

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

Roberta Regalce de Almeida
Centro Universitário Senac

Índice

Introdução	1
1 Um samurai sem clã	3
Conclusão	8
Referências	10

Resumo

O artigo 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).

Assim, a análise se concentra em desvendar as estratégias de remix, típicas 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.

Para fundamentar a discussão, o estudo traz 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).

Palavras-chave: Animê, Remix, Japão, Televisão, Comunicação.

Introdução

O uso original do termo 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, 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 *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.

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.

Uma estratégia recorrente no campo de estudos de comunicação é a compreensão sobre o processo de 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 sobreexposição 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 compar-

tilhamento (*shareware*), cuja dinâmica se desencadeia em seleção (*searching/tags/keywords*), apropriação (*downloads/samplers*), transformação (remix) e transmissão (*uploads*).

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.

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 na lógica de seleção, apropriação de amostras, 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 vol. I e vol. II*(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 esta. 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.

A hipótese principal deste artigo é de que a marca do autor de remix aparece de fato em sua capacidade e habilidade de saber misturar, samplear, redefinir e resignificar, 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 outras representações. Neste sentido, a leitura de uma única obra, permite trafegar por outras obras, revisitando-as, reconhecendo-as, recontando-as, em um jogo sígnico que redimensiona as fronteiras.

As séries de animações japonesas em destaque – *Cowboy Bebop* (1998) e *Samurai Champloo* (2004) do diretor Shinichiro Watanabe – trafegam dentro dessa lógica do remix, não se apropriando de trechos de outras obras, mas transitando dentro do campo simbólico midiático construído e produzido ao longo do século XX.

1 Um samurai sem clã

Shinichiro Watanabe é de uma linhagem de diretores de séries de *animês* voltados para televisão que se dedicaram a 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*, *Soultaker*, *Death Note*, são alguns exemplos do teor ao qual as séries trafegaram, 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 dife-

rentes gêneros colocando-os como pontos convergentes dentro de novas releituras.

É com a série *Cowboy Bebop* (1998) que Watanabe inaugura um estilo mais autoral tanto em direção quanto narrativa e 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.

A série chama a atenção por propor de forma deliberada e consciente, um desprendimento 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 ambiente midiático, sem barreiras ou fronteiras delimitadas entre os gêneros e os padrões dramáticos.

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. Criando um ambiente onde tradicional e moderno se metamorfoseiam. De fato, 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 glo-

balizado, entrecruzado e miscigenado referencialmente.

Na série, Watanabe opta por um desprendimento das convenções fechadas nelas mesmas e propõe o trânsito, o livre acesso, o navegar por entre as representações midiáticas sedimentadas ao longo das décadas transformado-as em material disponível para se apropriar e misturar.

Existem 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.

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 no qual o contexto cultural japonês está imerso desde o pós-guerra até os dias de hoje.

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 mu-

dança 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, cicatrizes difíceis de serem esquecidas.

As imagens simbólicas e massivas de produtos midiáticos americanos em solo nipônico vão 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 fílmicas, 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 desse artigo, mas a princípio, o efeito colateral desse processo parece ser exatamente o remix.

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. 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*.

O *Animê* parece ter absorvido muito 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.

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. Essa estética visual valoriza as poses dos heróis e vilões, e em alguns casos o fundo do quadro pouco importa. O efeito dessa forma de narrativa é sobrelevação dos protagonistas em relação à trama, tornando-se o grande mo-

mento dramático o confronto com os antagonistas.

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. 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.

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 performática 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.

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 à 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 desve-

lamento de um novo e arrebatador cenário.” (KUSANO, *ibid.* p. 125)

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 ambigüidade tem como função a denúncia da apatia do povo japonês frente ao modo de vida americano e aos seus produtos midiáticos, ao mesmo tempo em 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 possam 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 *animês* 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. Com Watanabe, o que impera é a ironia latente interpretada e corporificada no protagonista da série, no caso de *Cowboy Bebop*, 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 é o elemento mais sutil durante todos os episódios de *Cowboy Bebop*. É sua forma de militância, sua marca autoral que pode ser confundida como carente de seriedade.

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 que propõe uma releitura do Japão antigo imputando a este, características do Japão moderno, em dois momentos históricos, separados cronologicamente, mas *linkados* em um mesmo contexto.

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.

Em *Cowboy Bebop* a ocidentalização é tratada com ironia e colocada de forma ostensiva. Em *Samurai Champloo* esta ocidentalização é colocada de forma marginal, marcadamente como uma cultura *underground*, que devido às 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 que dialoga com os *ukiyo-ê* 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).

Assim, em *Samurai Champloo*, 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.

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, prostituição e corrupção (drama doméstico realista) da época quanto do grafite, hip hop, pop art.

Esse processo pode ser visto como uma *tradicionalização* do 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 às 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 a 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*”.

Aliás, o ponto importante dessa narrativa são os embates e lutas ao longo desses episódios ao estilo teatral *Chambara*. O nome *Chambara* vem da junção *chan-chan*, *bara-bara* que representam o barulho da lâmina quando corta a carne. Os combates obedecem a 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-Kettô* (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 adapte ao ambiente, utilizando-se paredes, mesas, cadeiras e outros objetos inanimados como suportes de improvisação que podem ser utilizados durante a aplicação das técnicas acrobáticas.

Conclusão

O que se pode observar ao longo das duas séries é a utilização da remixabilidade como método de articulação de imagens que abordam, um entrecruzamento de fatos históricos com movimentos e linguagens artísticas diversas. A originalidade de Watanabe reside na ousadia de compor essas conexões sem

perder a coerência de seus personagens e de seu discurso, que tece uma crítica a uma sociedade bombardeada por informações e exposta ao excesso de produtos midiáticos.

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 shamisen ou à coreografia eletrizante do *Chambara* advindo do *Kabuki* etc. O fato do remix aparecer como método e prática dessas formas livres de associações leva-nos ao ponto chave desse artigo.

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 conseqüente 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.

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 contínuo. 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.

Portanto, o jogo da remixagem acontece quando uma obra aponta para suas diferentes fontes, como se esse produto remixado fosse um mapa cheio de pistas. Assim, 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*).

De fato, 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 multiplicidade 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.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt (2000), *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- BLACK, Joel (2000), *The Reality Effect, Film Culture and the Graphic Imperative*. New York: Routledge.
- BOURRIAUD, Nicolas (2004), *Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes.
- EISENSTEIN, Sergei M. (2002), *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- (2002), *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- IGARASHI, Yoshikuni (2000), *Bodies of Memory: narratives of war in postwar japanese culture, 1945-1970*. Princeton: Princeton University Press.
- KAWAMOTO, Toshihiro (2004), *COWBOY BEBOP, Illustrations- the wind*. Tokyo: Softbank Publishing Inc.
- KUSANO, Darci (1993), *Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- LOOSER, Thomas (2006), *Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan*. Baltimore: Mechademia.
- LUYTEN, Sonia Bibe (2000) *Manga, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Editora Hedra.
- MANOVICH, Lev (2005), *Remixability and Modularity*. Disponível em <http://www.manovich.net>. Acesso 12/06/2010.
- MURAKAMI, Fuminobu. *Ideology and narrative in modern Japanese literature*. Vega Lux, 1996.
- NAVAS, Eduardo (2008), *The Author Function in Remix*. Disponível em <http://remixtheory.net/>. Acesso 12/06/2010.
- SALLES, Cecilia A. (2006), *Redes da criação*. 1ª ed. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.
- SANTAELLA, Lucia (2007), *Linguagens líquidas na era da modernidade*. São Paulo: Paulus.
- SCHIMMEL, Paul (Org.) (2007), *MURAKAMI*. Tokyo/New York: Kaikai Kiki Co. Ltd.