

PIG FICTION: MASHUP EM QUADRINHOS

PIG FICTION: MASHUP IN COMICS

Ivan Carlo Andrade de Oliveira¹

Resumo:

Pig Fiction é uma história em quadrinhos que realiza um mashup entre o desenho animado *Os três porquinhos* e uma das cenas de *Pulp Fiction* publicada no álbum *Clássicos Revisitados*. Este artigo analisa o processo de produção da história em quadrinhos e o uso de recursos da cibercultura remix na mesma.

Palavras-chave: Mashup, Quadrinhos, Pulp Fiction, Processo criativo

Abstract:

Fiction Pig is a comic who performs a mashup between the cartoon *The Three Little Pigs* and the scenes of *Pulp Fiction* published in *Clássicos Revisitados* album. This article analyzes the process of production of comics and the use of resources of the remix cyberculture.

Keywords: Mashup, Comics, Pulp Fiction, creative process

1 Introdução

A cultura remix é fruto de toda uma mudança no processo criativo que surge com a pós-modernidade. Surgida no rastro da modernidade, e da ideia de que a arte é fruto de um autor iluminado, dono de sua criação, o direito autoral norteou as relações artísticas e literárias durante séculos. Nesse sistema, o autor cede os direitos ao editor em troca de royalties. Esse sistema esteve mais ou menos estável até o surgimento do pós-modernismo (meados do século XX), onde o artista passa a buscar a quebra das fronteiras e usar trabalhos de outros artistas, em processo de recombinação. A arte entra em crise e junto com ela a noção de obra, autor, autoria e propriedade. (LEMOS, 2013) A arte passa a ser vista como algo sempre inacabado, como um processo aberto, coletivo e livre, que funciona através de combinações e recombinações simbolizadas pelo remix.

¹ Professor da Universidade Federal do Amapá. Doutorando do Programa de Pós-graduação em Artes e Cultura Visual da FAV-UFG.

Entre esses processos, um dos mais interessantes é o mashup, em que se mistura duas ou mais obras, criando uma nova arte desse processo de recombinação. Exemplo recente de mashup é a história em quadrinhos “Pig Fiction”, de minha autoria (com o pseudônimo de Gian Danton) e do desenhista Antonio Eder. A HQ mistura duas obras diametralmente opostas: o violento filme *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, e a versão Disney para a história infantil *Os três porquinhos*. O objetivo deste artigo é analisar o processo de criação dessa história em quadrinhos, assim como suas referências, usando como base o princípio da cibercultura remix (LEMOS, 2013).

2 Remix e mashup

Embora o remix seja um processo recente, alguns autores identificam que a ideia de remix sempre existiu. Manovich (apud REBELLO, 2013) lembra as concepções arquitetônicas surgidas a partir de referenciais anteriores, como a Renascença, que remixou a antiguidade clássica.

Da mesma forma, uma pessoa que tirava xerox de vários livros e montava sua própria obra (como já havia proposto McLuhan) realizava um remix, assim como o indivíduo que gravava uma fita cassete selecionando de vários discos suas músicas prediletas.

A novidade é que com a popularização da internet, esse processo se tornou muito mais rápido e avançado. Atualmente recombinar, apropriar e copiar elementos se tornou a tônica da cultura.

Um dos marcos do remix ocorreu em 1972, quando o DJ Tom Moulton lançou seu primeiro disco de remix. Posteriormente, com o surgimento das tecnologias das multi-tracks e do sampling, a prática se popularizou. Essas tecnologias, somadas ao computador, permitiram separar partes de uma música, incluindo separando vocal de instrumentos e, ao mesmo tempo manipulá-los, alternado timbres, tempos e volumes. A partir do ano 2000, o termo “remix” passou a ser usado de maneira mais comum fora da área da música, uma vez que as artes visuais e a literatura começaram a adotar a reconfiguração como elementos de criação.

Nesse contexto, “as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos” (BOURRIAUD, 2009 p. 8)

O remix, no entanto, não pode ser confundido com o plágio. Kamada (2013, p. 46-47) explica que remix “não é uma cópia na íntegra, mas sim uma releitura de determinado conteúdo. Não trabalha simplesmente com a transferência de significado de uma esfera para outra, mas implica em rearranjar sistematicamente todo o significado de algo”.

Entre os elementos do remix encontra-se o mashup. O termo pode ser traduzido como mistura. Neles, o artista une partes de vídeos e músicas pré-existentes, somando-os a composições novas e, muitas vezes, reconfigurando seus significados.

Mashup é utilizado para designar uma nova “modalidade” de obra audiovisual, remixada a partir de duas ou mais obras pré-existentes, onde a soma dos elementos constituintes não é simplesmente a junção de suas partes (a+b), mas sim um terceiro elemento (c) distinto dos elementos iniciais, como exemplifica a fórmula: “a+b=c”. (KAMADA, 2013, p. 49)

Para a mesma autora, um grande marco da estética mashup foi a criação do site “Get Your Bootleg On” (GYBO):

Como toda nova cena, tem seu “manifesto”, no caso dos mashups, em 2001-2002, foi lançado na rede o “Get Your Bootleg On” (GYBO). Um site que reuniu uma comunidade de compositores e grande parte da produção do momento, oferecendo críticas, links para downloads, publicidade, dicas, eventos e fóruns de discussão sobre o tema. Porém, em 2005, devido à grande pressão que sofreu pela lei dos direitos autorais, o site se viu obrigado a mudar as regras, não permitindo mais o upload dos usuários no próprio site, permitindo apenas links para sites pessoais. Passou então por um grande período de inatividade e foi rapidamente substituído pelo “Mashuptown”⁹⁶, um dos maiores blogs de mashups disponíveis na internet e considerado um provedor oficial de mashups. (KAMADA, 2013, p.51-52)

A estética do mashup não se limita apenas à música. Há na internet vários vídeos que usam a técnica. Em um dos mais famosos, o então presidente norte-americano George Bush “canta” a música “Imagine”, de John Lennon (<http://www.youtube.com/watch?v=n41bRHlr76Y>). A música é retirada de falas reais do presidente norte-americano, editadas com um fundo musical eletrônico. Há aí um sentido irônico, uma vez que a música fala de paz e o presidente estava envolvido à época com a Guerra contra Iraque.

Esse mesmo sentido irônico pode ser encontrado no documentário Surplus (<http://www.youtube.com/watch?v=YbpmWeymWWw>), em que líderes mundiais de países capitalistas fazem um discurso contra o consumismo e o capitalismo num vídeo que

apresenta técnicas de propaganda. O vídeo é a mistura de vários outros vídeos, pegando partes de falas dos presidentes e dando-lhes um outro significado.

Na literatura, os mashups se caracterizam, principalmente, por releituras de obras clássicas da literatura acrescidas a gêneros pop. Exemplo disso é o romance *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen, que se transformou em *Orgulho e Preconceito e Zumbis nas mãos de Seth Grahame-Smith*.

Na maioria dos livros de mashup, os autores contemporâneos utilizam frases inteiras do livro original, ou até fazem uma paráfrase. É muito interessante ler a obra clássica e, em seguida, ler o mashup, para identificar o quanto o “novo autor” usou dos grandes escritores. (MASHUP, 2013).

Pig Fiction, como veremos, vai além: a mistura de um dos filmes mais violentos e cults da década de 1990 com um desenho animado da Disney transforma-se em em uma história em quadrinhos.

3 Pulp fiction

Pulp Fiction foi um dos filmes mais emblemáticos dos anos 1990 e a película responsável por transformar Quentin Tarantino em um astro de Hollywood e um dos maiores representantes do cinema pós-moderno. Lançado em 1994, desconcertou a crítica: “A maioria elogiou, mas, mesmo entre os críticos, as diferenças de opinião foram grandes. Não fácil encontrar dois profissionais que dessem destaque aos mesmos aspectos ou que encaixassem o filme na mesma categoria” (PULP FICTION, 2008, p. 50)

O filme é uma junção de várias histórias policiais contadas de maneira não-cronológica, escritas por Tarantino e Roger Avary. Seu enorme sucesso com o público e com a crítica (custou pouco mais de 8 milhões de dólares e arrecadou 210 milhões, além de faturar diversos prêmios) alavancou a carreira de Samuel L. Jackson e Uma Thurman, além de resgatar a carreira dos veteranos John Travolta e Bruce Willis, que vinham de fracassos de bilheteria.

Entre os aspectos relevantes do filme estão as diversas citações. No concurso de *Twist*, por exemplo, John Travolta dança à moda *Batusi*, inventada por Adam West no seriado do Batman da década de 1960. Ao contar a história do relógio ao jovem Butch, o capitão Koons se refere ao piloto de avião da II Guerra *Wynocki*, nome de um dos personagens do filme *Águias Americanas*, de Howard Hawks, de 1943. Ainda no campo das

citações, a cena em que Marcellus vê Butch no carro, ao atravessar a rua é uma homenagem ao filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock, de 1960.

Esse amontoado de referências, a construção em abismo, entre outros elementos, fizeram de *Pulp Fiction* um marco do pós-modernismo no cinema:

A mistura de humor e violência, os longos diálogos que não se referem diretamente ou mesmo remotamente à trama e a quantidade de referências a outros filmes e diversos fenômenos culturais levaram boa parte da imprensa especializada a considerar a obra de Tarantino um exemplo acabado de cinema pós-moderno” (PULP FICTION, 2008, p. 50)

4 Os três porquinhos

Os três porquinhos tem sua origem no folclore inglês. Uma de suas muitas versões foi escrita por Joseph Jacobs, folclorista australiano que viveu na Inglaterra, e publicada no livro *Contos do Folclore Inglês*, em 1890 (BÚRIGO apud ARAUJO et all, 2013).

Na história, três porquinhos saem da casa da mãe para viver de maneira independente. As casas construídas por eles refletem suas personalidades: dois deles são preguiçosos e constroem suas casas de palha e madeira. O terceiro, mais precavido, a constrói de tijolos. Os dois primeiros debocham dele por perder tempo com uma construção mais demorada. Ocorre que no local existe um lobo que decide devorá-los. Ele visita primeiro o porquinho da casa de palha e tenta convencê-lo a abrir a porta. Como não consegue, resolve por a casa abaixo com um sopro.

Nessa primeira versão, o porquinho morre de susto e o lobo o devora. O mesmo ocorre com o segundo porquinho, que construiu sua casa de madeira. Mas o lobo não consegue sucesso ao investir sobre a casa de tijolos. Sólida, a construção resiste ao seu sopro, fazendo com que o Lobo resolva entrar pela chaminé. Mas o porquinho precavido já o esperava com um caldeirão de água fervente, fazendo do lobo uma sopa e comendo-o.

A versão mais famosa da história, no entanto, é a do desenho animado de Disney, de 1933. O estúdio diminuiu a violência da história, fazendo com que os primeiros porquinhos conseguissem fugir do Lobo, se refugiando na casa de tijolos. O Lobo, por outro lado, não morre, apenas queima o rabo e foge. A versão Disney também se destaca por ser um musical, de modo que os porquinhos estão sempre cantando e dançando. Uma das músicas

entrou para o imaginário popular: quando os porquinhos debocham do Lobo cantando “Quem tem medo do lobo mau?”.

5 Pig fiction

Pig Fiction surgiu de um convite do editor Leonardo Melo para que o roteirista Gian Danton participasse do álbum *Clássicos Revisitados* com uma história dos Três Porquinhos ilustrada pelo desenhista Antonio Eder. A ideia era unir histórias clássicas, como João e Maria, com temas de máfia. A junção dos dois temas levou imediatamente à ideia de fazer uma releitura de uma das cenas mais famosas de *Pulp Fiction*, quando os mafiosos Jules e Vicente entram no apartamento de rapazes que tentaram enganar o chefe da máfia Marsellus Wallace, principalmente porque, pelo menos na primeira cena, são os dois mafiosos contra três rapazes assustados (um terceiro rapaz, que se escondeu com uma arma no banheiro, só irá aparecer no filme em outro momento, uma vez que a narrativa é não-cronológica). Assim, havia uma certa confluência entre os rapazes assustados e os três porquinhos e os mafiosos e o lobo mau.

A ideia era aproveitar os elementos tanto da cena de *Pulp Fiction* quanto dos três porquinhos, realizando uma fusão dos dois. No início da história, os dois lobos estão andando pela rua. Um deles chama-se Samuel (referência ao ator Samuel L. Jackson) e o outro João (referência a John Travolta).

Um deles diz: “Cara, estou te dizendo, a mulher do Rex é uma cachorra! Precisa ver quando está no cio, passa a noite inteira latindo para a lua e se oferecendo para todo lobo das redondezas”. A conversa é uma referência à cena da lanchonete de *Pulp Fiction*, em que a personagem Mia parece flertar com o personagem de John Travolta. Esse contexto é modificado para a situação da história. Assim, a mulher do chefe é uma cachorra.

Mas existem também as gatinhas, especialistas em massagem com a língua: “Tá me gozando, cara? Eu sou um lobo de respeito! As gatinhas adoram fazer massagem de língua em mim. Elas piram, cara. Especialmente se tiver pó”. A sequência é uma referência ao famoso diálogo sobre massagem nos pés de *Pulp Fiction*. Nela, Jules comenta com Vicente, que o chefe da máfia havia mandado jogar um homem de uma janela apenas por este ter feito uma massagem nos pés de sua esposa. Jules argumenta que uma massagem nos pés não tem nada de erótico e Vicente argumenta que essa é, essencialmente, uma atividade

erótica. No meio da discussão, Jules diz que é um especialista em massagem nos pés, ao que o outro retruca: “então faça uma massagem nos meus pés”.

Na versão em quadrinhos, os dois lobos também discutem sobre massagens, vista como atividade essencialmente erótica, que as gatinhas fazem em troca de pó. O duplo sentido é óbvio. Pó é um sinônimo de cocaína, mas na história trata-se de leite em pó. Uma vez que gatos gostam de leite, é de se imaginar que gostem também de leite em pó.

“Isso nos traz ao caso presente”, diz o Lobo. “Esses caras já estão dando trabalho há algum tempo. Agora eles pegaram um pacote de pó para vender e não pagaram. Deram tudo para umas gatinhas que saíram com eles e agora não querem pagar”.

Interessante notar a diferença de comportamento entre os dois lobos. Enquanto Samuel é falador e expansivo, João parece desinteressado dos acontecimentos e na maioria das vezes responde às perguntas do parceiro com poucas palavras.

O comportamento dos dois é uma referência ao momento em que os dois mafiosos entram no apartamento dos rapazes, em *Pulp Fiction*: Enquanto Jules fala muito e chega até mesmo a comer o sanduíche de um dos rapazes, Vicente fuma em segundo plano. Suas falas, na cena toda se resumem a “Não estou com fome” e “Estou feliz”. Nos quadrinhos, esse comportamento tem o objetivo de provocar humor pelo contraste.

No momento em entram no apartamento, os dois lobos se deparam com três porquinhos assustados, o que é indicado pelas gotas de suor escorrendo de suas testas. Piadas visuais aparecem em segundo plano: dois quadros na parede, um com bacon e a legenda “Pai” e outro com linguiça e a legenda “Mãe”; uma revista jogada sobre uma mesa traz o título “PlayPig”.

Aqui, mais uma vez um humor de contrastes, irônico. Enquanto os porquinhos se mostram claramente assustados, suando frio, o lobo Samuel os acha engraçados: “Cara, vocês são uma piada, você não acha eles engraçados, João?”. Ao que o outro responde, totalmente desinteressado (um desinteresse que fica nítido no olhar, para cima, como se quisesse estar em outro local): “Acho”.

Essa fala e outras é uma referência irônica ao famoso desenho da Disney em que, mesmo diante do perigo real do lobo, os porquinhos cantam e dançam o tempo todo. A versão idealizada do desenho será confrontada com a violenta realidade.

Aqui cabe um comentário sobre o processo de produção do roteiro. Existem dois modelos básicos: o *full script*, em que toda a ação é descrita quadro a quadro, página a

página, já com todos os textos e diálogos definidos, e o *Marvel way*, em que o roteirista apresenta apenas uma sinopse, que será desenvolvida visualmente pelo desenhista. Depois de pronta, a HQ recebe textos e diálogos.

O método usado em Pig Fiction é uma mistura dos dois, fruto da interação de longa data, entre desenhista e roteirista. Ou seja: os diálogos são apresentados, mas não há uma definição exata da ação, deixando o desenhista livre para desenvolvê-la visualmente, escolhendo inclusive, a quantidade de quadros da página. As piadas visuais sobre os pais dos porquinhos, por exemplo, foram agregadas pelo desenhista.

A título de exemplo, apresenta-se abaixo o roteiro das páginas três e quatro:

Samuel bate na porta.

Abrem a porta. É um dos porquinhos, que fica morrendo de medo ao vê-lo.

Porquinho: São... são vocês.

Samuel entra.

Samuel: Sabe o que eu gosto em vocês, porquinhos? É que vocês são divertidos. Ei, deixa de ser tão sério, João. Estamos na companhia dos três porquinhos. Eles estão sempre fazendo algo divertido, não estão?

Porquinho (assustado): Sim, senhor.

Ao desenhar a página, o desenhista Antonio Eder, seguindo a lógica do roteiro, situa o olhar do leitor num plano que destaca a superioridade dos lobos (vistos em um leve contra-plongé) e a inferioridade dos porquinhos (vistos em plongé). Isso é facilmente percebido na página 3, no quadro em que o porquinho abre a porta e o leitor o vê de cima para baixo, como se fosse o ponto de vista do Lobo. Na mesma página, no quadro 3, o desenhista se aproveita da perspectiva para criar uma cena em que, ao mesmo tempo, vemos a superioridade dos lobos e a inferioridade dos porquinhos.



Figura 1 - Porquinhos são sempre mostrados em plongé. Fonte: DANTON; EDER, 2013

O que se segue é a lógica do desenho animado da Disney, em que o Lobo assopra e derruba a casa dos três porquinhos, mas aqui esses fatos são colocados apenas como hipótese pelo Lobo Samuel: “Muito bem, vamos começar por você. Vamos imaginar que você construiu uma casinha de palha. Casa de palha, só um porquinho para ter ideia de fazer uma casa de palha!”. O Lobo, nessa sequência, inicia um jogo em que, ao contrário do desenho animado, é ele que domina. Como um mestre numa partida de RPG, ele controla os acontecimentos, sugerindo inclusive diálogos para o porquinho:

Samuel: Então, eu estou do lado de fora e bato na porta. O que você diz, porquinho?

Porquinho: Eu... eu não sei, senhor.

Samuel: Você diz: eu não vou deixar você entrar, seu lobo mau.

No final do diálogo hipotético, o Lobo Samuel atira na cabeça do porquinho e diz: “A casa caiu, porquinho!”. Nesse momento a HQ quebra totalmente com a expectativa do leitor que, por achar que se tratava de um versão da história infantil, acreditava que os porquinhos sairiam vivos. Apesar da história ser em preto e branco, o desenhista Antonio Eder não economiza na violência. A cabeça do porquinho aparece no meio de uma explosão de sangue no qual se destaca um olho saltando e a enorme onomatopeia “CAPOU!”.

No quadro seguinte, os dois porquinhos sobreviventes olham, em desespero, para a poça de sangue na qual seu irmão se transformou enquanto o lobo diz que eles são divertidos. O objetivo aqui era provocar aquele tipo de humor que Tarantino procura em

remete ao filme *Pulp Fiction*, agora à sequência em que os mafiosos discutem sobre os nomes de sanduíches em Paris.

6 Conclusão

A história em quadrinhos *Pig Fiction*, ao misturar elementos de um desenho animado infantil (Três porquinhos) e um violento filme de Tarantino (*Pulp Fiction*), apresenta um exemplo de como a cibercultura remix não se limita apenas ao ambiente informático, mas abarca boa parte da produção cultural da atualidade. Quase tudo que hoje se faz é realizado tendo base a lógica do remix e do mashup, da mistura de coisas diversas para gerar outros elementos, de músicas a vídeos, passando por imagens que juntam, por exemplo, *Watchmen* com *Simpsons*.

O mundo cibernético e a cultura que dele emergiu mudam a maneira do artista trabalhar e seu processo de criação. Mudam também a relação do receptor com a obra. No caso de *Pig Fiction*, a junção de dois elementos completamente díspares quebra com a expectativa do leitor, criando uma obra que tem como objetivo perturbar e inquietar, em muitos sentidos resgatando o sentido original dos contos de fadas, antes dos mesmos terem sido adocicados pelas versões Disney.

Bibliografia

ARAUJO, Adélia Andrade de et all. Análise da campanha Three Little Pigs do jornal *The Guardian* a partir do seu discurso e da utilização do recurso estilístico dos contos de fada. *Portcom*. <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1093-1.pdf>. Acesso em: 02 jan. 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção*: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

Tarantino, Quentin ; Avary, Roger. *Pulp Fiction* – roteiro. <http://screenplayexplorer.com/wp-content/scripts/Pulp-Fiction.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2013.

DANTON, Gian, EDER, Antonio. Pig fiction. In: Melo, Leonardo (Org.). *Clássicos revisitados*. Curitiba: Edição do autor, 2013, p. 65-71.

DANTON, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

KAMADA, Leticia Casella. *Mashup*: o que você vê é o que você ouve. Monografia apresentada ao programa de especialização em Criação de Imagens e sons em meios

eletrônicos - Centro Universitário SENAC. São Paulo: 2010. Disponível em: <http://leticiakamada.com/category/monografia-2/>. Acesso em: 21 dez. 2013.

MASHUPS literários – os DJ's dos livros. Disponível em: <http://blog.estantevirtual.com.br/2011/05/16/mashups-literarios-os-djs-dos-livros/>. Acesso em: 24 dez. 2013.

MOURA, Matheus Moura. *Processos Criativos de Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas*: investigação teórica e produção poética (manuscrito). 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

OLIVEIRA Fabíola Corrêa da Costa; SAMPAIO, Valzeli. Desconstrução narrativa: a montagem do filme "Pulp Fiction - Tempo de Violência". *Portcom*. <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0856-1.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2013.

OS TRÊS PORQUINHOS. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=KL5EjA2xu3k>. Acesso: 25 dez. 2013. Acesso em: 20 dez. 2013.

PULP FICTION. São Paulo: Abril, 2008. Livro + disco (DVD)

REBELLO, Teresa Cristina Santos. *Design e modos de uso: projetando experiências na cultura de consumo*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Design – Mestrado, da Universidade Anhembi Morumbi. <http://www.anhembi.br/ppgdesign/pdfs/35-%20Teresa%20Cristina%20Rebello.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2014.

MANOVICH, Lev. Remixing and Remixibility. Disponível em: manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc. Acesso em: 26 dez. 2013.

Rodrigues, Evelyn. Confira a entrevista da SUPER com o cineasta Quentin Tarantino. Superinteressante. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/confira-entrevista-superinteressante-quentin-tarantino-730285.shtml>. Acesso em: 28 jan. 2014.