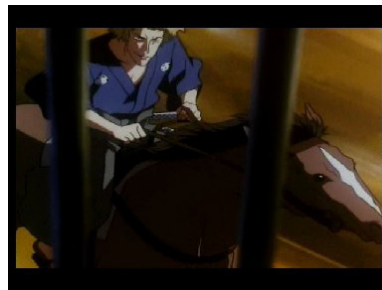
Essa sessão é voltada a Jet e brinca com seu jeito sisudo ao lado da garota que é toda alegre e empolgada, apesar da mágoa por não saber porque seu pai a deixou. O fato interessante são os princípios da *Feng Shui* sendo utilizados na caçada, as diversas coincidências em relação as pistas encontradas deixam Jet boquiaberto.

A sessão *Cowboy Funk*, faz uma homenagem aos filmes de Sérgio Leone e as antológicas trilhas sonoras de Enio Morricone. Na história, a caçada a um terrorista que usa explosivos para chamar atenção acaba com uma disputa hilária entre Andy, um cowboy que parece ter saído de um filme de *Western*, e Spike. Já o cenário do episódio lembra a cidade de Taipei em Taiwan.

Esse remix de cowboy e *samurai* que Watanabe ilustra nesse episódio tem raízes curiosas. O clássico filme de Leone de 1965, *Por uns dólares a mais* (*Per un pugno di dollari*), ao qual essa sessão faz referência, é inspirado em um filme de comédia de Akira Kurosawa *Yojimbo* (*O Guarda Costas*) de 1961, que conta a historia de um *samurai ronin* que decide livrar uma cidade das mãos de duas gangues criminosas.

A disputa entre os dois caçadores de recompensa deixa a busca pelo terrorista em segundo plano, o que irrita-o a ponto de colocá-los em um elevador pronto para explodir em um dos prédios mais altos da cidade. Há a explosão, mas Spike e Andy saem ilesos e fazem um duelo ao melhor estilo de western spaghetti sobre os escombros do terraço do prédio. De forma cômica, Spike acaba vencendo. O que faz com que Andy reconheça que ele é verdadeiramente um cowboy, fazendo-o mudar de vida,

se tornando, na seqüência final da sessão, um *samurai*, imitando agora Miyamoto Musashi.



A grande inspiração do cineasta Akira Kurosawa em seus filmes de *samurai* são os *Westerns* de John Ford. Enfim, após o término da Segunda Guerra, a filmografia dedicada a esses personagens ícones de cada cultura que acabou se misturando, se alimentando de elementos em comum entre essas figuras quase míticas.

Watanabe joga com esses parâmetros de caracterização de cada personagem remixando-os: Andy se veste e simula ser um cowboy que ao final torna-se *samurai*, já Spike se veste como saído de um filme de gangsters, age como um *samurai ronin*,

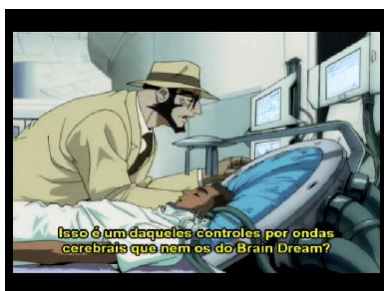
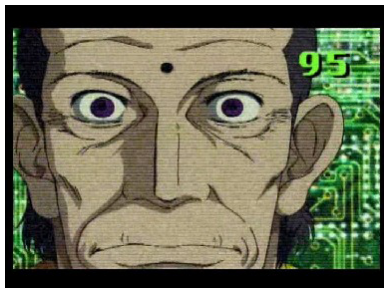
e em seus combates e lutas utiliza tanto artes marciais quanto armas de fogo. São esses padrões que tornam disponíveis para serem quebrados e resignificados em outras roupagens.

O vigésimo terceiro episódio, *Brain Scratch*, coloca em evidência a cultura dos videogames e ainda faz alusão a seita japonesa *Ensino Verdade Suprema (Aum Shinrikyo)* que deflagrou um ataque no metrô de Tóquio com o gás Sarin em 1995.

A sessão conta a história de estranhos desaparecimentos e suicídios de pessoas que começaram a se conectar ao programa *brain scratch*, que prometia a paz e a felicidade. A tripulação da Bebop começa uma caçada para descobrir e capturar o líder da seita que vincula suas propagandas a jogos de videogame de imersão 3D e programas de TV. Inclusive há uma cena em que Jet é quase influenciado pela seita, sendo salvo por uma mordida de Ein em sua perna. Ao contrário de Faye que desaparece ao tentar investigar sozinha.



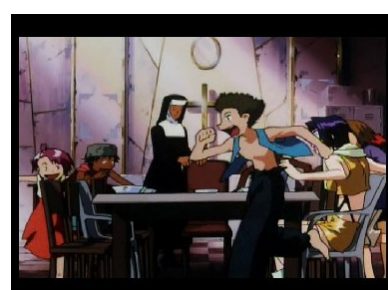
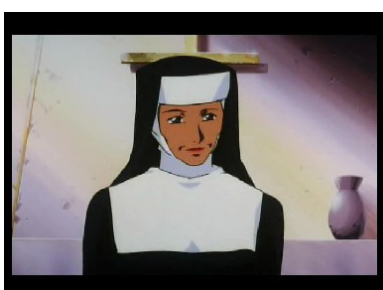
No final, Spike encontra o núcleo de propagação da seita e descobre que o líder é uma entidade virtual que opera uma rede que se conecta com os seus usuários, manipulando-os, convencendo-os a deixarem a existência física e a viverem uma existência etérea. Já Jet desvenda o mistério e descobre que o líder na verdade é um jovem em coma, cuja a atividade cerebral permanecia atuando independente e conectado a internet. Assim, bastou ser desplugado da rede que a seita sumiu. No fim, Spike encontra Faye presa ao lado de um amontoado de monitores onde o rosto do líder da seita era vista.



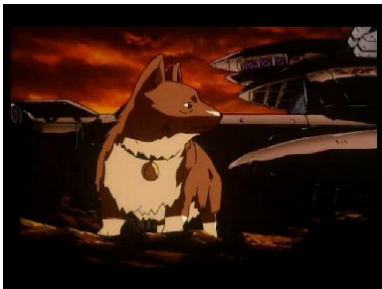
Esse episódio lida diretamente com canais de comunicação, como videogame, televisão e internet, que podem se tornar em meios de manipulação em massa. É uma história um pouco mais polêmica e diverge em muito de outras encontradas na série, mas demonstra uma certa preocupação de Watanabe com o tema.

Hard Luck Woman, mostra Faye decidida a encontrar o local onde foram gravadas as imagens na fita de vídeo mostrada na sessão *Speak Like Child*. Com a ajuda de Ed, ela parte para a Terra na busca por descobrir mais sobre o seu passado.

Na história, Faye depara-se com o orfanato onde a Ed foi criada, no local fica sabendo que o pai de Ed esteve recentemente ali procurando pela filha, além de achar o local onde foi gravada a mensagem que ela mesma fez décadas atrás, antes de seu período em sono criogênico. No fim, todas a sua memória vem à tona o que a faz abandonar a Bebop e ficar na Terra.



Para não ficar sem fazer nada, Jet e Spike consultam os procurados na região, e logo partem na caça de um sujeito. Ed volta a Bebop e descobre que quem seus amigos procuram é, na verdade, seu pai. Ambos encontram-no, mas tanto Jet quanto Spike levam uma surra dele, mas a luta é interrompida com a chegada da nave Bebop ao local e com a Ed saltando nos braços do pai. Ao final, Ed e Ein deixam a Bebop, ficando somente Jet e Spike à bordo. Ambos partem da Terra em um clima melancólico e triste.

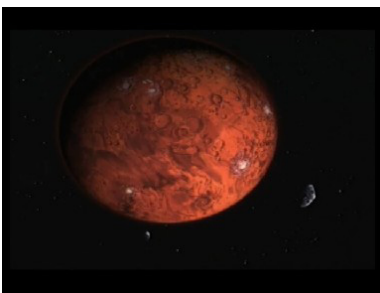


Esse tom de despedida e de forte emoção marcam e ditam a dinâmica desse episódio, em uma espécie de preparação para o público, para o término das aventuras desses heróis errantes. A carga dramática em torno de Faye e Ed é pontuada pela amnésia e busca de um passado por uma e pela busca do pai por outra. O desfecho com a Faye deitada aonde era seu quarto em uma casa que não existe mais e Ed junto a Ein indo encontrar o pai, é muito bem orquestrada como clímax, que se completa com Jet e Spike quietos, sem palavras, sem despedidas, deixando o planeta, agora com a vazia Bebop, sem latidos, sem reclamações da Faye e sem os gritos de Ed.

O título dessa sessão faz menção direta a música homônima da banda americana *Kiss* do disco *Rock and Roll Over* lançado em 1976.

As duas últimas seções a vigésima quinta e a vigésima sexta, cujo o título é *The Real Folk Blues*, é uma história dividida em duas partes. O final e derradeiro conflito entre Spike e Vicious é o foco da trama.

A primeira parte, mostra o ataque de Vicious aos chefes anciãos da máfia Dragão Vermelho com intuito de tomar o poder na organização, onde é preso para ser executado como exemplo.



Jet e Spike são emboscados em um bar, debaixo de um intenso tiroteio, Jet é atingido na perna. Shin irmão de Lin morto na sessão *Jupiter Jazz*, chega ao local

para ajudá-los e explica o que Vicious tentou fazer e que agora a organização estava atrás de todos relacionados a ele para serem também executados, inclusive Julia.

Spike leva Jet para um médico para retirar a bala. Faye volta a aparecer à série e por coincidência acaba encontrando Julia fugindo de um grupo de capangas da organização. Faye acaba ajudando-a e ao final desse encontro Julia percebe que ela conhece Spike e a pede que o avise que estará em um lugar combinado pelos dois há anos atrás.



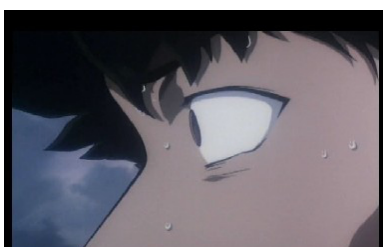
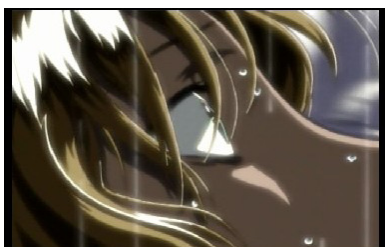
Sobrevoando Marte, Spike e Jet conversam, o ex-policial da ISSP pede ao amigo que esqueça o passado e deixe tudo para trás. Spike nega o pedido dizendo que existiu uma mulher na vida dele que o mudou completamente, que lhe deu algo que era realmente importante e lhe fazia viver. Nesse momento, Faye volta à Bebop e encontra com Spike e lhe transmite o recado de Julia.

A Bebop é cercada pelas naves da organização, Spike sai com sua Swordfish para contra-atacar. Em Marte, Vicious reverte a situação e consegue tomar o poder na Dragão Vermelho matando os chefes anciãos. Faye sai com sua nave para ajudar Spike. Ambos conseguem eliminar todos os adversários. Por fim, Jet pede a Spike que parta para procurar o que ele perdeu.

O final da primeira parte mostra Spike se encontrando finalmente com seu grande amor, Julia, em um cemitério debaixo de uma leve chuva, no melhor clima *Noir*. A conversa entre os dois é vista no começo da segunda parte e nesta é revelada porque Julia não se encontrou com ele há anos atrás. Vicious a ameaçou, se ela não

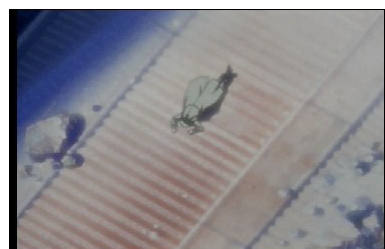
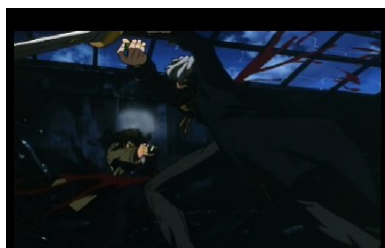
o matasse, ele mataria a ambos.

Shin retorna a sede da Dragão Vermelho, encontra seus antigos chefes mortos e Vicious dominando a organização. Spike e Julia vão atrás para saber se uma antiga amiga ainda vive e descobrem que a mesma está baleada. Ele percebe que os capangas da máfia estão cercando o local e se prepara para revidar. Logo, entram na loja e começa o tiroteio. Eles correm para o telhado para tentar fugir, mas Julia é atingida por um tiro e morre.



Spike volta a Bebop, tem uma última conversa com Jet antes de partir, Faye o aborda com arma nas mãos, sabia que ele iria encontrar e lutar com Vicious, e lhe pede que não vá. Ela confessa que agora lembrava de seu passado, mas a única coisa boa que ela tinha realmente era aquele lugar. Spike lhe responde que não estava indo para morrer, mas para saber se ainda estava vivo. Faye dispara alguns tiros para o alto tentando pará-lo, mas não obtém o que deseja.

Spike parte para o confronto definitivo com Vicious. Ele entra sozinho no prédio da sede da organização Dragão Vermelho e começa um intenso tiroteio, cheio de explosões. Com a ajuda de Shin, Spike consegue chegar ao último andar do edifício onde seu arquiinimigo o espera, está baleado e com ferimento na cabeça.



A luta final entre os dois é rápida e impressionante, termina com Vicious morto e Spike descendo as escadas, mancando e muito ferido, sendo cercado pelos capangas da organização. A cena final da série mostra-o apontando a mão como se fosse uma arma para os seguranças e dizendo: “*bang!*”. Spike cai morto (?!).

Essas duas últimas seções fecham a trama do personagem principal da série Spike Spiegel e volta a ter o tom dos filmes de máfia da década de 1930, apesar da organização Dragão Vermelho ter similaridades com a máfia japonesa *Yakuza*, o estilo das imagens lembram os filmes americanos de gangsters. Um fato interessante na cena em que Julia é alvejada, é observar que Watanabe utiliza uma metáfora visual para simbolizar sua morte, pois conforme ela cai, pássaros brancos passam ao fundo e parecem dizer que sua alma partindo.

A série termina em alto estilo, exatamente por trazer o confronto mais esperado entre Spike e Vicious, e deixa em aberto se Spike realmente morreu ou não, pois ele já foi dado como morto uma vez. O título dos dois episódios faz menção ao álbum homônimo de Blues de *Muddy Waters*, lançado em 1965.

Como parece em todas as vinte e seis seções, apesar das remixagens estarem

engendradas e conjugadas dentro de uma dinâmica de interconexões e inter-relações midiáticas, há uma autonomia dramática no que tange as histórias dos personagens criados por Watanabe. Estas são desenvolvidas e delineadas ao longo da série, o que demonstra que a obra remixada não é uma obra de citações ou de simples cópia.

O cenário das remixagens não implode a questão da autoria, que se faz presente justamente nas estratégias de remixagem e mediação propostas. Assim, o domínio poético do autor de remix está na habilidade em tecer as remixagens e ainda garantir uma autonomia significativa dentro da obra.

4. The sons of battlecry

A série Samurai Champloo propõe versar sobre um pop tradicional, reinventando a época áurea dos samurais a partir da perspectiva do pop, salientando o *samurai ronin* (sem senhor), que aos olhos de Watanabe recebe a redefinição de freelancer que trafega às margens da sociedade.

Jin, Mugen e Fuu, os protagonistas da série, seguem um caminho inusitado na busca de um *samurai* que cheira a girassóis. Assim, entrelaçados por um motivo fútil, eles seguem um caminho que conjuga interfaces entre o submundo do período *Edo*, marcado por dramas envolvendo dívidas de jogo, prostituição, corrupção, máfia (*Yakuza*), pirataria e tragédias familiares com um submundo dos grafites, hip hop, break e dos DJs.

Essas remixagens encenadas ao longo dos episódios mostram fatos históricos reais, com a exatidão de nomes e situações críveis, porém recontados com um certo grau de liberdade, unindo traços do ilógico e da ironia, reescrevendo a história da Era Togukawa e se divertindo com essa possibilidade.

Ponto importante na narrativa são os embates e lutas ao longo desses episódios ao estilo teatral *Chambara*. O nome *Chambara* vem da junção *chan-chan*, *barabara* que representam o barulho da lâmina quando corta a carne. Os combates obedecem um ritmo específico que brinca sobre a espera seguida de trocas de espadas de forma violenta e rápida, acrescidos a esguinchos de sangue no cenário durante a seqüência, com o intuito de maximizar a dramaticidade do confronto. Na verdade, a narrativa visual converge frequentemente a uma grande batalha ou um *Dai-Ketto* (grande duelo). Habilidade acrobática é uma necessidade para o ator de *Chambara*. Essa graça física permite que o ator não apenas realize façanhas envolvendo rolar, saltar e se atirar, mas também permite que se adaptem ao ambiente, utilizando-se pa-

redes, mesas, cadeiras e outros objetos inanimados como suportes de improvisação que podem ser utilizados durante a aplicação das técnicas acrobáticas.

Chambara é encontrado no cinema japonês e em geral vem do teatro tradicional, primeiramente do *Kabuki*. Segue-se sobretudo a obra de Sawada Shôjiro que oferece combates mais enérgicos, pois a fascinação do público pelo *samurai* é anterior ao cinema. No cinema, foi o diretor Kanamori Bansho quem revolucionou este estilo de embate coreografado e encenado inspirando-se junto às peças de Sawada e junto ao cinema ocidental, dinamizando os combates utilizando os recursos da montagem.

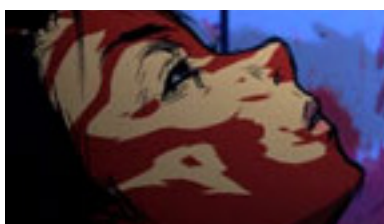
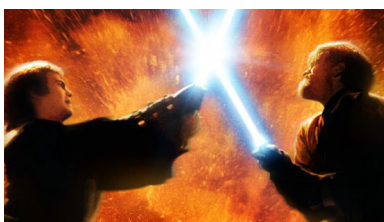
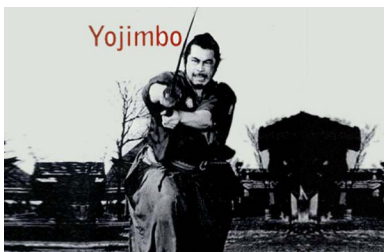
Após a pausa cinematográfica devida à guerra, o *Chambara* reaparece em 1954 graças à obra de Akira Kurosawa, em *Os Sete Samurais* (*Shichinin no samurai*, 1954). Kurosawa mistura o filme de época e o de espadas, o que o torna mais acessível ao público ocidental. No mesmo ano, Inagaki Hiroshi adapta a história de *Musashi*, trilogia dos quais o primeiro episódio recebe Oscar melhor filme estrangeiro. Nos anos seguintes, Kurosawa explora este tipo de performance com os filmes *A fortaleza escondida* (*Kakushi torine no san akunin*, 1958), *Sanjuro* (1962) e *Yojimbo* (1961).

Sucessivamente outros diretores japoneses começaram a empregar o estilo *Chambara* como um padrão de confronto marcado de grande apelo visual. Assim, um ano apenas após a estréia de *Yojimbo*, o diretor Masaki Kobayashi realiza *Hara-Kiri*. Por meio do *Chambara*, o diretor questiona os valores comuns desta época, como honra e respeito, valores que acompanharam o Japão militarista durante a Segunda Guerra Mundial. *Hara-Kiri* recebeu o prêmio do júri de Cannes em 1963.

Com o sucesso desses filmes, o *Chambara* acabou influenciando alguns diretores ocidentais e sua narrativa pode ser vista em *Sete Homens e um Destino* (*The Magnificent Seven*) de 1966, de John Sturges que remete aos *Sete Samurais* de Kurosawa. Na Itália, com o diretor Sergio Leone com *Por um Punhado de Dólares* (*Per un pugno di dollari*) de 1965, e George Lucas na série *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*) de

1977, que igualmente deve-se ao combate de sabres de luz assim como os valores e ao caminho *Jedi*, ao caminho do *samurai* (*bushido*) e a luta de espadas.

Mais recentemente, o estilo conheceu sucessos importantes com *Zatoichi* de 2003, do diretor Takeshi Kitano e com *Kill Bill vol. 1* e *vol. 2* de 2003, do diretor Quentin Tarantino. Pode-se incluir também os filmes *Azumi* de 2003, de Ryhuei Kitamura baseado num *mangá* de mesmo nome e *Shinobi* de 2005, de Ten Shimoyama.



A abertura da série Samurai Champloo é embalada ao som de um Rap, aparece a imagem de um dos personagens, o impulsivo Mugen, ao fundo figuras de galos, em diversas cores muito similares as utilizadas pela *Pop Art* fazendo-se uso de colagens. A letra da música:

“- Yeah!

Afiado como o fio de uma espada Samurai

A Lâmina Mental

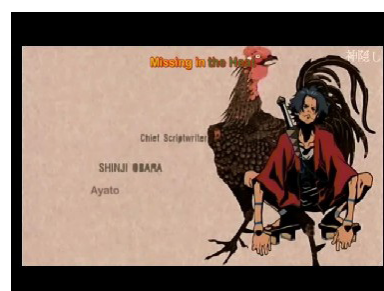
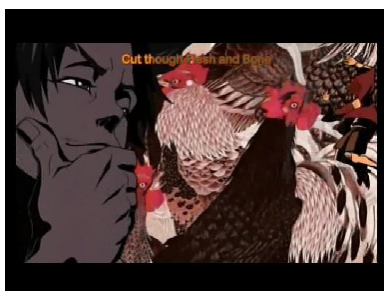
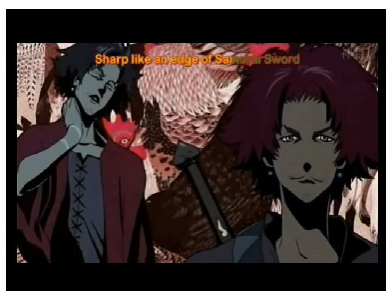
Corta através de carne e ossos

Embora minha mente esteja em paz

O mundo está uma desordem

Sem o calor interior

A vida fica fria”



Neste trecho, Watanabe visualmente relaciona a imagem de Mugen ao temperamento do galo: agressividade aliada ao puro instinto. Mugen é impulsivo e sarcástico, em seu estilo de luta aparecem o break e a capoeira brasileira, o que poderia ser denominado de *freestyle*, estilo livre. Assim, a vertente do improvisado, da dança e da luta de rua são conjugados ao caráter secular do *samurai*, em uma remixagem que o define.

Além disso, a letra lida com a complexidade tanto do personagem quanto da série. O jogo com as palavras tenta dar uma identidade a complexa relação entre o

antigo e o novo no Japão, associando a precisão do corte da espada *samurai* com a mente, que também pode atravessar carne e ossos, entrever situações e contextos. Uma mente que embora em paz, está inserida em um mundo caótico que, sem calor interior, esfria.

Essas metáforas brincam com um sujeito imerso em um mundo em que o convívio entre opostos é comum, ordinário e necessário. Assim, manter a mente em paz, ter a capacidade de perceber e entrever o cenário em que está inserido e ainda manter uma vontade que o faz seguir e não desistir, parece ser a síntese dessa dinâmica que traça um paralelo entre a série e o Japão.

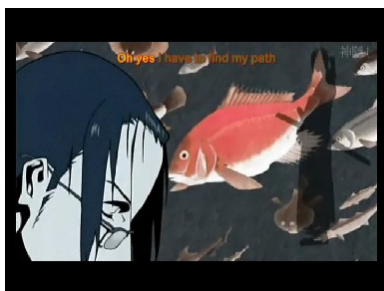
Em seguida, aparece o segundo personagem, o metódico Jin ao fundo figuras de peixes e lulas com em colagens. A letra da música segue:

“- Ah sim, preciso achar o meu caminho

Nada menos, andar na terra através da água e do fogo

Os elementos que compõem uma poesia grandiosa,

Meu modus operandi (maneira de agir) é uma amalgama”



Jin é associado a figura do peixe e de animais aquáticos pelo seu temperamento mais calmo e de seus movimentos precisos e silenciosos. Jin mantém o estilo clássico do *samurai* que tenta buscar seu caminho, o caminho do autoconhecimento, passando pelos elementos terra, água e fogo. Esse trilhar rumo a sabedoria através dos elementos da natureza compõe a poesia grandiosa da vida de um *samurai*. A

última frase, destacada pelo *modus operandi* se refere as remixagens e misturas encontradas na série.

A outra personagem é a Fuu, que é apresentada depois de Jin. À Fuu são associadas as imagens de frutas, legumes, flores e esquilos, através de cores fortes em graffites em colagens. Já a letra da música:

“- Aço comprimido em um microchip

No meu braço a marca de um pro

A recompensa derradeira é honra e não o prêmio

Ao contrário dos tempos

De guerras sem Senhor”



Aqui a letra não faz uma referência direta a Fuu, mas a uma vida de *samurai* dentro de um Japão atual. Aço comprimido em um microchip faz referência a feitura artesanal da espada e ao mesmo tempo coloca o microchip no lugar da espada, isto é, o microchip é uma espada. No meu braço a marca de um *pro*, assim como a espada era o símbolo da função do *samurai*, o microchip é o símbolo desse novo *samurai* moderno, considerado um “*pro*”, abreviação de profissional que quer dizer, aquele que conhece e está acima da maioria dos leitores comuns em dias de cibercultura e mundo digital. A recompensa derradeira é honra e não um prêmio, remete ao código do *samurai* na época dos senhores feudais japoneses, em que a honra era valor supremo

da vida desse guerreiro cuja função era guardar esses grandes chefes políticos detentores de terras no Japão antigo. Pois, com a morte do *samurai*, o que se preserva na memória é o valor que este deu ao código de conduta *bushido*, é essa vida honrada que mantém viva a fama desse guerreiro para as gerações futuras. Ao contrário dos tempos, de guerras sem senhor, remete a vida independente e autônoma do *freelancer*, senhor de si mesmo, envolvido em batalhas, no entrecruzamento dos tempos, mais uma vez as frases tecem relações com o Japão atual.

Após essa apresentação dos personagens principais segue uma sequência de imagens de casas, castelos, espadas, silhuetas de guerreiros cortadas ao fio da espada, roupa de *samurai*, louva-Deus, lagartos, cobras e galhos de plantas. Embalados a rima:

“- Um freelancer

O brado da batalha de um falcão faz a pomba voar e a lágrima secar

Imagino porque um lobo solitário

Não corre com o Clã

Só acredita nos instintos

E se une ao plano

Alguns dias, algumas noites

Alguns vivem, outros morrem

No caminho do Samurai

Alguns lutam, outros sangram

Do nascer ao por do sol

Os filhos de um brado de guerra

Alguns dias, algumas noites

Alguns vivem, alguns morrem

Pelo nome do Samurai
Alguns lutam, outros sangram
Do nascer ao por do sol
Os filhos do brado da batalha
O brado da batalha”



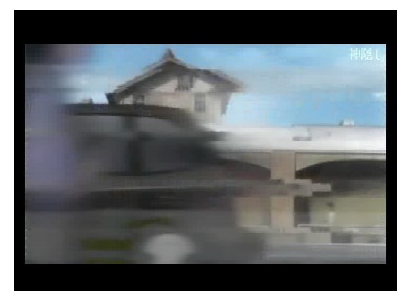
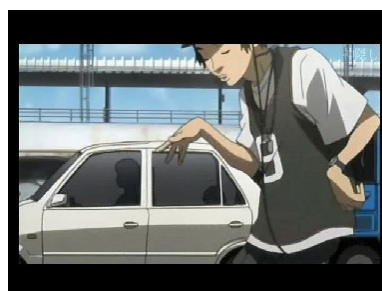
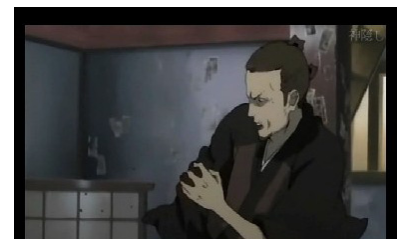
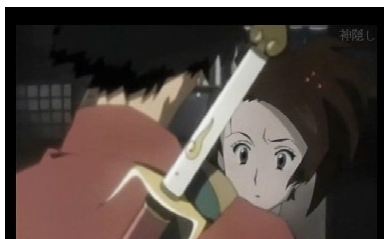
Esse novo *samurai*, sem clã, traça seu próprio plano, está o tempo todo no calor da guerra, dia-a-dia, alguns vivem, alguns morrem ao grito da batalha. Em síntese, essa é a tônica do *samurai* de Watanabe desapegado da terra, das tradições, errante, sempre a busca do grito da batalha e que vive intensamente o que o acaso lhe oferece a cada novo dia.

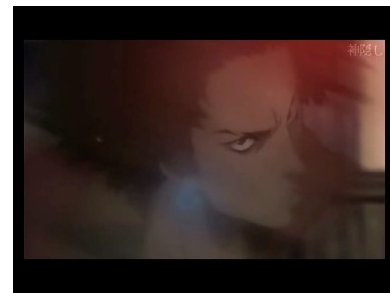
Aliás é essa a dinâmica da série, a cada novo episódio fatos inesperados ocorrem aos personagens - Jin, Mugen e Fuu -, que leva a conhecer dramas diversos por vilarejos, florestas, campos e cidades por onde passam. Assim, a busca pelo *samurai* que cheira a girassóis é um pretexto a continuar a vida errante. Porém, ao desenrolar da história, o passado de cada personagem vem à tona de forma a entrelaçá-los até o último e definitivo episódio onde há um fechamento de toda a narrativa da série.

Temperamentos tempestuosos é o título da primeira história na qual esses personagens estão envolvidos. Neste episódio, Jin defende um camponês humilhado e condenado a morte pelo *daimyo* (governador) da cidade por não pagar impostos enquanto Mugen se envolve em uma confusão com o filho desse governador em um restaurante local, onde Fuu trabalha.

Jin elimina os melhores *samurais* do governador e Mugen dá uma surra nos capangas e no próprio filho do governador. Os dois acabam se encontrando no restaurante, ao saber que Jin eliminara os *samurais* do senhor local, Mugen se interessa em lutar com ele. A luta dos dois demonstra o encontro entre a imprevisibilidade e o impulso contra o domínio da técnica e a beleza dos movimentos, pois, Mugen é puro instinto e Jin corporifica a razão.

O confronto acarreta na morte do filho do *daimyo*. Perseguidos pela guarda local, acabam presos e condenados guilhotina. Mas, no momento da execução, eles conseguem se livrar, e fogem ajudados por Fuu. No fim, por ter ajudado os dois ela consegue fazer com que a ajudem a encontrar o *samurai* que cheira a girassóis.

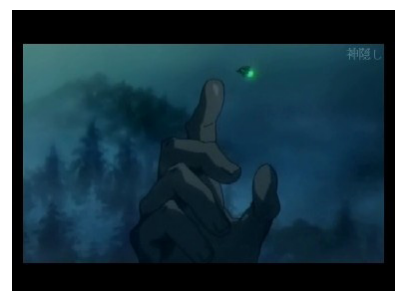
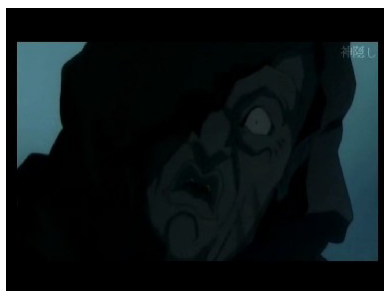




Esse primeiro episódio, são reveladas as interfaces de linguagens a serem trabalhadas durante a série, como a intervenção do *Rap* na trilha sonora e na própria narrativa visual ao utilizar a dinâmica do *scratch* nas transições entre lugares e tempos, indo em *flashback* (retrocedendo) e em *flashforward* (adiantando) a história por meio dessa técnica vista apenas nas remixagens em música eletrônica ou no *hip hop*. Porém, essa dinâmica se completa com o uso de certas características próprias da linguagem do vídeo, pois para dar visualidade ao *scratch*, Watanabe trabalha as distorções na imagem, típicas de quando se pausa, coloca ou para frente ou para trás o conteúdo de uma fita VHS em um vídeo-cassete, inclusive ouve-se os grunhidos agudos comuns a esse processo.

O segundo episódio mostra o retorno de um dos capangas do filho do *daimyo* local que teve seu braço amputado pela espada de Mugen no restaurante. Mas, agora volta ajudado por um guerreiro ogro e um *samurai ronin*. Jin e Mugen são emboscados por seus adversários. Fuu é usada como isca, mas consegue ficar amiga do ogro que revela ter uma história parecida com as de *Frankstein* e o *corcunda de Notreda-*

me. Nesse momento, Mugen é dopado por uma prostituta e logo em seguida colocado diante do ogro. Já Jin é surpreendido pelo *ronin* em uma luta em meio a bambuzais.



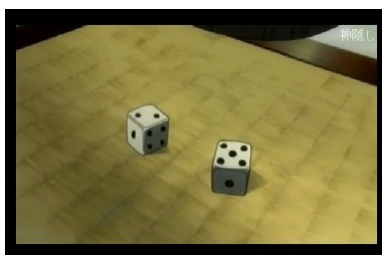
Ao ver Mugen quase morto, Fuu tenta impedir o capanga de braço amputado de matá-lo de vez, mas ele a agride, o que faz com que o ogro se vire contra seu senhor, sufocando-o até a morte. Mugen aproveita a chance e parte para cima do guerreiro deformado que se deixa ser atingido. Neste momento, ao ver seu senhor sendo morto, o *samurai ronin* pára de lutar com Jin e decide não matá-lo.

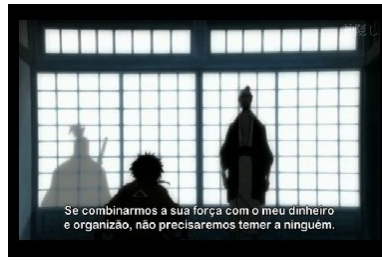
A narrativa desse episódio é dedicada a ilustrar o cenário do Japão do período *Edo*. Apesar da trilha sonora colocar em evidência a música eletrônica e o *Rap* novamente, a visualidade e as coreografias das lutas são carregadas dramaticamente

visando enaltecer um Japão secular, distante e poético. Aliás, dentro da narrativa, no momento em que Fuu e o ogro se aproximam e ficam amigos, os vaga-lumes aparecem e conferem um ar lírico ao episódio, e são estes que ilustram a morte desse guerreiro deformado ao final da história. Outro trecho visualmente lírico é o confronto sob a luz do luar de Jin e do *samurai ronin* que demonstram a beleza da técnica de ambos na espada (*katana*) unindo velocidade e precisão a cada investida.

O terceiro e o quarto episódio - *Bárbaros para aluguel* -, contam uma história aos moldes das narrativas dos dramas domésticos realistas (*kizewamono*) do kabuki. Um pai atolado em dívidas de jogo, sem dinheiro para pagá-las a um dos chefes de uma família vinculada a *Yakuza* (máfia japonesa) local, que se vê obrigado a ceder a própria filha para ser prostituta como forma de pagamento.

No começo dessa história, Jin e Mugen decidem abandonar Fuu, indo cada um por um caminho diferente, deixando-a sozinha em uma bifurcação na estrada. Tanto Mugen quanto Jin acabam virando guarda-costas de famílias adversárias e pertencentes a *Yakuza*, o primeiro a serviço da família Nagatomi e o segundo a serviço da família Kawara. Já Fuu é capturada e colocada à força em um bordel onde conhece a filha do endividado. A última cena mostra Mugen pulando para cima de Jin.





A segunda parte da história inicia com Mugen e Jin trocando golpes de forma alucinante. Jin, junto ao jovem Kawara, consegue escapar do bordel. Esse jovem Kawara mata um dos homens de Nagatomi por este ter abusado da garota exposta à frente do bordel. Devido a esse fato, os chefes dos dois clãs se encontram para encerrar suas desavenças, e por meio de um jogo de dados decidirem quem iria ceder o controle da cidade. Fuu consegue fugir e por engano é levada para jogar os dados.

O clã Nagatomi ganha e o chefe dos Kawara cede o controle de parte da cidade ao clã vencedor e, por último, faz o *seppuku*, tirando sua própria vida. O jovem Kawara pede ao líder do clã vencedor que solte a garota, mas este revela que não tinha em mente cumprir o que haviam combinado. Nagatomi junto ao seus guardas se levantam contra Jin e os homens de Kawara. Mugen volta à cena e se junta a Jin em uma eletrizante batalha. O líder dos guarda-costas de Nagatomi, antigo homem de confiança do clã Kawara, mata seu senhor como forma de vingar seu honrado antigo chefe. Jin e Mugen chegam a tempo de vê-lo cair morto, acabando de vez com a disputa entre os dois clãs. O fim da história mostra o duelo entre Mugen e esse líder dos guarda-costas do clã Nagatomi ao pôr-do-sol. A luta é breve e Mugen sai vencedor.



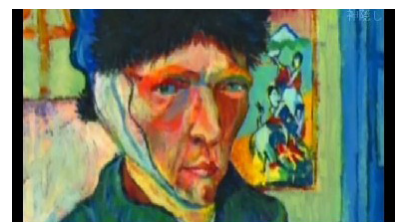
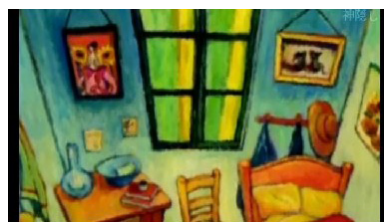
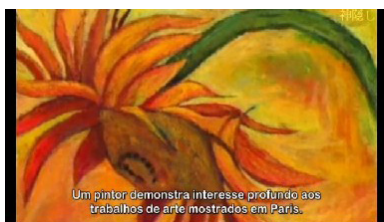
Estes dois episódios colocam em evidência certas características envolvidas à temida máfia japonesa *Yakuza*, seus códigos e modos de agir. Trazendo à tona a forma de controle e subjugação por meio do jogo, da prostituição e imposição à força. A disputa entre os clãs marcadas sob o derramamento de sangue era comum nessas narrativas que também eram pontuadas pela honra, algo que pode ser visto na prática do *seppuku* na cena em que o líder Kawara cumpre sua palavra.

Outro ponto de destaque na história é o momento em que Jin e Mugen partem juntos na batalha contra os homens de Nagatomi, pois a coreografia e os movimentos dos dois estão embalados ao som de uma música eletrônica. Essas interfaces entre o contexto da *Yakuza* e as coreografias ao estilo *Chambara* com as batidas de música eletrônica que moldam a remixagem desse episódio. É esse verticalismo entre contexto visual tradicional e o áudio pop que são entrelaçados compondo a narrativa.

O quinto episódio - *Anarquia Artística* -, começa explicando as criações, influências e inspirações de Van Gogh e Hishikawa Moronobu. Watanabe se apropria dessas duas figuras e reconta a história dos *ukiyo-e* e como uma das telas de Hishikawa vai parar em uma das tela de Van Gogh.

Hishikawa (1618-1694) viveu no período Edo, foi o primeiro grande nome da gravura *ukiyo-e*. Um ilustrador convertido à gravura avulsa (xilogravura) monocromática denominado *Sumizuri-ê*. Desligou a gravura do livro, que a encarecia, e passou a fazer dela um avulso por excelência. Já Vincent van Gogh (1853-1890) foi um pintor impressionista holandês, considerado um dos maiores de todos os tempos, mas somente reconhecido após sua morte, suas telas se tornaram conhecidas mundialmente devido ao seu traço único e por lidar com cores vivas e trêmulas. Sabe-se que as telas japonesas do *ukiyo-e* o influenciaram muito.

A princípio as pinturas *ukiyo-e* eram feitas com atrizes de *Kabuki* e depois passaram a pintar modelos amadoras. As artes ficavam expostas por um tempo em pequenas lojas de arte, depois eram usadas como embrulhos de mercadorias a serem exportadas ou apenas enviadas nas embarcações. Essas pinturas eram recolhidas e se tornavam catálogos. Essas garotas eram seqüestradas e vendidas na Europa. Hishikawa aparece procurando uma modelo para o seu próximo trabalho e acaba encontrando a Fuu. No final ele tenta se desculpar, diz que ela tinha sido a melhor modelo que já pintara e a única que o via como artista de talento. Por último, ele mostra o *ukiyo-e* dela, o mesmo que aparece em uma tela de Van Gogh tempos depois.





Watanabe reconta os fatos, obviamente que o *ukiyo-e* não existe no original de Van Gogh e nem muito menos a tela de Hishikawa com a Fuu. Não há portanto a pretensão de veracidade, há uma liberdade de traçar relações entre os fatos, pura conjectura, para dar forma a ficção. O interessante é que no começo desse episódio, há uma narrativa toda inspirada pelas telas de Van Gogh, seus girassóis, explicando quem ele foi e sua influências japonesas. Em outro momento explicativo sobre o que acontecia com as modelos amadoras.

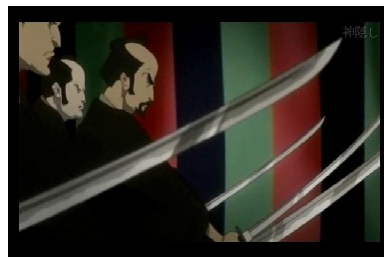
A narrativa segue através de telas no estilo *ukiyo-e* de Hishikawa. Portanto, ele transita por esses estilos, junta-os à animação, transporta os fatos históricos e os coloca em uma mesma superfície em que seus personagens transitam. O resultado é

um remix entre os estilos de Van Gogh, Hishikawa e do próprio Watanabe como possibilidade de narrativa audiovisual. O próximo episódio demonstra a fase no período *Edo* em que a Holanda mantinha relações comerciais com o Japão.

A história mostra um holandês apaixonado pela cultura japonesa, ele encontra Fuu, Mugen e Jin durante um concurso de quem comia mais. Por ter adquirido as espadas dos dois *samurais*, eles acabam acompanhando o visitante para receber as espadas de volta. Enquanto a *tour* a *Edo* acontece, é mostrado tanto um grupo de *samurais* quanto um grupo de holandeses procurando, um cada canto da cidade, o inusitado e curioso turista. O passeio vai até um típico teatro de *Kabuki*, onde o holandês se encanta com a figura de uma personagem feminina. Ao fim da apresentação, ele corre para a cochia para conhecê-la e chegando lá descobre que quem interpreta a personagem feminina é um homem.

Nesse momento, o holandês revela que é apaixonado pela cultura japonesa por ser uma cultura libertária, pois assim como na Grécia Antiga o homossexualismo era aceito entre os *samurais* guerreiros e que a iniciação ao sexo era feita com homens do mesmo sexo. O que ele buscava portanto era pertencer a uma cultura assim.





O holandês é interrompido ao ver a cochia ser invadida pelos *samurais* japoneses que o queriam preso por não ter licença para entrar no país. A perseguição a ele, Fuu, Mugen e ao Jin termina no palco de *Kabuki* em meio a uma peça, com o público entusiasmado com a entrada deles. O confronto é interrompido pelo grupo de holandeses, revelando que aquele turista era o representante da Holanda no país e que o mesmo precisava fechar o tratado comercial com o imperador.

O final da história mostra o holandês se despedindo, entregando as espadas e aconselhando Fuu a ir a Nagasaki para achar o *samurai* que cheira a girassóis, pois foram os holandeses que trouxeram o cultivo dessa flor ao Japão e justamente a essa cidade. Fuu agradece e se despede do novo amigo. Agora seguem rumo a Nagasaki.

Neste episódio é possível ver a curiosa e engraçada relação que Watanabe traça sobre a cultura *samurai* e a cultura grega a respeito da aceitação do homossexualismo em conjunto ao caminho de aprimoramento do guerreiro em ambas as culturas. Outro ponto de entrecruzamento e remixagem é ouvir o *shaminsen* envolvido à batida eletrônica e ao *scratch* em meio a história. Além, de ilustrar esse contato comercial entre Holanda e Japão no período do *xogunato* de *Tokugawa*.

O sétimo episódio – *Negócio Arriscado* –, o diretor volta a abordar temas marginais comuns aos dramas domésticos do *Kabuki*, porém desta vez, acompanhamos a história de um jovem que rouba para conseguir dinheiro para os remédios necessários para sua mãe doente. Logo de início, Fuu, Mugen e Jin ganham dinheiro em um jogo que parece uma mistura de pôker com dominó. Ao comerem decentemente em

um restaurante, Fuu se choca com um rapaz que a deixa sem o dinheiro para pagar o almoço. Assim, começa a caçada ao jovem ladrão, que acaba roubando um grupo que trafica ópio.

Fuu, Mugen e Jin encontram a casa do rapaz e conhecem a mãe do garoto, porém é Fuu que descobre os motivos pelos quais ele rouba. Ela decide encontrá-lo para ajudar mas são cercados pelos traficantes, sem saída, correm e são alcançados pelos guardas da cidade. Sem alternativas, o jovem ladrão saca uma faca e ameaça Fuu se alguém se aproximar. Os dois entram em uma casa vazia. Lá fora, guardas, traficantes e logo em seguida Mugen e Jin aguardam o desfecho. Os guardas dão prazo ao rapaz para se render, este responde ameaçando matar Fuu.

Os traficantes entram na casa, logo em seguida Mugen e Jin fazem o mesmo. O rapaz foge, Mugen e Jin dão uma surra nos traficantes que acabam presos enquanto o rapaz é morto ao tentar atacar um dos guardas.



No final, Fuu reencontra a mãe do rapaz que de alguma forma sabe da morte do filho. Um ponto importante nesse episódio é a questão das cores utilizadas nas roupas dos personagens. Masaru Kobayashi, autor de uma obra definitiva sobre o

“*kumadori*” (maquiagem no teatro *Kabuki*) escreveu uma carta à Eisenstein: “(...) as cores básicas usadas no *kumadori* são o vermelho e o azul. O vermelho é quente e atraente. O azul, o oposto, é a cor dos vilões e, entre as criaturas sobrenaturais, a cor dos fantasmas e demônios (...)” (EISENSTEIN, 2002, p. 92)

Dentro da narrativa do *Kabuki*, o uso das cores revelam detalhes sobre o perfil psicológico dos personagens. A cor azul dos *kimonos* do garoto ladrão e até mesmo de Jin indicam algo obscuro que envolve a história de ambos. Já Mugen, é uma figura mais simpática e carismática usa vermelho, enquanto Fuu usa um tom rosa mais pop e é um meio termo entre os dois, observa-se sentimentos como compaixão e ternura em torno dela.

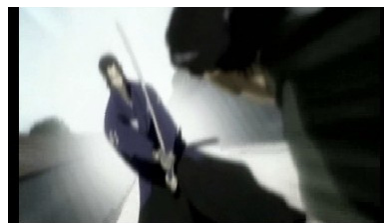
O oitavo episódio mostra um inusitado *samurai* com um topete, ao melhor estilo Elvis Presley, e sua busca para achar um *samurai* que usa óculos, cujo o nome é Jin. Em sua apresentação ao público ou antes de um confronto qualquer, este *samurai* se utiliza de um de seus servos, que faz um *beat box* no qual ele manda a sua rima. Sem dinheiro Mugen, Jin e Fuu vão a uma loja de penhor para conseguir o suficiente para que possam comer. Mas, o dono da loja se interessa apenas pelo óculos de Jin. No restaurante, o inusitado *samurai* flerta Fuu ao som de *scratches* e batidas da performance de seu servo.

Durante o episódio o estranho *samurai* explica porque procura o *samurai* chamado Jin, pois este havia matado um grande mestre de um *dojo* muito famoso no Japão, considerado o melhor *samurai* daquela época, assim sua intensão era ser famoso e para isso precisava matá-lo. Fuu fica aterrorizada porque não sabia nada do passado de Jin e não conseguia vê-lo como um assassino.

Ao final, Jin consegue dinheiro suficiente para reaver seus óculos, mas quando chega na loja de penhor acaba encontrando o *samurai* que logo descobre que aquele a sua frente era quem estava procurando. Mas, quem se revela ser o grande adversá-

rio de Jin na história é um discípulo do mesmo mestre de Jin, em busca de vingança.

Jin aceita o duelo e descobre que todos os discípulos de seu mestre estavam caçando-o pelo Japão. Mas, ele se diz preparado para enfrentar a todos. Jin o vence, porém é notória a tristeza com que lida com a situação. Logo em seguida, volta à estrada junto a Mugen e Fuu.



Neste episódio, Watanabe descortina um pouco sobre o passado de Jin e porque ele vaga pelo Japão. A remixagem fica por conta do inusitado *samurai* e seu servo que faz o *beat box*. O *beat box* na verdade é a simulação da batida *hip hop* junto ao som de *scratch* por meio da voz, muito comum em disputas entre *rappers* nas ruas e guetos em duelos onde o vencedor é eleito pela sua capacidade de improvisar e ditar a melhor rima contra seu adversário.

A batida do *hip hop* ganha visualidade no período *Edo* por meio da figura do

samurai e seu servo, pois ao remixarem esses contextos *gueto/bushido/xogunato* colocando-as em uma mesma superfície dramática, Watanabe entrelaça esses elos como se fossem inerentes a um mesmo tempo e espaço histórico. É um remix cujo efeito não choca e nem causa estranhamento, na verdade, a composição favorece o envolvimento do espectador à narrativa, exatamente por brincar com esses contextos.

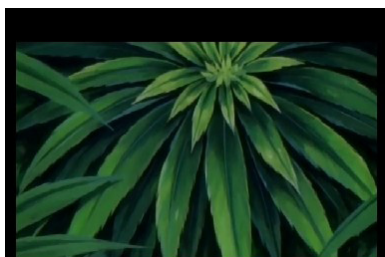
O nono episódio – *Bandidos da pesada* –, tem como narrador um antigo funcionário de um posto de checagem relatando o dia em que nada foi registrado no livro de ocorrências. Volta-se trinta anos antes e a narrativa mostra Mugen, Jin e Fuu comprando de um andarilho passaportes falsos e em seguida sendo detidos por isso.

Havia um problema, eles eram cercados por um grupo contrário ao *xogunato Tokugawa* que impedia a comunicação entre o posto e *Edo*, sede oficial do governo. É feita uma proposta a Mugen para levar uma cabeça à *Edo*, passando em território inimigo e se ele não voltasse seus amigos seriam executados.

Mugen corre, mas é capturado e colocado em uma prisão. Ele consegue escapar e coloca fogo no local cheio de “capim”. Com o fogo, a plantação de maconha (que chamam de capim ou grama sagrada que cultivavam e era fonte dos recursos que os mantinham) estava toda sendo destruída pelo fogo.

A fumaça toma conta do lugar, a queima da plantação faz com que todos tenham alucinações e parem de brigar. Enquanto isso, no posto de checagem, o dia termina, Jin e Fuu são pendurados para serem mortos, mas a fumaça chega ao local fazendo com que todos tenham alucinações e se amem.

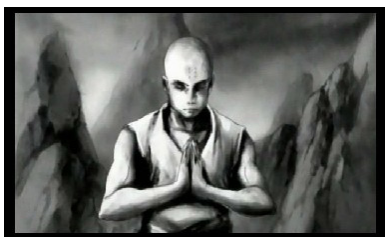




A história termina mostrando que nada foi registrado porque seria muito vergonhoso relatar os fatos que aconteceram naquele dia sob o efeito da fumaça alucinógena que fez com que os homens se amassem. Mais uma vez o homossexualismo entra em destaque na série, agora de forma cômica e surreal. Outro ponto que pode ser elencado fica por conta da maconha que provoca um clima de “paz e amor” dos *hippies* da década de 1960, porém inserido dentro da era rígida do *xogunato Tokugawa*. Aliás, essa é a remixagem a qual o diretor compõe neste episódio, a junção entre contextos de épocas diferentes.

O episódio seguinte – *Lunaticamente letal* – mostra um talentoso *samurai* que na busca de ser reconhecido no Japão, acaba virando um assassino temido por todos. Mandado embora de seu *dojo* por ser cruel, o jovem acaba vítima de um naufrágio que o leva à China, onde aprende as técnicas de controle do *chi* e seu uso na luta de espadas. Com o seu retorno ao Japão, desafia seu antigo mestre e a todos os grandes *samurais* da época. Durante o episódio vemos o espadachim matar dois *samurais*, mas seu principal embate é com Mugen, ainda que sem o atingir com a espada, ele conseguia cortar seus adversários com uma espécie de brisa, que é o seu *chi* em

ação. Mugen descobre que tinha que ir a favor dos movimentos. Ao final do episódio, ele enfrenta-o novamente, consegue se adaptar aos movimentos matando-o.



Neste episódio, exploram uma importante característica da capoeira que é ir a favor dos movimentos de seu adversário e de dentro da performance virar o jogo/dança/luta a seu proveito. O que se observa portanto é essa característica do improviso e da adaptação à luta de seu inimigo sendo orquestrada dentro da narrativa, pois exatamente pelo fato de Mugen ter essa característica remixada entre estilos capoeira/samurai é que ele consegue derrotar o espadachim, porque um *samurai* ao estilo clássico não teria chance. Visualmente o resultado é impressionante, pois o confronto final mostra um duelo pontuado por uma coreografia alucinante.

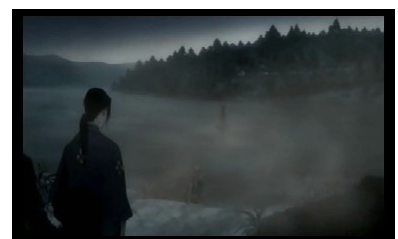
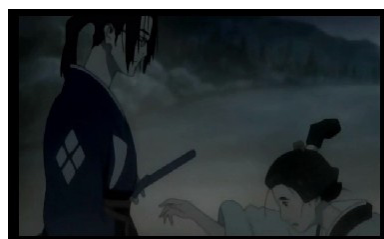
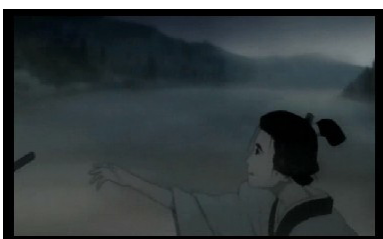
A questão do improviso ou quebra de regras toma corpo durante essa narrativa como um antídoto à fúria do vilão. A repetição dos movimentos, a técnica e o padrão de luta marcam o caminho de aprimoramento do guerreiro *samurai*, assim ao subverter essa regra por meio da remixagem, Watanabe dissolve todo esse contexto secular envolto a uma organização rígida e deixa-o fluir dentro do escopo do improviso da capoeira, cuja performance é marcada pelo estilo livre.

O décimo primeiro episódio – *Apostas e Cavalheiros* – coloca Jin diante de um

dilema: aceitar o destino da mulher pela qual se apaixona ou intervir e fugir com ela. A história começa com o encontro entre os dois em uma ponte, logo Jin nota o olhar triste dizendo que deveria desistir do suicídio. Ela se espanta com as palavras de Jin.

Jin chega a uma venda onde conseguiu emprego. Mugen achou um emprego treinando um escaravelho para uma rinha de insetos. A mulher chega a venda e começa a ajudá-lo. No final do dia, Jin consegue vender tudo e a mulher conta ela iria se jogar da ponte, devido a dívida de jogo do marido ela não tem outro caminho a não ser se tornar prostituta como forma de pagamento.

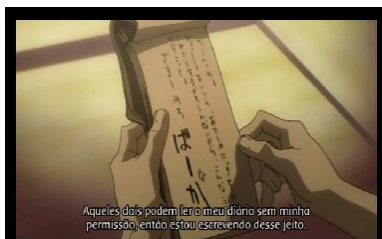
Jin a reencontra à porta do bordel. Os guardas-castas do local se aproximam e lhe ameaçam para que saísse dali. Mugen consegue fazer de seu escaravelho o campeão nas lutas ganhando um bocado de dinheiro. Jin retorna, Fuu fica horrorizada com estado dele. Jin vê o montante de dinheiro que Mugen tem em mãos e pede o dinheiro emprestado.



O marido aparece e exige dinheiro. Eles escapam do local e chegam à beira-mar, ela entra em um barco. Jin mata os *samurais* que os perseguiram e ela parte.

Fica evidente nesse episódio a temática da submissão da mulher ao marido no período *Edo*, em que a mulher tinha como dever não questionar as vontades de seu senhor e esposo, o que lhe rendia um lugar de honra e de admiração aos olhos da sociedade. Jin, mesmo inserido dentro desses códigos severos de conduta, ousa por sua paixão arriscar tudo e quebrar essas regras. Assim, é a primeira vez durante a série que esse *samurai* de perfil sério toma a atitude de ir contra os padrões da época, o resultado é uma maior profundidade dramática ao personagem.

O décimo segundo episódio – *Diário da desordem* – mostra em *flashback* tudo aquilo que os três viajantes passaram até ali. Na história Mugen e Jin encontram o diário de anotações de Fuu e ao lê-lo a narrativa desloca-se em idas e vindas pelos outros episódios. O interessante é perceber o movimento *beatnik* e ao *hippies* da década de 1960 com o *zen-budismo* da época. Em si, o episódio não conta uma história. O final desse episódio fica por conta das palavras de Fuu escritas no diário onde lhes deseja boa leitura.

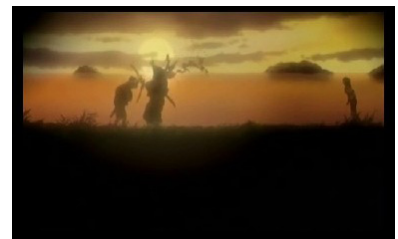
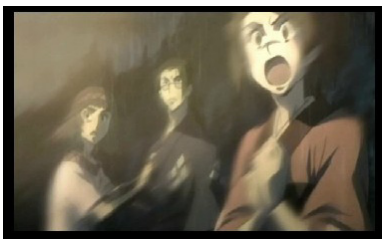
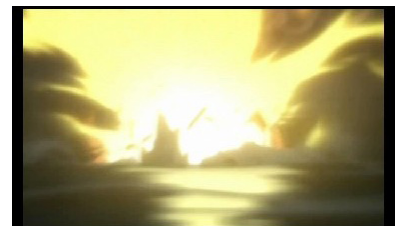
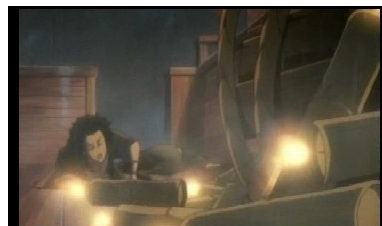


Já o décimo terceiro e décimo quarto episódios tratam do passado de Mugen. Na viagem rumo a Nagasaki, eles chegam a um vilarejo de pescadores onde Mugen fazia parte de um grupo de piratas que abordavam os navios do governo em busca de ouro. O que se sabe é que conviveu desde cedo em uma ilha de criminosos.

Muruko e Kohza são seus amigos de infância, ele um inescrupuloso e invejoso

“amigo”, e ela tem olhar inocente e triste por querer deixar aquele lugar e não poder. Mugen não aceitava ordens de Muruko que era o líder, por sua rebeldia é que o mesmo tramou contra Mugen no passado, deixando-o ser pego pela guarda do governo. Muruko não perde tempo e o convida a participar de um assalto a um navio.

Durante o assalto, Muruko explode o barco em que Mugen está. Muruko e Jin se enfrentam e Jin consegue matá-lo, em um último suspiro, ele revela que tudo tinha sido tramado por Kohza, que foge com o outro pirata que prometera tirá-la daquele lugar. Algo que ela sempre esperou que viesse de Mugen.

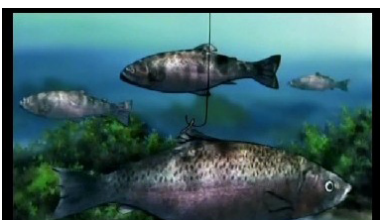


Mugen retorna muito debilitado, mancando e sofrendo para respirar, encontra o casal se preparando para partir e de forma impressionante dilacera o amante de Kohza com apenas três golpes, passando por ela, deixando-a sozinha. O final do episódio mostra-a ao pôr-do-sol chorando copiosamente e ele indo embora.

Estes dois episódios, dão destaque a detalhes importantes para se entender um pouco mais sobre Mugen. A vida de pirata na costa do Japão ilustra o desapego a qualquer tipo de raiz ou lugar de origem, sendo obrigado a ser criminoso desde pequeno, mas em busca da oportunidade de viver sem compromisso. O intrigante, é ver Mugen em um papel similar a Fuu e ao próprio Jin, pois em alguns momentos os três parecem irmãos que caminham juntos, ajudando-se mutuamente. A diferença é que com seus novos amigos havia um respeito às diferenças, sem questionamentos sobre o passado de cada um.

O décimo quinto episódio volta a destacar Mugen, agora de forma mais cômica. No início Jin tenta pescar utilizando toda sua sabedoria. Ele pula na água e pega um saco cheio de moedas de ouro. Com dinheiro, os três vão a cidade próxima comer e Fuu incha como um balão. Jin e Mugen partem para gastar com prostitutas. O dono do bordel aparece entregando as moedas de ouro ao chefe da máfia local que revela que as mesmas haviam sido levadas por um agente do governo infiltrado. No quarto ao lado, escutando tudo, está a mulher que Mugen escolhera. Ela o seduz fazendo com que ele acabe sozinho com toda a organização, fazendo-o esperar por uma recompensa. No fim, com todos presos, a agente acerta Mugen com um pedaço de madeira fazendo-o cair desmaiado.

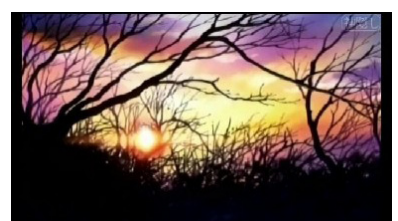
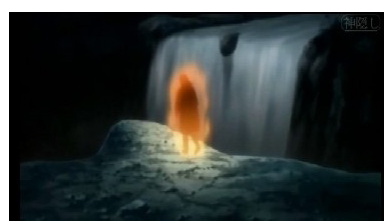
Esse episódio Watanabe põe pitadas de humor à série como o engraçado inchaço de Fuu após se empanturrar de comida, a forma como Mugen fica alucinado pela agente e o fato de apenas um homem atizado por uma mulher conseguir acabar com todos na organização.



O décimo sexto e o décimo sétimo episódios mostram a caçada a um estranho guerreiro que vive isolado na floresta, o qual alguns dizem ser um fantasma. O começo da história mostra Mugen e Fuu discutindo, o que faz com que os três se separem. Mugen agora caminha sozinho, assim como Jin.

Jin se defronta com um *samurai* discípulo de seu antigo mestre, aliás há um *flashback* esclarecedor durante a narrativa que mostra o duelo final. No fim da primeira parte da história, Mugen é cercado pelos guardas do governo.

A segunda parte começa com Mugen sendo atacado pela guarda do Governo, Jin se esquivando do ataque e Fuu sendo muito bem tratada pelo guerreiro. Ela pede que o guerreiro venha acompanhá-la para oeste na busca pelo *samurai* que cheira a girassóis. Enquanto isso, por não conseguir convencer o ex-amigo a desistir, Jin simula sua morte ao pular de um penhasco à beira de uma cachoeira.



Jin é descoberto pelo antigo amigo de *dojo* e não vê outra alternativa a não ser lutar com ele. O guerreiro fantasma, desiste de fugir e de revidar o ataque da guarda, logo é acertado por flechas em chamas. Ele se atira penhasco abaixo. Já Jin mata seu adversário. Mugen e Jin reencontram Fuu, logo tomam o rumo a Nagasaki chamando-a porque tinham que cumprir aquela jornada e achar o *samurai* que cheira girassóis.

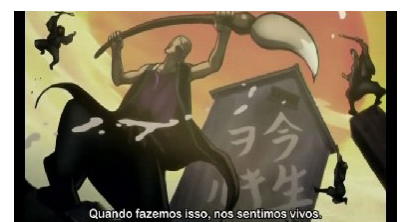
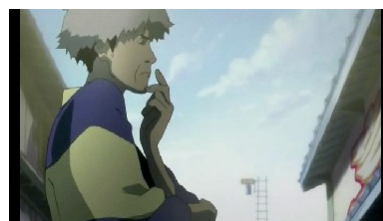
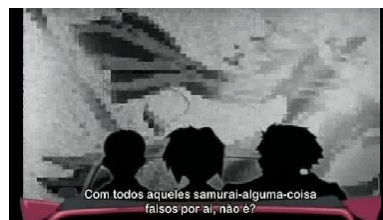
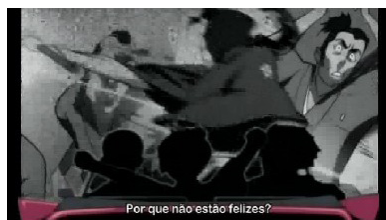
Nestes dois episódios, Watanabe volta a explorar o passado de Jin acrescido a essa trama a presença de um guerreiro que lembra o povo da ilha do norte do Japão, Hokkaido, que possui características em seu vestuário com os índios americanos *xamans*, daí um certo tom de misticismo em torno do personagem. O inusitado remix fica por conta de três jovens rapazes segurando caixas de madeira como se fossem rádios em um caminhar dançante junto a batida e a rima, próprio a cultura *hip hop*, contando a história do guerreiro misterioso e as coisas estranhas que se ouve dizer sobre a floresta daquele local.

O décimo oitavo episódio - *A Guerra das palavras* -, o grafite é colocado nas ruas de Hiroshima do período *Edo*. Irmãos gêmeos, herdeiros de um famoso *dojo*, disputam quem é o melhor no traço. As espadas dão lugar ao pincel, o melhor *samurai* se torna o melhor grafiteiro. As disputas artísticas que preenchem as paredes dos grandes centros urbanos são trazidas à *Era Togukawa*.

Tudo começa com uma abertura inesperada, Jin, Fuu e Mugen em um conversível, assistindo em um *drive-in* o lançamento da segunda temporada de Samurai Champloo. Mostrando em um trailer preto e branco, os melhores momentos dos episódios anteriores. *Scratch*. Volta a abertura normal. Há uma exposição sobre moda, design e tatuagem, jovens com indumentárias da época, mas usadas de forma moderna, inclusive os cortes de cabelos como o moicano do movimento *punk* aparecem. Logo em seguida, os gêmeos que falam e gesticulam como *rappers* americanos, usam *piercings* e rimam suas falas, travam brigas no meio da rua.

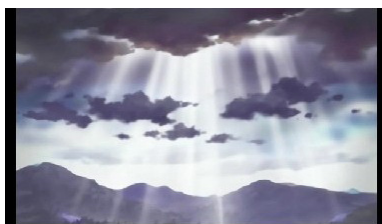
Eles lembram os gêmeos brasileiros que em 2007 pintaram um castelo da Escócia, no episódio eles acabam pintando o castelo de Hiroshima em uma disputa para saber quem é mais ousado e quem tem o melhor estilo.

O interessante são os *kanjis* estilizados e coloridos que se transformam nos diversos grafites, pois mostram a junção da plasticidade do grafite e da língua japonesa em uma mesma imagem, uma imagem que é ao mesmo tempo pintura, palavra e marca autoral. Encantado por esse trabalho nos muros e paredes, surge a figura de um Andy Warhol que passa o episódio inteiro em busca desses artistas até que no final os encontra e oferece para que sejam seus designers em *Edo*.



Outro fato que chama atenção é que em meio a disputa há uma parte mais cômica que fica por conta de Mugen, ele revela a todos que não sabe ler e acaba sendo encontrado por um professor. Ao final, o conflito entre grafites é ganho por um estranho concorrente que consegue alcançar o topo do castelo de Hiroshima e escrever seu *kanji*, ganhando a “luta”. Esse participante misterioso é o Mugen. Que cria uma representação para o seu nome: o símbolo do infinito.

O décimo nono episódio – *União Profana* – lida com acontecimentos históricos relacionados a chegada dos jesuítas ao Japão e a evangelização liderada pelo espanhol Francisco Xavier em 1549. Os jesuítas não são tolerados em solo japonês, pois com ascensão de *Tokugawa* em 1603 inicia uma crescente perseguição aos cristãos, sendo expulsos em 1614. Porém, o cristianismo viveu na clandestinidade até 1639 quando há uma ordem definitiva de expulsão dos portugueses jesuítas do país.

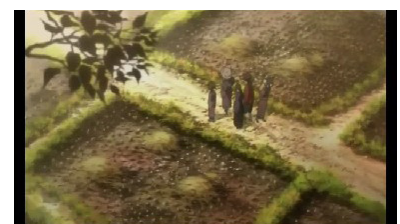
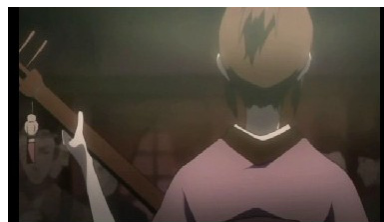


Nesse episódio, aparece um misterioso homem vestido de jesuíta, se autointitulando “Francisco Xavier III” afrontando as autoridades e realizando reuniões às escondidas com o povo de um vilarejo local. No desenrolar da história descobre-se que esse sujeito na verdade é um farsante que busca manipular as pessoas, mas o momento chave é o pingente atado a adaga de Fuu, em forma de caveira, traz a cruz de Cristo, o que indica que seus pais faziam parte do grupo de cristãos perseguidos.

Neste ponto da trama, é revelado o que poderia ter acontecido com os pais de Fuu e porque seu pai, o *samurai* que cheira a girassóis teria deixado mulher e filha para trás. A Era *Tokugawa* foi um período próspero, porém marcado com o isolamento do Japão em relação ao mundo, mantendo o país sob um controle rígido que buscava preservar os costumes, a religião e o comércio do país, com clara intensão de manter o domínio nacional, sem turbulências, ideais e doutrinas que pudessem comprometer a governabilidade do imperador.

O vigésimo e o vigésimo primeiro, mais uma vez trazem uma história dividida em duas partes, chama-se *O poema do aprisionamento* e traz uma trama na qual uma assassina é contratada para matar Jin e Mugen. O enredo começa com os três em um restaurante comendo e ouvindo música de *shamisen*. Ao terminar a apresentação, a artista cega se aproxima do bar para pedir algo, nesse instante alguns clientes atrevidos pedem que ela toque só para eles, Mugen intervém e despacha-os.

Ela pede para viajar com eles. Fuu sente ciúmes por vê-la cada vez mais próxima de seus dois amigos, principalmente de Mugen. Sara precisava de um acompanhante e pede para seguir a diante com Jin. Fuu escolhe ficar com Mugen. O final da primeira parte, Sara e Jin estão em uma ponte, logo ela se revela e o ataca. A segunda parte começa com o desfecho dessa luta. Levando Jin a uma atitude extrema, rompendo as cordas da ponte, fazendo-os cair desfiladeiro abaixo.





Dia seguinte, Sara é encontrada por ribeirinhos. Jin não é encontrado. Fuu e Mugen reencontram-na, mas ele fica intrigado com a possível morte de Jin, pois não acreditava que aquele *samurai* pudesse morrer tão facilmente. Ele resolve voltar ao rio e investigar. Ao retornar a casa onde Sara está se recuperando, uma breve conversa sela o inevitável duelo entre os dois. Ao mesmo tempo, Jin é cuidado por um ermitão na floresta que o ensina, ainda que sem querer, a como vencer Sara. Usando a água de um rio como exemplo.

Jin se despede e volta ao vilarejo para procurar seus amigos. Mugen enfrenta Sara e durante a luta, por mais que tentasse não conseguia atingi-la, sem alternativas, ele consegue se livrar e fugir. Ao retornar ao local onde estão hospedados, Mugen revê Fuu e Jin, este ainda muito debilitado e sem condições de lutar, lhe explica como derrotá-la.



Mugen volta ao local do duelo e resolve seguir os conselhos de Jin de ir a favor da correnteza, isto é, ir a favor dos movimentos dela. Mugen consegue surpreendê-la e em um último movimento, ele desfere um golpe mortal. Sara revela que naquele instante percebera que seu filho, que estaria refém até que ela matasse os três, já estaria morto. A última cena, mostra Mugen e Jin conversando sobre a assassina e que possivelmente outros viriam atrás deles, para executá-los.

Começa a alinhar a trama principal da série para um foco dramático que envolve, além da jornada na busca ao pai da Fuu, uma caçada a Jin pelo assassinato de seu antigo mestre e a Mugen por seu passado como pirata. O cerco aos três se desenrola a partir de agora rumo a um clímax que perfaz todos os episódios.

Em *Colisões cósmicas* um gênero consagrado pelas mãos de George Romero com os clássicos filmes “*A Noite dos Mortos Vivos*” de 1968 e “*O Despertar dos Mortos*” de 1978 vem a tona com o estilo de Watanabe. A história inicia com uma narrativa a respeito do significado das estrelas cadentes e seu valor na cultura japonesa relacionada a maus presságios.

O uso do sobrenatural talvez seja o aspecto mais intrigante dos *animês* e dos *mangás*. Ambos exploram abundantemente esse filão, tratando-o de forma diversa da do Ocidente. No Japão, por exemplo, a credence popular inclui espécies de fantasmas como as almas de pessoas que se suicidaram, ou de crianças que foram abortadas, ou simplesmente de antepassados. No mundo dos *mangás* e *animês* o sobrenatural é visto não como algo horrível, aterrorizante ou ridículo, mas como uma coisa que pode ser usada, respeitada e até pode ser engraçada.

A fonte inspiradora para os desenhistas japoneses vem sem dúvida da China, que influenciou o Japão no cultivo do arroz, no uso da escrita pictográfica, na religião confucionismo, budismo e xintoísmo, na cultura e nas artes etc.

Nesse episódio, os três viajantes aparecem passando por uma estrada em

meio a uma floresta fechada. Fuu encontra cogumelos comestíveis no chão, uma cratera se abre no solo, engolindo-os. Caem em um estranho túnel, dois homens aparecem, Mugen os ataca tirando o braço de um deles. Com um pedido de desculpas aceito de forma meio bizarra, os três são conduzidos à uma mina.

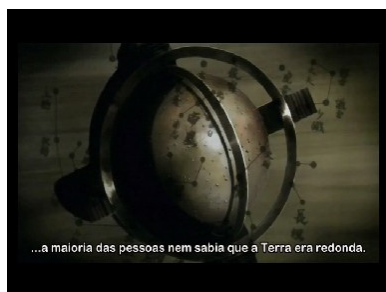
Neste momento, um homem surge tocando um instrumento meio *shamisen* meio guitarra, seu figurino parece ter saído da década de 1960, de algum trecho do filme de animação com os Beatles, *Yellow Submarine* de 1966. Logo, percebe-se que ele é o líder do local e segundo o mesmo descendente dos *Heike*, um antigo clã de *samurais* incubido em guardar o jovem imperador Antokou (1178-1185) do clã *Genji*. Esse jovem imperador teve sua esquadra abatida em 1185 vindo a morrer afogado junto ao seu clã. Diz a lenda que os *samurais Heike* vagam no fundo dos mares do Japão. Esse esquisito personagem mostra aos três um pergaminho com uma árvore genealógica que poderia comprovar sua descendência, o mesmo pergaminho ainda esconde um mapa que indicaria um tesouro escondido.

Interessados no tesouro, Mugen, Fuu e Jin começam a trabalhar na mina, mas estranhos acontecimentos começam a ser notados pelos três. Homens esmagados por grandes pedras vindo a aparecer no dia seguinte, esses fatos levam a Fuu a investigar e quando se depara com um cemitério com pessoas saindo de suas tumbas e caminhando atrás dela como zumbis.

A única coisa que lhes serviam para comer era *wasabi*. Mugen vê aquela multidão de zumbis cercando a casa e os ataca. Conforme aqueles eles caem, voltam, o local é tomado pelos zumbis, levando Mugen ao chão. Jin aparece segurando o pergaminho com a árvore genealógica dos *Heike* e esclarece que aquele líder não era descendente do clã dos *samurais* do Imperador Antokou, contestando inclusive o tal tesouro escondido. Sem argumentos, o líder é atacado pelos mortos-vivos. O fim do episódio, o meteorito *Heike* colide com a Terra, explodindo toda a mina. A história

mostrada neste estranho episódio traz um clima de suspense e terror tanto na trilha sonora quanto nos tons dos ambientes em que Mugen, Fuu e Jin transitam.

A remixagem fica por conta da junção dos fatos históricos e a lenda em torno do clã dos *Heike* e a filmografia de zumbis inaugurada por Romero na década de 60, pois a dinâmica narrativa desses filmes aparece no episódio recontada como se pertencente à época. A leitura que fica sobre as relações entre mortos-vivos e o cogumelo de fumaça, similar a uma bomba atômica não deixa dúvidas de que Watanabe se refere ao evento em Hiroshima e Nagasaki e as pessoas que sobreviveram a essa experiência, vagando pelas ruas deformadas e corroídas pelos efeitos da explosão.



O final é mais bizarro ainda, ao terminar com a colisão do meteoro *Heike* na Terra, formando um cogumelo que lembra uma ecatombe. O que fica em aberto são todas essas relações que se criam. O resultado é uma história que destoa da série, como se o *non-sense* estivesse envolto a uma crítica à sociedade japonesa do pós-bomba atômica, que formaram “zumbis”.

O vigésimo terceiro episódio - *Baseball blues* - coloca em evidência a paixão

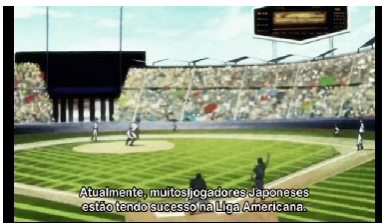
japonesa por esse esporte americano. Aliás, o começo dessa história conta exatamente sobre o quanto o povo japonês aprecia o *baseball*, inclusive abordando o fato de muitos jogadores nipônicos jogarem e fazerem sucesso na difícil liga americana atualmente.

Logo em seguida, a narrativa mostra os três em um restaurante, mais uma vez sem dinheiro e famintos. Mugen faz o pedido que enche a mesa, Fuu questiona sobre o dinheiro para pagar tudo aquilo, mas ele apenas diz para ela comer. Fartos, logo a conta chega. Mugen sai da mesa, fica a postos e sai correndo como um velocista em uma prova de atletismo. Na fuga, um homem de óculos encima de uma árvore o vê correndo e com uma bola de *baseball* consegue atingi-lo, fazendo-o cair indignado.

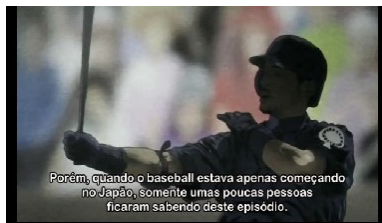
Ele se vira e com a bola em mãos olha e pergunta quem o atingiu, o homem levanta a mão e Mugen manda a bola de volta, que não atinge ninguém, porém derruba um prédio ao fundo, fazendo o homem sorrir. De volta ao restaurante, o estranho homem faz uma proposta para que eles possam pagar aquela conta, se toparem formar um time de *baseball* para enfrentar o time da marinha americana aportado perto dali.

Na verdade, o jogo foi proposto alguns dias antes, com a chegada do navio com os ‘*amerikous*’ ameaçando os japoneses a abrirem seus portos ao comércio, mas o chefe ancião do vilarejo se recusa aceitar, pois há um decreto do governo proibindo qualquer navio estrangeiro de permanecer na costa do Japão.

Os americanos ameaçam abrir fogo contra o povo quando o homem de óculos pede para falar com o comandante e sugere que o embate seja resolvido com uma partida de *baseball*, o que gera gargalhadas nos marinheiros, que aceitam o jogo crentes que iriam facilmente ganhar daqueles ‘selvagens’. O jogo se desenrola com franca vantagem americana se utilizando de trapaças para vencer o fraco time japonês formado com os três viajantes, um ancião, um cachorro, o homem estranho, um espantalho e um agente do governo.



Atualmente, muitos jogadores japoneses estão tendo sucesso na Liga Americana.



Porém, quando o baseball estava apenas começando no Japão, somente umas poucas pessoas ficaram sabendo deste episódio.



Esta é uma história sobre homens que marcaram seus espíritos no baseball.



Demorei um pouco para falar isso, mas meu nome é Nokogiri Manzou.



Sobre a conta, você tem certeza de que está tudo bem?



Eles também são excelentes jogadores.



© que poderia ser isso?!



© que poderia ser isso?!



O que está acontecendo!



Vão embora deste país, logo!



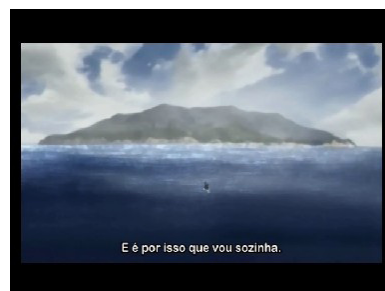
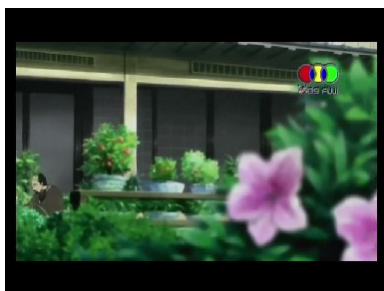
Até 1853, a chegada de Perry, eles não retornaram a esta terra.

No fim sobra Mugen, que acaba com o time americano com seus arremessos certos e seus passos de *breack*. Os americanos aceitam a derrota e voltam aos Estados Unidos apavorados com aquele povo. O episódio tem o tom de sátira, tanto em relação aos americanos quanto em relação aos japoneses, porém tendendo aos donos da casa, que ganham o jogo de forma hilária. Aliás, fazem várias piadas a respeito dessa relação entre os dois países, uma espécie de convívio aceitável, porém envolvido de ácidas ironias e chistes sobre a cultura de cada país, desenvolvidos durante a narrativa sob a ótica ora de um, ora de outro.

Os três últimos episódios, cujo o título é *Encontro passageiro*, narram o desfecho da saga de Fuu, Jin e Mugen. A primeira parte mostra a chegada dos três a uma ilha próxima de Nagasaki onde está o *samurai* que cheira a girassol. Ao mesmo tempo, é mostrado uma conversa entre um *daimyo* de *Edo* e um *samurai* em um jardim falando a respeito dos viajantes. Estes homens explicam que a jornada dos três havia sido assistida para que o governo pudesse encontrar o pai de Fuu, um *samurai* cristão que ousou ir contra o *xogunato*.

A conversa entre o *daimyo* e o *samurai* jardineiro termina com ele sorrindo, por ir ao encontro deles e lutar com o *samurai* que havia matado Sara. Esse *samurai* nunca mais havia sacado a sua espada, pois não achava ninguém à altura e que seu apelido era “A Mão de Deus”. Neste instante, a narrativa mostra três estranhos guerreiros caçando e buscando pistas do paradeiro de Mugen. A última cena dessa primeira parte mostra Fuu enganando Mugen e Jin, partindo sozinha para a ilha. A segunda parte narra a chegada do *samurai* “Mão de Deus” para lutar com Jin e Mugen.

Aliás, Mugen é o primeiro a cruzar espadas com o terrível *samurai*. Fuu chega à ilha e pergunta pelo nome de seu pai e é hostilizada pelos cidadãos do vilarejo, vindo ser ajudada por uma jovem moça que indica uma casa do outro lado da ilha. Ela parte na esperança de achar o pai, mas é interceptada por dois guerreiros.



A luta de Mugen é interrompida com um terceiro guerreiro que caçava Mugen seguindo seu rastro como um cão. Ele anuncia que Fuu está nas mãos de seus irmãos na ilha. Jin pede a Mugen que vá até a ilha para salvá-la e que ele iria cuidar do *samurai*. Mugen parte para a ilha em um barco. Em *flashback*, a narrativa mostra Jin se recusando a ser um assassino do *xogunato*, notícia levada ao conhecimento deste mesmo *samurai* que enfrenta agora e que era chefe de seu mestre.

No barco, Mugen é atacado pelo estranho guerreiro que o acerta no rosto. Mugen acaba virando o barco, e dentro d'água, ele consegue matar seu adversário. De volta a ilha, Fuu está amarrada em uma cruz na antiga igreja cristã. Mugen chega no local e propõe que a deixem ir, pois iria lutar sem sua espada. Eles aceitam e Fuu

corre para encontrar seu pai.

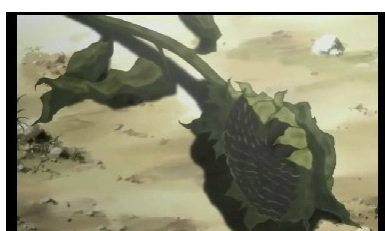
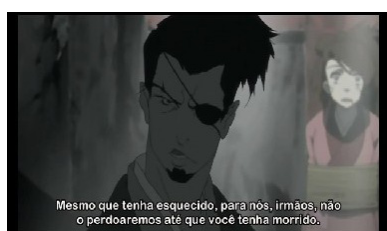
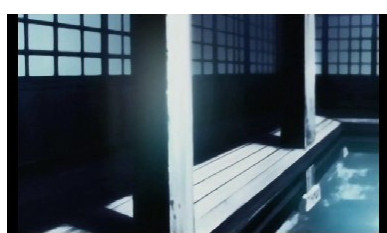
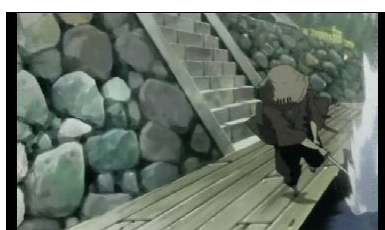
Antes do confronto, o guerreiro explica o motivo que o levou a caçá-lo. Em mais um *flashback*, agora mostrando Mugen e Mukuro atacando um barco do governo e destruindo-o, durante a sequência de imagens o guerreiro narra que eles eram homens de confiança do *xogunato* e que devido a humilhação que passaram durante o ataque, eles vieram a ser perseguidos pelo governo. Ao final desse *flashback*, começa a luta entre Mugen e o guerreiro na igreja destruída. Já Fuu consegue chegar na casa de seu pai enquanto Jin cruza espada com o *samurai*.

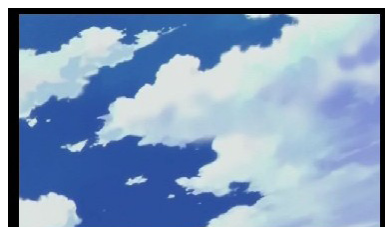
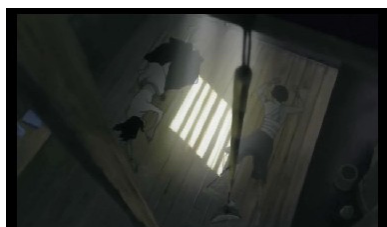
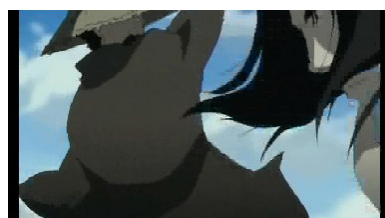
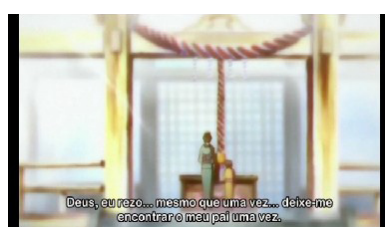
A última parte dessa saga mostra Fuu reencontrando o pai que está enfermo prostrado em um *futon*, quase morto. Ela fala brevemente com ele relatando sua raiva por ter sido abandonada, por ter visto sua mãe morrer sem ninguém para ampará-la. Quando sai da casa, se depara com o *samurai* que lutou com Jin. Ele entra na casa, para diante do pai dela, revela-lhe quem era e o que ele veio fazer ali, pede-lhe que faça um ultimo pedido. O pai de Fuu explica que de certa forma ele já estava morto, mas que em nenhum só momento parou de pensar nelas, e que para salvar sua família das mãos do *xogunato* teve que abandoná-las. Fuu chora ao ouvi-lo. O *samurai* “Mão de Deus” lhe desfere um golpe fatal e se vira para Fuu para dizer que a ordem era matar toda a família.

Fuu sai correndo, mas acaba a beira de um penhasco, onde vê Mugen lutando na praia, porém ao olhar para trás vê o *samurai* pronto para matá-la. Em um novo *flashback*, o mestre de Jin o aconselha de uma técnica na qual era necessário deixar ser golpeado pelo adversário para poder ver o momento exato em que o mesmo abaixa a guarda. Penhasco abaixo, Mugen perde sangue e com o braço quebrado, consegue finalmente matar o guerreiro. No alto do penhasco, o *samurai* atinge Jin, que o acerta mortalmente.

Ao final, Jin e Mugen estão muito debilitados, mas sobrevivem, e em um diálo-

go, Jin revela que pela primeira vez em sua vida, ele havia feito amigos. A última cena mostra a despedida dos três amigos, cada um indo para um rumo diferente. A narrativa visual das imagens se destacam pontuadas e regidas pelas intensas sequências de luta ao melhor estilo *Chambara* que gradualmente, se desenvolve em uma cadência rumo ao clímax para cada personagem e seus dramas particulares. O verticalismo ou os elos de ligação entre música eletrônica e o visual tradicional dos embates perderam e se completam rumo a um fechamento tanto violento quanto lírico.





Conclusão

O que se pode observar ao longo das duas séries é a utilização da remixabilidade como método de articulação de imagens que abordam, a cada novo episódio, um entrecruzamento de fatos históricos com movimentos e linguagens artísticas diversas.

Essa dinâmica propõe uma multifacetada interlocução de discursos com pedaços ou trechos de outros, como se recontasse uma história de sua autoria, a partir de outros autores, desenvolvendo uma narrativa imersa em outras histórias.

A originalidade de Watanabe reside na ousadia de compor essas conexões sem perder a coerência de seus personagens e de seu discurso, que tece por meio do *non-sense* e da ironia, uma crítica a uma sociedade bombardeada por informações e exposta ao excesso de produtos midiáticos, em um ambiente que consome e é consumido por esses produtos.

Assim, a proposta das séries analisadas parece estar em brincar e jogar, propondo para isso devorar o que está em todo lugar: no cotidiano japonês, no imaginário secular, nas filmografias estrangeiras, no *jazz*, *blues*, *rock and roll*, *hip hop* associando-os ao som de um *shaminsen* ou à coreografia eletrizante do *Chambara* advindo do *Kabuki*. O fato do remix aparecer como método e prática dessas formas livres de associações leva-nos ao ponto chave dessa pesquisa.

A poética da remixabilidade está na habilidade dos novos autores em saber misturar, *samplear*, redefinir e re-significar, conjugando contextos diversos em um corpo que adquire forma ao transferir seu conteúdo sincrético, tornando a obra remixada uma ponte entre várias culturas e nas respectivas representações. Neste sentido, a leitura de uma única obra, permite trafegar por outras obras, revisitando-as, reconhecendo-as, recontando-as, em um jogo sógnico que redimensiona as fronteiras.

Outro ponto importante é o caráter de jogo, brincadeira e ironia vinculada às remixagens. Esse aspecto revela o prazer do autor/fã que se diverte ao contar sua história tramando-a com outras, as quais lhe são importantes e merecem serem destacadas, homenageadas e citadas.

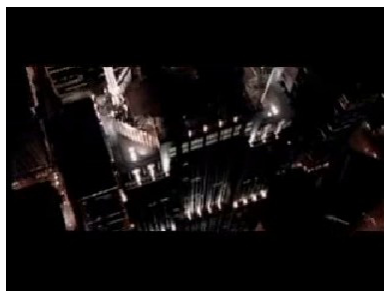
Assim, o remix é uma prática que pode estar associada ao prazer do consumo midiático e de uma consequente reutilização. O objeto simbólico midiático torna-se um produto manipulável, mostrando que aquilo que é admirado tende a ser reciclado, isto é, coletado, separado, triturado e reformado para outros usos, em outros corpos.

Produções audiovisuais como “*Batman Dead End*” ilustram essa nova paisagem midiática. Isso porque esse vídeo evoca imagens de personagens consagrados nos quadrinhos, televisão e cinema sem nenhuma relação, e coloca-os sob uma mesma narrativa.

O vídeo mostra Bruce Wayne escutando no rádio que o psicopata Coringa tinha acabado de escapar do Asilo Arkham e vestindo a clássica roupa dos quadrinhos da década de 1960 (que também aparece na série de televisão da mesma década). Logo em seguida, apresenta o Coringa ainda vestindo uma camisa de força em um beco, tentando fugir sem ser percebido. Batman o intercepta e há uma conversa entre os dois, vista na *Graphic Novel - O Cavaleiro das Trevas* - de Frank Miller. O diálogo termina com troca de socos, mas de repente o Coringa é agarrado por uma criatura, levado ao topo de um prédio e morto. Um Alien (*Alien - o oitavo passageiro*) para diante de Batman e começa a lutar com o homem-morcego. Entretanto, o confronto dos dois é interrompido com a chegada do Predador que elimina o Alien e ataca o Batman. No final, o homem-morcego mata o Predador, mas fica no meio de um bando de aliens de um lado e um grupo de predadores de outro.

Esse tipo de junção de personagens e imagens pode ser confundido com alguns tipos de *crossovers* que são usuais nos quadrinhos em que heróis da *Marvel*

Comics como Homem-Aranha, Hulk, Wolverine e Capitão America encontrarem, em sagas especiais, com os heróis da *DC Comics* como Super-Homem, Mulher Maravilha, Lanterna Verde e Batman, por exemplo. A diferença é que essas sagas são planejadas pelas duas gigantes do mercado, ao contrário desse vídeo, feito e produzido por um fã desses personagens.



A remixagem não toma corpo pela mera junção desses personagens, mas pela dinâmica em que a narrativa é tecida, pois o diretor compõe os enquadramentos tendo como base imagens vindas dos quadrinhos, o que complexifica a experiência no que diz respeito às intervalações entre diferentes linguagens. Da mesma forma os planos

direcionados ao Alien ou ao Predador são articulados para serem reconhecidos como pertencentes aos universos de cada um desses personagens. A remixagem apropria-se, portanto, desses ícones da cultura midiática e de seu formato narrativo, conjugando, entrelaçando e redefinindo-os em um outro corpo, em uma outra história.



Neste mesmo sentido, é possível ver a mesma lógica operando no filme *Kill Bill vol.1 e vol.2* de Quentin Tarantino, pois ele reproduz em sua história os formatos narrativos dos *animes*, dos filmes de Sergio Leone, da filmografia de filmes de Kung Fu de Hong Kong e a da própria série de mesmo nome estrelada por David Carridine, filmes de gangsters japoneses como *Tokyo Violenta* de 1966 de Seijun Suzuki. Tarantino conta a história de sua noiva vingativa, porém por meio do remix e da junção de outros formatos narrativos subverte a marca autoral.

O remix parece tender a uma nova forma de relações entre autor e obra, entre produto consumido e obras originais, deslizando essas funções e definições em uma

rede de interfaces que parece desembocar em um processo no qual não se sabe onde começa uma e termina outra. São fronteiras que surgem e aparecem borradas, diluídas. Para uns esse é o cenário de uma crise, seja ela de direitos autorais ou de identidade. Porém, para outros, no caso Shinichiro Watanabe, é um cenário perfeito para: selecionar, apropriar, recriar, recontar, resignificar e enfim remixar.

Ironicamente, as questões a respeito do futuro do remix só podem ser respondidas com outros remixes, em continuo. De fato, esse é um processo que não parece haver retorno.

Cowboy Bebop e Samurai Champloo são importantes por ilustrarem com propriedade os rumos para os quais o audiovisual tende a ir nesse começo de século XXI. As séries parecem lidar diretamente com discussões deflagradas no começo do século XX e que continuamente foram retomadas durante esse século a respeito da obra de arte e do valor da autoria em um contexto em que o estilo acabou perdendo sua força original, vinculada a figura do gênio ou do visionário.

Entretanto, apesar de serem remixagens, as duas séries carregam consigo um caráter visionário e provocativo por apontarem uma prática de construção de linguagem, expondo aquilo que aparenta estar nas entrelinhas da cultura pop japonesa globalizada e que de certa forma também está impregnada na cultura ocidental.

Ainda que as séries escolhidas exemplifiquem a questão principal desta dissertação que buscava compreender o emprego do remix como possibilidade de junção entre o pop e o tradicional, há muito mais a ser discutido. Este estudo aponta o início de uma nova pesquisa para compreender os elos de ligação entre corpo e narrativa audiovisual nas coreografias encenadas durante os confrontos entre espadas e armas, que aparece nos filmes de Kurosawa e influenciou a cinematografia ocidental desde Sérgio Leone, passando pelos irmãos Wachowski da trilogia Matrix e chegando a Quentin Tarantino.

O *Chambara*, o *tachimawari* e o *tate* são pistas para entender a dinâmica da inter-relação entre linguagem cinematográfica e corpo, cuja performance se completa com a orquestração e composição de figurino e trilha sonora como elementos importantes na construção dessa narrativa. Essa linguagem performática está tanto na filmografia japonesa como na chinesa, como pode ser visto em “*O Tigre e o Dragão*” (2000) de Ang Lee, e com os sucessos de Zhang Yimou “*Herói*” (2002) e “*O Clã das Adagas Voadoras*” (2004).

Aparentemente, o conflito de espadas e armas lida com um lirismo vinculado a valores que estão além da própria luta, estes, expressos e cultivados pela filosofia em torno do *bushido* e/ou do *kung fu*. Ao que tudo indica, a concretude da filosofia oriental, até certo ponto distante do pensamento lógico abstrato, pode ser aprofundada e melhor compreendida a partir dos estudos do corpo e do movimento. Essa parece ser uma primeira hipótese para tentar entender essas narrativas, ao mesmo tempo, bélicas e poéticas.

Bibliografia

- ANDERS, Günther. ***Más allá de los límites de la conciencia: correspondencia entre el piloto de Hiroshima Claude Eatherly y Günther Anders***. Barcelona: Paidós, 2003;
- ARNASON, Johann P., SUGIMOTO, Yoshio. ***JAPANESE encounters with postmodernity***. London: Kegan Paul International, 1995;
- AUMONT, Jacques. ***A Estética do Filme***. 2ª edição. Campinas: Papirus, 1994;
- BAUMAN, Zygmunt. ***Modernidade líquida***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000;
- BECK, Jerry. ***ANIMATION ART, from pencil to pixel, the history of cartoon, anime e cgi***. London: Flame Tree Publishing, 2004;
- BLACK, Joel. ***The Reality Effect, Film Culture and the Graphic Imperative***. New York: Routledge, 2000;
- BOURRIAUD, Nicolas. ***Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo***. São Paulo: Martins Fontes, 2004;
- CASTELLS, Manuel. ***A Sociedade em Rede***. 8ª edição. São Paulo, Editora Paz e Terra S/A, 1999;
- CLAMMER, John. A. ***Contemporary urban Japan: Sociology of consumption, A..*** Oxford: Blackwell Publishers, 1997;
- DANCYGER, Ken. ***Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo***. 3ª edição. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.
- EISENSTEIN, Sergei M. ***A Forma do Filme***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002;
- _____. ***O Sentido do Filme***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002;
- GARIS, Frederic de; SAKAI, Atsuharu. ***We Japanese: The customs, manners, ceremonies, festivals, arts and crafts of Japan***. London: Kegan Paul International, 2002;
- GHISELIN, Brewster. ***The creative process***. Canada: Mentor, 1952;

GIROUX, Sakae Murakami e TAE, Suzuki. ***Bunraku: um teatro de Bonecos***. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991;

GREINER, Christine. ***O Teatro Nô e o Ocidente***. São Paulo: Annablume Editora, 2000;

_____. ***BUTÔ, Pensamento em Evolução***. São Paulo: Escrituras, 1998;

HAAR, Michel. ***A Obra de Arte***. Rio de Janeiro: Difel, 2000;

IGARASHI, Yoshikuni. ***Bodies of Memory: narratives of war in postwar japanese culture, 1945-1970***. Princeton: Princeton University Press, 2000;

JAPAN TRAVEL BUREAU. ***Illustrated a Look Into Japan***. Japan: JTB/DANTEC, 2003;

JÚNIOR, Alberto Lucena. ***Arte da Animação, técnica e estética através da história***. São Paulo: SENAC, 2002;

KAWAMOTO, Toshihiro. ***COWBOY BEBOP, Illustrations- the wind***. Tokyo: Softbank Publishing Inc., 2004;

KAWABATA, Yasunari. ***THE JAPAN BOOK***. Tokyo: Kodansha International, 2007;

KUSANO, Darci. ***Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca***. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993;

LOOSER, Thomas. ***Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan***. Baltimore: Mechademia, 2006;

LUYTEN, Sonia Bibe. ***Manga, O Poder dos Quadrinhos Japoneses***. São Paulo: Editora Hedra, 2000;

MAYER, Doe, HODGE, Carroll, DANNENBAUM, Jed. ***Creative Filmmaking from the inside out***. New York: Fireside, 2003;

_____. ***Cultura Pop Japonesa***. São Paulo: Editora Hedra, 2005;

MURAKAMI, Fuminobu. ***Ideology and narrative in modern Japanese literature***.

Vega Lux, 1996;

NAPIER, Susan J. ***Fantastic in modern Japanese literature, The: Subversion of modernity, The***. Routledge, 1996.

NOSÉ, Michiko Rico. ***Japan Modern: New ideas for contemporary living***. Singapore: Periplus Editions, 2000;

ORTIZ, Renato. ***Próximo e o distante: Japão e modernidade - mundo***. São Paulo - SP: Brasiliense, 2000;

POSSO, Antonio Rodas. ***Japon: Sutil amalgama de lo tradicional y lo moderno***. Ishizawa Printing, 1982;

POWERS, Richard Gid, KATO, Hidetoshi. ***HANDBOOK of Japanese popular culture***. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1989;

RICHIE, Donald. ***Japanese cinema: Introduction, An***. Oxford University Press, 1990;

_____ ***Introducing Japan***. Kodansha International, 1980;

_____ ***Introducing Tokyo***. Kodansha International, 1991.

SALLES, Cecilia A. . ***Redes da criação***. 1ª ed. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006;

_____ ***Gesto Inacabado. Processo de Criação Artística***. 1ª ed. SÃO PAULO: ANNABLUME, 1998;

SANTAELLA, Lucia. ***Linguagens líquidas na era da modernidade***. São paulo: Paulus, 2007;

SCHIMMEL, Paul Org. ***MURAKAMI***. Tokyo/New York: Kaikai Kiki Co. Ltd, 2007;

XAVIER, Ismail. ***A Experiência do Cinema***. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

Glossário

Animê - Abreviação japonesa para “animation”.

Anime song - As canções-tema de séries, filmes e animações.

Bushido - Literalmente, “caminho do guerreiro” era um código de conduta não-escrito e um modo de vida para os Samurais.

Chambara - Não é apenas uma arte marcial, mas também uma arte teatral.

Cosplay - Fantasias de personagens usadas por fãs.

Dai-ketto - grande duelo.

Edo - 1603 a 1868. Período dominado pela família guerreira dos Tokugawas, que escolheu a cidade de Edo (mais tarde Tóquio).

Heike - No ano de 1185, o imperador do Japão era um menino de 7 anos chamado Antoku. Ele era também o chefe nominal de um clã de samurais, os Heike, que travavam uma longa e sangrenta batalha com outro clã, os Genji, por, ambos se acharem com direitos ancestrais ao trono imperial. Os Heike eram numérica e taticamente inferiores: muitos pereceram na batalha e os sobreviventes atiraram-se em massa ao mar, afogando-se. Os pescadores dizem que os samurais Heike ainda vagueiam pelos fundos do mar do Japão.

Jeet Kune Do - Bruce Lee criou o Jeet Kune Do para “liberar” as pessoas da tradição clássica das artes marciais, que Lee chamava de “uma bagunça”. Um praticante deveria “absorver o que é útil; rejeitar o que é inútil; e adicionar o que lhe é próprio”.

Kabuki - É uma das artes teatrais tradicionais do Japão, conhecida pela estilização do drama e pela elaborada maquiagem usada por seus atores.

Yakuza - Uma organização criminosa japonesa exclusivamente masculina. As mulheres são consideradas fracas e incapazes de lutar como homens.

Live Action - Significa “ação ao vivo”.

Mangá - Histórias em quadrinhos no Japão.

Nô - forma clássica de teatro profissional japonês, que combina canto, pantomima, música e poesia.

Otaku - São os fanáticos por mangás, animês ou seriados;

OVA - É a sigla para “Original Video Animation”.

Samurai - Um guerreiro bem treinado e extremamente habilidoso; Serve seu senhor com absoluta lealdade, até a morte. Esse é o próprio significado da palavra samurai: “aquele que serve”; o samurai é um membro de uma classe de elite, considerado superior a cidadãos comuns e soldados ordinários de infantaria; a vida do samurai é regida pelo bushidô.

Seiyuu - Dublador.

Shamisen - instrumento musical japonês, com três cordas, cuja caixa de ressonância tem um tampo de pele de gato.

Shojo Manga - Mangá adolescente feminino.

Shonen Manga - Mangá voltado ao público adolescente masculino.

Tokugawa - Ditadura militar feudal estabelecida no Japão em 1603 por Tokugawa Ieyasu e governada pelos xoguns da família Tokugawa até 1868.

Tokusatsu - Filme de efeitos especiais.

Xogun - Governantes do Japão durante a maior parte do tempo de 1192 até a Era Meiji, que começa em 1868.