

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS INGLÊS

Lyah Sala Dannemann

**O CTHULHU INTERSEMIÓTICO: UM ESTUDO DA TRANSPOSIÇÃO DO
CONTO DE LOVECRAFT AO RPG**

CURITIBA

2021

LYAH SALA DANNEMANN

**O CTHULHU INTERSEMIÓTICO: UM ESTUDO DA TRANSPOSIÇÃO DO
CONTO DE LOVECRAFT AO RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Licenciatura em Letras Inglês do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado em Letras.

Orientadora: Prof^a Dr^a Aline de Mello Sanfelici



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas
Licenciatura em Letras - /Inglês



TERMO DE APROVAÇÃO

O CTHULHU INTERSEMIÓTICO: UM ESTUDO DA TRANSPOSIÇÃO DO CONTO DE
LOVECRAFT AO RPG

por

LYAH SALA DANNEMANN

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em 27 de abril de 2021 como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras Inglês. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Aline de Mello Sanfelici
Prof.(a) Orientador(a)

Silvana Auyb Polchlopek
Membro titular

Camila Paula Camilotti
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a educação pública deste país que tem me acompanhado desde a alfabetização e que, mesmo com as adversidades, possibilitou a minha chegada em lugares inimagináveis. Agradeço aos professores do Colégio Estadual Do Paraná, primordialmente a Givanete Ramalho, Ney Jansen, Affonso e Celia Cardoso, que me mostraram com maestria que ser professor vai muito além da sala de aula.

Dedico esta pesquisa a minha mãe e aos meus irmãos, que sempre me incentivaram e nunca duvidaram dos meus sonhos. Aos meus amigos e colegas de profissão, que me acompanharam ao longo desses extensos anos de graduação. Millena Marcelli, Gustavo Bossone, Natalia Martinenghi, Giulia Sasai, Marina Stoiev, Millena Leonel, Leticia Cieslak, Leonardo Bomfim, e Bruno Guillen. Sem vocês não teria percebido o quão gratificante é compartilhar as nossas conquistas e experiências .

Por último, agradeço ao corpo docente do DALEM, em especial, a minha orientadora, Aline Sanfelici pelo acolhimento, apoio e paciência.

“Everything in life is easy, unless you want to be good at it”

-Martin Freeman

RESUMO

A presente pesquisa busca entender os processos de tradução intersemiótica que circundam a adaptação dos elementos do fantástico presentes no conto “O Chamado de Cthulhu” (LOVECRAFT, 2019) para sua versão de Role Playing Game de mesmo nome. Para fins de conceituação da literatura fantástica no campo literário, a pesquisa revisita os estudos de Camarani (2014) e Todorov (1975), os quais destacam a hesitação entre o real e o sobrenatural como recorrentes na narrativa. Para entender a transposição entre mídias, utilizamos os conceitos de tradução icônica, simbólica e indicial propostos por Julio Plaza (2003). Isto posto, a pesquisa se volta aos pontos principais que se fazem presentes tanto em “O Chamado de Cthulhu” quanto no RPG. Primeiramente, investiga-se a construção do narrador e como tal se constitui em cada mídia. Na sequência, discute-se as personagens e suas elaborações em relação à narrativa e a demanda de cada mídia e, por último, são discutidos os temas comuns em ambas as obras. A análise realizada indica que o RPG manteve grande parte das características apresentadas no conto, como a atmosfera dúbia e a temática sobrenatural, além das personagens serem inspiradas diretamente na obra de Lovecraft. Destaca-se o papel do narrador, o qual sofreu alteração na sua forma, a fim de se melhor adequar a estrutura de narração do jogo. Por fim, esta investigação buscou contribuir para o entendimento do conto de Lovecraft na área da literatura fantástica, bem como sua adaptação para o RPG, e consequentemente, expandir os horizontes de pesquisa na área tradução intersemiótica.

Palavras-chave: Role Playing Game, Lovecraft, Literatura Fantástica, “O Chamado de Cthulhu”, Tradução intersemiótica.

ABSTRACT

This research aims to understand the intersemiotic translation processes that surround the adaptation of the elements of the fantastic present in the short story “The Call of Cthulhu” (LOVECRAFT, 2019) to its Role Playing Game version, of the same name. To conceptualize fantastic literature, the research revisits the studies by Camarani (2014) and Todorov (1975), in which they highlight the hesitation between the real and the supernatural as recurring in the narrative. To understand the transposition between the media, we used the concepts of iconic, symbolic, and indexical translation proposed by Julio Plaza (2003). We analyze the main aspects that are present both in “The Call of Cthulhu” and in the RPG. First, we discuss the construction of the narrator in both works. In the sequence, we consider the characters and their constitutions within the narrative and the respective demands of each media. Also, we search for common themes. The analysis indicates that the RPG keeps most of the characteristics presented in the story, such as the dubious atmosphere and the supernatural theme, in addition to the characters being directly inspired by Lovecraft's work. The role of the narrator stands out by changing its form to better fit in the narrative structure of the game. Finally, this investigation sought to contribute to the understanding of Lovecraft's short story in the area of fantastic literature, as well as its adaptation to RPG and, as a consequence, to expand the horizons of intersemiotic translation.

Keywords: Role Playing Game, Lovecraft, Fantastic Literature, “The Call of Cthulhu”, Intersemiotic translation.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sub-gêneros do Fantástico	16
Tabela 2 - As tipologias da tradução intersemiótica	25

SUMÁRIO

1 PREPARANDO O CENÁRIO: UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO	9
2 BUSCANDO REFERÊNCIAS: DA LITERATURA FANTÁSTICA À TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA	15
2.1 Um olhar sobre a literatura fantástica	15
2.2 Breve panorama da tradução intersemiótica	20
3 O CTHULHU ESTÁ CHAMANDO, PREPARE-SE!	28
3.1 De narrador a Mestre de jogo!	28
3.2 Escolhendo as personagens, rolando os dados..	32
3.3 Preparando a transposição da temática...	37
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44

1 PREPARANDO O CENÁRIO: UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

Em sua célebre frase Lovecraft nos descreve uma das emoções mais fascinantes do espectro humano: “A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido.” (LOVECRAFT, 2020, p. 1) . Com essa premissa, entendemos a relevância de compreender e continuamente discutir questões como o sentimento de medo, a angústia que ele provoca, e sua relação com o desconhecido, ou o sobrenatural. Aqui, especificamente, exploraremos esses importantes pontos a partir da literatura fantástica e também do Role Playing Game. Acreditamos ser útil aproveitar as contribuições das artes para promover essas discussões, uma vez que as artes não nos deixam indiferentes e, continuamente, falam sobre nós mesmos.

Nessa perspectiva, a pesquisa tem como objetivo analisar a adaptação dos elementos do fantástico estranho presentes em “O Chamado de Cthulhu” (LOVECRAFT, 2019) para o Role Playing Game de mesmo nome. Para o entendimento do Role Playing Game, doravante RPG, utilizamos o *Guia de Jogo Rápido do Cthulhu* (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016), o qual nos auxilia no entendimento das regras, em conjunto com o podcast intitulado “*RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday*”(NERDCAST 549, 2017). Justificamos a escolha do podcast como objeto da pesquisa uma vez que o RPG é tido como um jogo de interpretação, ou seja, a dinâmica ocorre primordialmente pelos diálogos e ações das personagens, e o referido podcast provê valiosas informações acerca deste jogo específico. Com isso, buscamos explorar o diálogo estabelecido entre diferentes artes e suas ferramentas de expressão e construção de sentido. Os elementos analisados são: o papel do narrador, a construção das personagens e as temáticas recorrentes.

Isto posto, a pesquisa está embasada a partir das contribuições de Camarani em *A Literatura Fantástica: caminhos teóricos* (2014) e Todorov em *Introdução à Literatura Fantástica* (1975). Ambos contribuem para o entendimento da literatura fantástica enquanto gênero literário e, em especial, a construção do sub gênero *fantástico estranho* e sua relação com o medo e o sobrenatural. Destacamos aqui a relevância de compreender e analisar a obra pelo viés fantástico, expandindo as possibilidades de interpretação para além do gótico, com o qual Lovecraft é comumente alocado.

Para o processo de análise intersemiótica - a transposição do conto para o RPG, utilizamos Julio Plaza (2003) e os respectivos conceitos de tradução *icônica*, *indicial* e

simbólica, os quais serão discutidos e exemplificados nos capítulos de *fundamentação teórica e análise*. A escolha da tradução intersemiótica se dá por entendermos a relação entre as obras como uma forma contínua de revisitação do material de Lovecraft, a partir de ferramentas de recriação e de oxigenação da ideia/obra inicial, que revelam o processo criativo de investigação e ressignificação do sobrenatural presente nos escritos de Lovecraft.

Embora tenha falecido na escuridão e sem sucesso, H. P. Lovecraft (1890-1937) teve seu renascimento na cultura pop por meio da editora Arkham House (1939), fundada por seus amigos e admiradores August Derleth e Donald Wandrei. Ambos compilaram e divulgaram as obras, mantendo vivo o legado do horror cósmico criado por Lovecraft. Desde então, a influência de H. P. Lovecraft e de suas criações têm sido reverberada na cultura através do termo “Cthulhu mythos” cunhado por Derleth. Os mitos subsequentes à figura de Cthulhu fazem parte de um universo que abrange o mito dos Grandes Antigos, que são citados nas obras: *O Chamado de Cthulhu* (1928), *Um Sussurro nas Trevas* (1930), *Nas Montanhas da Loucura* (1931), e *A Sombra Vinda do Tempo* (1934). De acordo com a obra de Lovecraft construída ao longo dos anos, os Grandes Antigos teriam sido os criadores do universo, e Cthulhu seria o líder supremo - visto como a criatura mais poderosa. A figura mitológica foi adaptada nas mais diversas formas e áreas. Por exemplo, no campo musical, a banda Metallica produziu músicas que abrangem a temática do Cthulhu (“The kall of Ktulu” ; “The thing that should not be” e “All nightmare long”). Além da produção musical, o Chamado de Cthulhu ganhou suas versões para vídeo game em 2005 e em 2018, intituladas *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* e *Call of Cthulhu: The Official Video Game*. Na área do cinema, por sua vez, teve a sua adaptação em 2005 em formato de cinema mudo, em 2012, como radionovela *Dark Adventure Radio Theatre: The Call of Cthulhu*, e mais recentemente, o conto ganhou sua versão para série de televisão intitulada “Lovecraft Country” produzida e lançada pela HBO em 2020. Conforme citado anteriormente, focaremos apenas no conto “O Chamado de Cthulhu” e na transposição para o RPG.

O conto foi originalmente escrito em 1926 e publicado em 1928, na revista estadunidense *Weird Tales*. Beirando o horror, o medo e as alucinações, o conto nos guia pela loucura em três grandes narrativas diferentes. Embora os relatos das personagens não ocorram no mesmo período de espaço/tempo, todas elas se cruzam no ponto chave da história: a experiência sobrenatural gerada pelo Cthulhu - o culto perante a figura alienígena poderia desencadear o fim na humanidade, conforme o trecho inicial, que descreve “A coisa mais

misericordiosa do mundo, acho eu, é a incapacidade da mente humana correlacionar tudo que ela contém. Vivemos numa plácida ilha de ignorância em meio a mares tenebrosos de infinidade, e não estávamos destinados a chegar longe.” (LOVECRAFT, 2019, p. 1).

Com a constante oscilação entre o real e o sobrenatural vivenciada pelas personagens, a obra lovecraftiana tem como característica o fantástico estranho proposto por Todorov (1975), no qual entende-se a hesitação e o medo constituintes desse fenômeno, pois “relaciona-se unicamente com os sentimentos das pessoas e não com um acontecimento material que desafia a razão.” (TODOROV, 1975, p. 27). E conforme Silva (2017) descreve em seu estudo, Lovecraft constitui o fantástico pela:

Ruptura com a percepção sensorial de existência e tempo. É na falta de compreensão desses elementos que a narrativa fantástica cria seu escopo e forma, desarticulando as bases de criação do real do leitor, e o fazendo enfrentar esse estranhamento, muitas vezes criado pela figuração de elementos revelados além de suas possibilidades de criação imagética. (SILVA, 2017, p. 60)

Na mesma direção, Maurice Lévy em “Lovecraft, a Study in the Fantastic” comenta que é fantástico “pela qualidade das manifestações oníricas das imagens que as apresenta e que as compõem, e pela intenção óbvia do autor de captar e comunicar a sua angústia” (LEVY, 1988, p. 12, tradução nossa)¹. E por fim, Lovecraft em “Horror Sobrenatural em Literatura” descreve a experiência fantástica para além da temática sobrenatural presente na obra; o fantástico é concebido através do medo, em especial o medo do desconhecido, o qual possibilita o leitor a sensação constante de apreensão. Sendo assim, os estudos aproximam a relação entre a Literatura Fantástica e o Chamado de Cthulhu, revelando a necessidade do medo e do sobrenatural, elementos esses que auxiliarão na compreensão da transposição do conto para o RPG.

Conforme Serberna (2006) descreve em seu estudo, os RPGs transformam-se e se expandem para novos mercados e produtos, como quadrinhos, *figure actions*, jogos digitais e, dessa forma, o público interage e estabelece relações para além do jogo, as quais permitem entrar em contato com um universo expandido da temática. Outro motivo da popularidade dos Role Playing Games é em relação à jogabilidade. Os jogadores detém a liberdade de criar e

¹No original “because of the manifestly dreamlike quality of the images that it presents and that composes it and because of the author’s obvious intention to capture and communicate his anguish”. Por se tratar de uma pesquisa na área da tradução, todas as citações em língua estrangeira aqui apresentadas, serão traduzidas para o português, a fim de proporcionar melhor entendimento e fluidez para o leitor.

controlar suas personagens através de um cenário (real ou fantástico), juntamente com um sistema de regras, além de darem tom para a narrativa. Com isso, muitos escritores do Fantástico tiveram seus universos transpostos para o RPG, como por exemplo, Robert E. Howard; J. R. Tolkien; H. P. Lovecraft, entre outros. Dessa forma, o universo dos RPGs estabelece uma relação direta com as narrativas e mitologias presentes na Literatura Fantástica.

Em 1980 a editora Chaosium publicou a primeira edição de “O Chamado de Cthulhu” na versão para RPG. Conforme Brunette (2015), a publicação da adaptação de Cthulhu é considerada um marco na história dos jogos, pois diferentemente do pioneiro Dungeons & Dragons (1974), o Chamado de Cthulhu é descrito deste modo: “não é sobre lutar com monstros mas sim encobrir seus segredos, manter a sanidade do personagem e prevenir o retorno dos grandes deuses antigos” (p. 3, tradução nossa)². Assim, os jogadores se deparam com a possibilidade da criação e excursão pelo mundo sombrio e amedrontador de Lovecraft. Brunette (2015) descreve também o RPG como propulsor das adaptações de Cthulhu para video game, card games e filmes, sendo responsável pela:

Recente explosão de exposição nos mais diversos mercados com o lançamento de pelúcias, re-impressões dos escritos de Lovecraft, filmes como o de Andrew Leman’s The Call of Cthulhu (2005), jogos de mesa como o premiado Arkham Horror, entre outros produtos. (BRUNETTE, 2015, p. 4, tradução nossa)³

Estudos como de Ruiz e Bienvenido (2015) também elencam a importância da obra de Lovecraft no desenvolvimento posterior de jogos de horror, seguindo a linha de horror cósmico presente no Chamado de Cthulhu: “O medo adota um caráter claramente psicológico, ao ressaltar a insignificância do ser humano e suas ações dentro da vastidão que comporta o cosmos” (p. 101, tradução nossa)⁴. Assim, os jogos, e em especial o RPG, são concebidos a partir do universo de Lovecraft tendo como objetivo investigar o sobrenatural/desconhecido e a sua relação com o medo.

² “is not fighting monsters but instead uncovering their secrets, retaining character’s sanity, and preventing the return of ancient godlike beings called the great old ones” (BRUNETTE, 2015, p. 3)

³ “Recent explosion of exposure in several other markets with the release of stuffed animals, re-printings of Lovecraft’s original works, films such as Andrew Leman’s The Call of Cthulhu (2005), board games such as the award-winning Arkham Horror, and a host of other merchandise” (BRUNETTE, 2015, p. 4)

⁴ “El miedo adopta un carácter claramente psicológico, al resaltar la insignificancia del ser humano y sus acciones dentro de la grandeza que conforma el cosmos” (RUIZ; BIENVENIDO, 2015, p. 101)

Para os propósitos desta pesquisa, considerando maior compreensão e abrangência, usaremos a versão brasileira do RPG “*O Chamado de Cthulhu - Jogo Rápido 7ª edição*” (2016) lançada pela editora New Order. Vale destacar que a edição traduzida é distribuída gratuitamente pela editora, dando oportunidade de acesso a quem se interessar pelo mundo de Lovecraft. Essa versão conta com a exemplificação do sistema de regras, a construção das personagens e das narrativas.

Para isso, foram selecionados três tópicos e suas respectivas representações nas obras. Primeiramente, o narrador e seu comportamento, em seguida, as personagens e suas construções e, por último, os temas comuns que são perceptíveis tanto no conto quanto no RPG - como a atmosfera sobrenatural. Para entender a performance do Role Playing Game em um cenário dinâmico de interações entre os jogadores, o estudo recorre aos *NERDCAST 549: RPG Call of Cthulhu 1 - O mistério de William Faraday*. Esse episódio faz parte de uma série de 4 volumes distribuídos gratuitamente nas plataformas de *streaming*, o que possibilita novamente o acesso ao público em geral. Por se tratar de um objeto muito extenso em termos de conteúdo, utilizaremos apenas o primeiro episódio, no qual somos introduzidos na dinâmica do RPG de Cthulhu com a representação de jogadores reais, em uma narrativa real, como será demonstrado ao longo da pesquisa. Em outras palavras, utilizamos o podcast para ver na prática como o RPG é elaborado e jogado, uma vez que:

A maior parte do jogo acontece através de diálogos. O Guardião (mestre de campanha) define a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e encontros para os jogadores. Os jogadores dizem ao Guardião o que os seus investigadores pretendem fazer. O Guardião diz se eles conseguem fazê-lo e, se não, o que acontece ao invés disso. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 5)

Destacamos também que a escolha pelo podcast nos permite entender a importância dos diálogos para a construção da história, pois se trata de uma mídia que trabalha majoritariamente com o áudio. Assim temos o livro de regras - *O Chamado de Cthulhu - Jogo Rápido 7ª edição* e o podcast *NERDCAST 549* como objetos de estudo do RPG em seu todo, que nos permite entender os processos de dinâmicas de jogo até o desenvolvimento da narrativa em um cenário interacional.

Tendo introduzido um breve panorama de *O Chamado de Cthulhu*, avançamos agora para o próximo capítulo, no qual ocorre uma apresentação mais detalhada acerca das teorias da Literatura Fantástica e da Tradução Intersemiótica, norteadores da pesquisa. Na sequência,

dedicaremos nossa atenção para a análise da transposição do conto para o jogo, considerando os levantamentos teóricos estabelecidos, culminando, então, com as considerações finais e apontamentos de pesquisas futuras na área.

2 BUSCANDO REFERÊNCIAS: DA LITERATURA FANTÁSTICA À TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

O presente capítulo está dividido em duas partes, sendo a primeira dedicada à Literatura Fantástica e a segunda ao processo de tradução intersemiótica. Começamos elucidando a trajetória da Literatura Fantástica percorrida ao longo do séc. XIX passando pela estruturação do gênero fantástico por Todorov em 1975, juntamente com as reflexões de seu contemporâneo Remo Ceserani em 2006. Assim, buscaremos compreender a literatura fantástica e suas respectivas relações com o sobrenatural, o imaginativo e o real, e como a oscilação entre esses pólos é constantemente revisitada ao longo das narrativas fantásticas.

2.1 Um olhar sobre a literatura fantástica

A fim de descobrir mais sobre a Literatura Fantástica e sua construção ao longo dos séculos, a pesquisa se volta ao texto de Camarani (2000) intitulado *Literatura fantástica: caminhos teóricos*, a qual nos recorda e nos guia pela reflexões e precursores do fantástico até a definição e estruturação do gênero fantástico por Todorov (1975).

Camarani (2014) nos apresenta Charles Nodier como o primeiro teórico do fantástico por meio de seu ensaio “*Du Fantastique en littérature*” publicado em 1830. A obra descreve a experiência fantástica oriunda das mentes racionais que, por sua vez, surge do desequilíbrio das leis naturais ao mesmo tempo que as hiperboliza (p. 15). Dessa forma, o fantástico é concebido como meio de explicar o inexplicável, da tentativa de compreensão do que ocorre no mundo real. Já no final do século XIX, conforme Camarani relata, Guy de Maupassant complementa que a dúvida e a hesitação são elementos substanciais ao fantástico:

[...] quando a dúvida penetrou na mente humana, a arte tornou-se mais sutil. O escritor buscou nuances, girou em torno do sobrenatural em vez de nele penetrar; permanecendo no limite do possível, lançando o espírito na hesitação, na inquietação. (apud CAMARANI, 2014, p. 25)

Esses elementos se mostram essenciais para a criação da atmosfera sobrenatural bastante presente no conto de Lovecraft, que analisaremos ao longo da pesquisa, particularmente observando em que grau se dá sua transposição para o RPG. A sensação

sobrenatural é construída a partir do medo pelo desconhecido, sendo assim, fruto da mente e das alucinações (CAMARANI, 2014, p. 29).

Semelhantemente, Camarani traz a contribuição de Louis Vax, que descreve o fantástico pela ambivalência com o mundo real, e corrobora para a criação do sentimento de estranheza, uma vez que os fatos apresentados ao leitor podem ser lidos como criações da mente, sendo a estranheza um “sentimento que não existe em si, mas para o homem que o sofre, dele desfruta ou o estuda” (apud CAMARANI, 2014, p. 51). Dessa forma, a estranheza passa a ser intrínseca à literatura fantástica - pelo menos em algumas de suas possibilidades, como veremos a seguir.

Como forma de estruturar o fantástico mais detalhadamente, e entender o papel do sobrenatural, Todorov em 1975 nos apresenta em *Introdução à literatura fantástica* três características principais para que o fantástico seja experienciado:

- 1) O texto deverá gerar hesitação entre o real e o sobrenatural no leitor, ao longo da leitura.
- 2) As personagens devem compartilhar a hesitação gerada no leitor, e assim, a identificação entre personagem/leitor é constituída. Todorov aponta essa condição como facultativa pois “este pode existir sem cumpri-la; mas a maioria das obras fantásticas se submetem a ela.” (TODOROV, 1975, p. 19).
- 3) Caberá ao leitor entender o texto como fantástico, e assim, não fará interpretações alegóricas e/ou poéticas.

Definidas essas questões para a criação do fantástico, Todorov nos traz os subgêneros do fantástico, apresentados na tabela abaixo

Tabela 1 - Sub-gêneros do Fantástico

Estranho Puro	Fantástico Estranho	Fantástico Maravilhoso	Maravilhoso Puro
---------------	---------------------	------------------------	------------------

Fonte: TODOROV (1975, p. 25)

Nos interessa, em especial, o eixo central da tabela. No *fantástico maravilhoso* experimenta-se o sobrenatural sem questioná-lo, ou seja, “pelo fato mesmo de ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural”

(TODOROV, 1975, p. 29). Em outras palavras, percebe-se a aceitação desse elemento ou atmosfera sobrenatural. Já o *fantástico estranho*, por sua vez, é aquele em que o leitor é submergido em um cenário sobrenatural, mas que, ao final da narrativa, é explicitado o fenômeno por vias racionais. Assim, o estranho se atenta a descrição do medo e os sentimentos das pessoas, e não se preocupa necessariamente com um acontecimento que desafie a razão, já que a racionalidade se revela eventualmente por meio da explicação dos sonhos, efeitos das drogas, ilusão dos sentidos ou loucura.

A narrativa estranha ocorre, segundo Todorov (1975), pelo conjunto das interações das temáticas, das personagens e do narrador, e todos trabalham de maneira congruente para causar no leitor a experiência fantástica, ou seja, a hesitação entre o real e o sobrenatural pois “O conto fantástico envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, para depois disparar os mecanismos de surpresa, da desorientação, do medo.” (CESERANI, 2006, p. 71).

Em relação aos temas comuns, os mesmos devem convergir para a criação da atmosfera de medo e, para isso, há alguns recursos de ambientação que auxiliam nesse processo, entre eles: a oposição entre o claro e escuro - sendo a parte escura relacionada a morte e seres sobrenaturais, juntamente com a loucura e a duplicidade vividas pelas personagens onde “o limite entre o louco e o homem de gênio tornam-se muito flexíveis. (...) o tema do louco se liga àquele do autômato, da persona dividida, e também àquele do visionário, do conhecedor de monstros e fantasmas.” (CESERANI, 2006, p. 83).

Alinhado com a temática do medo, Lovecraft, em *Horror Sobrenatural em Literatura* (2019), descreve que o fantástico é constituído para além da dicotomia real/irreal. O mesmo cita que a atmosfera tem sua importância, pois o “critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação.” (LOVECRAFT, 2019, p. 11). A sensação gerada deve ser o medo, pois o conto fantástico:

Deve ser julgad[o] não pela intenção do autor, nem pela simples mecânica do enredo, mas pelo plano emocional que ela atinge em seu ponto menos trivial (...) O único teste para o verdadeiro horror é simplesmente este: se suscita ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas. (LOVECRAFT, 2019, p. 11).

Entendendo a insignificância do ser humano em relação a vastidão do universo, Lovecraft cunha sua obra como pertencente ao “Horror cósmico”. De acordo com Dutra em

O horror sobrenatural de H.P.Lovecraft: Teoria e praxe estética do horror cósmico, o termo trata-se de uma expressão que o autor (Lovecraft) cunhou para englobar suas formulações teóricas a respeito da narrativa fantástica e é o ponto fundamental para a compreensão de sua obra. O conceito de Horror Cósmico é um conjunto de considerações sobre tipos de sentimentos, emoções, e num nível mais racional, indagações intelectuais e filosóficas que um texto fantástico deve provocar no leitor (DUTRA, 2015, p. 8). O autor argumenta que o medo do inexplorado é o mais forte e o mais rico presente na espécie humana pois:

O desconhecido, sendo igualmente o imprevisível, tornou-se para os nossos avôs primitivos uma onipotente e terrível fonte de bênçãos e calamidades despojadas sobre a humanidade por razões impenetráveis e inteiramente extraterrestres, portanto pertencentes às esferas de existência de que nós nada sabemos e em que não participamos. (LOVECRAFT, 2019, p. 2-3).

Logo, deve ser o ponto primordial responsável por instigar o leitor durante todo o processo de leitura. No conto, os medos e anseios das personagens são os pontos de motivação e investigação da narrativa, e dessa forma, o horror e o sobrenatural se misturam na personificação das figuras de Cthulhu e dos demais grandes deuses antigos. Assim, entendemos a visão do autor em relação a sua obra, porém, para fins desta pesquisa, iremos somar o entendimento do horror cósmico ao fantástico estranho.

De fato, Lovecraft entendia apenas a experiência do medo como essencial para a construção do sobrenatural/estranho, entretanto, Todorov (1975) defende que para além da atmosfera amedrontadora vivida pelo leitor, outros pontos se fazem necessários. Entre eles, a construção do narrador/narrativa e das personagens, como veremos a seguir.

A narrativa é aqui entendida pelo conjunto de personagens, temas, conflitos, ação, espaço, ponto de vista e tempo e que possuem uma unidade de ação, tempo e lugar, e se desenvolvem por meio da relação de causa e efeito (GODINHO, 2008, p. 30). E no entendimento do fantástico estranho, a narrativa sombria é apresentada por meio de uma experiência prévia inexplicável à personagem. Geralmente, relacionam-se a descobertas do passado (TODOROV, 1975). No conto “O Chamado de Cthulhu”, a personagem protagonista entra em contato com o mundo sobrenatural após encontrar citações a uma figura indescritível que estaria causando caos na humanidade nos pertences de seu falecido tio. A partir dessa descoberta a curiosidade sobre o enigmático Cthulhu motiva a personagem a nos guiar pela sua narrativa aterrorizante sobre todos os eventos sobrenaturais ou inexplicáveis que

presenciou. Em consonância, é preferível que o narrador seja homodiegético⁵, pois assim, os fatos apresentados ao leitor serão os mesmos experienciados pela personagem, afunilando o entendimento do leitor apenas pelo que lhe é apresentado, sendo responsável pela hesitação. Além disso, “a primeira pessoa que conta” permite maior identificação do leitor com a personagem, visto que o “eu” pertence a todos. (TODOROV, 1975, p. 90-94).

Em relação às personagens, para que haja a hesitação, as mesmas devem se assemelhar ao plano real, ou seja, devem ser passíveis de identificação por parte do leitor, para viabilizar que os mesmos tenham uma experiência semelhante à personagem do conto. O conto de Lovecraft se encaixa nesse quesito uma vez que a identificação ocorre pois as personagens são construídas de forma tão concreta, palpável, que podemos nos relacionar, assim as temos desenvolvidas e descritas por meio de profissões, contexto familiar e social, juntamente com suas particularidades como os seus medos, ambições e motivações pessoais. Na mesma direção, Todorov descreve a presença de “distúrbios da personalidade, os jogos do visível e invisível, as alterações de causalidade, do espaço e do tempo; a regressão.” (TODOROV, 1975, p. 108). Temos então, no fantástico estranho a “personagem protagonista que se encontra repentinamente como se estivesse dentro de duas dimensões diversas, com códigos diversos à sua disposição para orientar-se e compreender.” (CESERANI, 2006, p. 73).

A aversão e horror ao sobrenatural geram no leitor, assim como na personagem, a sensação de repulsa e curiosidade pelo desconhecido. Conforme Camarani nos descreve, a narrativa fantástica é geralmente solitária, pois:

Não se refere apenas a um isolamento objetivo: é a negação da comunidade humana. A solidão do cenário reflete a solidão da vítima; o espaço fantástico é, assim, a expressão da solidão em que a loucura e o horror aprisionam suas vítimas. (CAMARANI, p. 52, 2014).

Novamente, a construção da personagem converge para o entendimento de seus objetivos em relação a sua própria narrativa, ao mesmo passo que “envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, para depois disparar os mecanismos de surpresa, da desorientação, do medo” (CESERANI, 2006, p. 71). Apresentado o gênero fantástico e, em específico, o fantástico estranho com foco nos pontos de construção da

⁵ Segundo Gérard Genette (1995), em *O Discurso da Narrativa*, se o personagem é narrador da sua própria história, trata-se de um tipo de **narrador homodiegético**, como acontece com o narrador de *O Chamado de Cthulhu*. Neste caso, o narrador se atenta a relatar e a testemunhar os casos apresentados.

narrativa, personagens e temas recorrentes desse sub-gênero, iremos agora, partir para a outra vértice teórica dessa pesquisa: a tradução intersemiótica e seus desdobramentos.

2.2 Breve panorama da tradução intersemiótica

Iniciaremos a presente seção pontuando rapidamente sobre a noção de fidelidade e alguns preconceitos que circundam os processos de tradução, com o apoio do teórico Robert Stam (2000 e 2006) e, em seguida, falaremos da tradução intersemiótica proposta por Jakobson (1969) e melhor desenvolvida por Plaza (2003) e suas relações com o RPG aqui discutido.

Para os estudos da tradução, em específico nos teóricos aqui citados, a ideia de fidelidade é questionável e se faz ultrapassada, pois a tradução é concebida como uma ferramenta de oxigenação e recriação/transformação das obras. Robert Stam (2006) nos apresenta em “Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade” seis termos que nos auxiliam a entender como o preconceito em relação à tradução é constituído e perpetuado.

Entre eles estão os conceitos de *antiguidade*, o qual resgata uma suposta superioridade da obra originária; o segundo, refere-se ao *pensamento dicotômico* de que a obra adaptada necessariamente irá conter perda de conteúdo e que a relação entre a primeira obra e a adaptada é sempre conflituosa (por exemplo, uma relação em que uma obra é boa, a outra é ruim). Outro ponto é a *iconofobia*, o preconceito e aversão a imagem e símbolos, seguido da *logofobia*, a qual vangloria os textos escritos em uma espécie de amor à palavra, representada pela obra literária. Há, também, a noção de *anti-corporalidade*, que trabalha com a ideia “imprópria do texto fílmico⁶, com seus personagens de carne e osso, interpretados e encarnados, e seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis.” (STAM, 2006, p. 21), por fim, tem-se a ideia de *parasitagem*, a qual coloca a adaptação como uma cópia desacreditada.

Apresentado os preconceitos que circundam processos de adaptação/tradução, entendemos agora que os processos tradutórios não podem ser pautados no conceito de fidelidade. O próprio conceito se faz problemático uma vez que:

⁶ Robert Stam trabalha especificamente os conceitos para as adaptações cinematográficas, mas suas colocações parecem fazer sentido para o entendimento de preconceitos acerca de qualquer obra adaptada em outros meios, não apenas no cinema.

[...] a mudança de uma mídia unimodal, unicamente verbal como um romance, a qual ‘tem somente palavras para jogar com’, para uma mídia multimodal como um filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas também com performance teatral, música, efeitos especiais e imagens fotográficas em movimento explica a improbabilidade – e, eu sugeriria, até a indesejabilidade – de fidelidade literal. (STAM, 2000, p. 56).⁷

Stam (2000) ressalta a importância de entender a relação entre as obras como uma forma de expansão e desenvolvimento contínuo, ou seja, um ato criativo e não como uma relação hierárquica pejorativa, da qual o “original” contém uma suposta “essência / espírito” e que tal deveria ser captado e necessariamente reproduzido na tradução.

Pensando nesse ato criativo, podemos nos direcionar, agora, para a tradução intersemiótica de modo mais específico. De acordo com Jakobson (1969, p. 64), toda tradução faz uso de um sistema de signos, e há três grandes maneiras dessas traduções ocorrerem: primeiramente, a tradução *intra lingual*, que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua. Em seguida, a tradução *inter lingual*, que diz respeito a interpretação dos signos verbais por uma outra língua, e por fim, a *tradução intersemiótica* que trabalha com a interpretação dos signos verbais para um sistema não verbal. Para entendermos melhor as relações entre diferentes mídias, iremos agora trabalhar nos conceitos específicos da tradução intersemiótica e suas decomposições.

Roman Jakobson foi um dos pioneiros na área da tradução intersemiótica ao teorizar sobre a relação dos signos e suas traduções. Segundo o autor, “[...] o significado de um signo linguístico não é mais que sua tradução por um outro signo que lhe pode ser substituído, especialmente um signo no qual ele se ache desenvolvido de modo mais completo” (JAKOBSON, 1969, p. 64). Dessa forma, a tradução seria uma *recodificação*, pois nesse processo há recriação e ressignificação dos signos de acordo com os signos da língua de chegada. O autor ainda argumenta que, onde houver uma escassez terminológica existirá a modificação por “préstimos, neologismos, transferências semânticas e, finalmente, circunlóquios” (JAKOBSON, 1969, p. 67).

Assim como ocorre nas adaptações cinematográficas, os elementos visuais, sonoros, e outras especificidades do dado meio ajudam na construção e interpretação dos signos. O

⁷“The shift from a single track, uniquely verbal medium such as the novel, which ‘has only the words to play with’ to a multitrack medium such as film, which can play not only with words (written and spoken) but also theatrical performance, music, sound effects, and moving photographic images, explains the unlikelihood - and I would suggest even the undesirability- of literal fidelity.” (STAM, 2000, p. 56).

mesmo fenômeno pode ser observado na tradução intersemiótica do RPG da qual utilizamos outros recursos para a construção da narrativa e das personagens, como veremos mais à frente.

Afunilando os conceitos primeiro nomeados por Jakobson, recorreremos a seguir a Julio Plaza, que nos apresenta a tradução intersemiótica como a “Transmutação... de um sistema de signos para outro” (PLAZA, 2003, p. 6), sendo assim uma “[...] prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como leitura, como metacriação, como ação sobre estruturas eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história” (PLAZA, 2003, p. 14).

Dessa forma, entende-se tal tradução como uma transmutação, sendo uma constante ferramenta de revisitação e reconstrução histórica nas suas mais diversas formas e áreas, sendo “[...] justamente essa rede de referências entre os sentidos e meios – mais imediatamente presente ao signo do que a referência aos objetos dinâmicos – aquilo que dá fundamento e possibilita a TI como intercurso dos sentidos ou trânsito de meios e canais.” (PLAZA, 2003, p. 43). Na mesma medida, Silva (2018) define os possíveis usos da tradução intersemiótica:

Pode ser usada para converter um texto escrito para uma mídia que não utiliza texto, como uma imagem ou um som. Pode ser usada para converter um simples texto para ideogramas e pictogramas, como *emojicons* ou sinais visuais. Pode ser usada como uma ferramenta para interpretar uma mensagem em uma música, transmitindo as emoções da mensagem por meio de sons que condizem com a resposta emocional do ouvinte. Além disso, pode ser usada para adaptar um romance a um filme e vice-versa, ao traduzir aspectos da forma escrita para a forma visual, por meio da atuação e dos recursos cinematográficos. (SILVA, 2018, p. 22)⁸

Entende-se, portanto, que os processos de tradução entre mídias se constituem por várias camadas e que, conseqüentemente, envolvem vários contextos e recursos a fim de gerar o significado para o leitor/receptor da tradução, da qual veremos a seguir.

Plaza nos apresenta três possibilidades de tradução intersemiótica: a *icônica* - que se constrói a partir das semelhanças; a *indicial* - com foco na continuidade; e por fim a *simbólica*

⁸ “Intersemiotic Translation can be used to convert a message written in text into a medium that uses non-textual symbols, such as an image or a sound. It can be used as a way to convert simple text to ideograms or pictograms, such as emoji or visual signs. It can be used as a way to interpret an entire message into a song, by transmitting the emotional aspect of the message through sounds that convey a similar emotional response to the listener. It can be used to further adapt a novel into a movie and vice-versa, by translating aspects that are described in the written form into the visual form through acting and cinematic techniques.” (SILVA, 2018, p. 22)

- com foco na linguagem metafórica/figurativa. Vale ressaltar que Plaza (2003) rechaça a ideia de fidelidade como critério para julgar as traduções, e novamente, as coloca em atos criativos de transações entre linguagens diversas. A partir das definições de tradução apresentadas acima, iremos analisar como elas ocorrem e se encaixam no processo de transposição do conto para o RPG.

A tradução **icônica** está relacionada a semelhança de estrutura, e assim “está apta a produzir significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente” (PLAZA, 2003, p. 90). Os ícones podem ser *transcritos* de forma *isomórfica*, ou seja, a analogia está relacionada à forma, ou *paramórfica*, que faz analogias às sensações. Esta definição nos auxiliará no processo de transcrição do sentimento sobrenatural e da sensação de medo, destacando como elas ocorrem do contexto escrito do conto para o cenário interacional e dinâmico do RPG.

A tradução **indicial** está relacionada a continuidade e a *transposição* entre o original e a tradução, com a criação de novos significados. Conforme Plaza (2003) explica, “O Objeto Imediato do original é apropriado e transladado para outro meio. Nesta mudança, tem-se transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula” (PLAZA, 2003, p. 91). Essa tipologia pode ser subdividida em *topológica-homeomórfico*, que caracteriza-se pela transposição do todo e a *topológica-metonímica*, responsável pela tradução apenas de uma parte do todo. A tradução indicial está sempre relacionada há uma experiência concreta, ou seja, se adequa ao RPG uma vez que os jogadores são ativos na construção e transposição da narrativa do fantástica presente em “O Chamado de Cthulhu”, gerando a continuidade e revisitação à obra.

Por fim, a tradução **simbólica** faz uso de símbolos, metáforas e outros signos, de forma que a tradução relaciona-se com o objeto imediato. A tradução simbólica configura-se pelas normas da transcodificação, ou seja, “o que é feito através de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional” (PLAZA, 2003, p. 93). Dessa forma, não há como ter acesso ao objeto imediato sem o conhecimento prévios dos códigos, pois:

[...] um signo dá surgimento ao outro, pois o símbolo é uma lei ou regularidade de futuro indefinido, uma lei que governará e será materializada e que determinará algumas de suas qualidades, unindo o sensível ao inteligível, isto é, será uma forma significante. (PLAZA, 2003, p. 94).

Apresentamos, a seguir, um esquema da tipologia de Plaza que busca facilitar a visualização de cada item.

Tabela 2 - As tipologias da tradução intersemiótica

Tipologias da tradução intersemiótica	Breve definição	Como identificar na prática (Usando o RPG como referência)
<p>Icônica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Isomórfica</i>: analogia na forma. ● <i>Paramórfica</i>: analogia na sensação. 	<p><i>Transcrição.</i></p> <p>Busca <u>estabelecer similaridade</u> de estrutura.</p> <p>Mantém a qualidade do objeto imediato transcrito.</p> <p>Desperta sensações de analogia com a obra.</p> <p>Tendência de aumentar as taxas de informações estéticas.</p>	<p>O RPG utilizaria as localizações descritas no conto e as expandiria em cenários, descrevendo texturas, cores, quantidade de luz no local (geralmente mal iluminados), formas, etc. As descrições contribuiriam para a sensação de angústia e medo.</p>
<p>Indicial</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Topológica-homeomórfica</i>: transposição do todo de forma harmônica. ● <i>Topológica-metonímica</i>: transposição da parte do todo, deslocado no novo contexto por “deslizamentos de significantes”. 	<p><i>Transposição.</i></p> <p>Busca <u>estabelecer continuidade</u> com o objeto imediato.</p> <p>Traduz a qualidade do objeto para o meio em que está sendo transposto.</p> <p>Relação de causa e efeito e/ou de contiguidade.</p>	<p>A própria ideia de transformar o conto em jogo, estabelecendo uma relação harmônica e de constante revisitação, porém com maior distanciamento. As personagens e a narrativa fariam parte do todo transposto.</p>
<p>Simbólica</p>	<p><i>Transcodificação.</i></p>	<p>Em um RPG a partir de</p>

	<p>Busca <u>estabelecer referências</u> convencionais com o objeto imediato. Faz uso de metáforas, símbolos e outros signos para remeter a obra que a antecede.</p>	<p>Lovecraft, o uso da figura de Cthulhu e metáforas associadas ao culto e a loucura. O distanciamento se faz maior, e a transcodificação é melhor entendida se o leitor/jogador tiver a referência prévia do objeto imediato.</p>
--	---	--

Fonte: AUTORA (2021)

Por fim, trazemos algumas pesquisas como de Silva (2018), Godinho (2008) e Prietto (2013) que trabalharam as relações de tradução presentes entre a literatura fantástica para o RPG, especificamente. Essas pesquisas enfocam aspectos e utilizam conceitos diferentes, porém são igualmente importantes para esse estudo. Em *Intersemiotic translation in video games*, Silva (2018), nos apresenta dois pontos relevantes para o entendimento da tradução não linear no caso do RPG, na qual a dinamicidade implicaria em dois possíveis desfechos:

Primeiramente poderia ocorrer a quebra do objeto da transposição, ou seja, aspectos da transposição podem ser negligenciados por um jogador que desconhece a obra e suas relações e, dessa forma, detalhes que são intersemioticamente inseridos no jogo podem eventualmente serem perdidos durante as interações. Por outro lado, no entanto, entendemos que o RPG tem um grande foco na narrativa exploratória e sendo assim “serve como uma forma de motivar os jogadores a encontrar as referências ao objeto transposto e motivá-los a não se contentar com uma jogada superficial” (SILVA, 2018, p. 7). Ou seja, mesmo sem ter uma dada referência, o jogador pode se interessar e ir buscá-la, motivado pelo próprio RPG, em um caminho reverso. A complexidade da narrativa, assim como a das personagens, em termos de habilidades, configura o RPG como sendo um jogo de demanda e interação entre os jogadores, caracterizando assim uma narração que envolve explicitamente a ação e não linearidade:

Os jogos, no entanto, são tipicamente atos de demanda: eles nos fazem perguntas e emitem comandos. Podem ser atos literais, linguísticos: você quer seguir por este ou aquele corredor? Você quer ser um guerreiro ou curandeiro? Ou podem ser atos visuais: um labirinto que nos confronta pergunta para que lado queremos ir; um

inimigo avançando em nossa direção exige combate. (SILVA apud BRUM, 2018, p. 7)⁹

Essas ações diretas dos jogadores enriquecem as narrativas e potencializam a obra traduzida para as mais diversas interpretações, e no caso específico tratado aqui na pesquisa, temos a expansão do universo Lovecraftiano, que é recriado e atinge possibilidades não pensadas anteriormente.

Por outra visão teórica, Prietto (2013) engrandece a discussão das relações estabelecidas entre literatura e RPG e as exemplifica por meio dos processos de apropriações de intertextos, que colaboram para o desenvolvimento narrativo de temas específicos, e em questão:

A literatura de fantasia auxiliou na construção de toda uma nova mídia. Por sua vez, esta mídia, o RPG, especialmente na figura do Dungeons and Dragons, vai se popularizar de tal forma que ela vai a passar a influenciar a própria literatura num *diálogo intertextual* que vai ampliar a rede de contatos e apropriações, a memória ficcional e lúdica destes dois espectros culturais, literatura e RPG. (PRIETTO, 2013, p. 6).

A intertextualidade, ou seja, o conjunto de referências apresentados diretamente no RPG que remetem ao conto de Cthulhu podem ser correspondentes a tradução indicial proposta acima por Plaza (2003). A mesma faz referência a obra num contexto de expansão da mesma e assim, as relações de intertextualidade e dialogicidade auxiliam no entendimento de que “as adaptações devem ser encaradas não como cópias, mas como transmutações ou hipertextos, derivados de um texto de partida – ou vários – com ou sem origem especificada na intrincada rede dialógica de sentidos”. (DE AMORIM, 2013, p. 21)

Na mesma direção, Godinho em *Incorporais RPG Design poético para um jogo de representação* (2008) propõe que o RPG pode ser visto como “uma **hipermídia narrativa** (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores)” (GODINHO, 2008, p. 30). Nesse sentido, o jogo é uma ferramenta e “seus componentes atuam como links de abertura para outras informações, promovendo a

⁹ “Games, however, are typically demand acts: they ask us questions, and issue commands. These may be literal, linguistic acts: do you want to go down this corridor or that one? Do you want to be a warrior or healer? Or they may be visual acts: a maze confronting us asks which way we want to go; an enemy advancing toward us demands combat.” (SILVA apud BRUM, 2018, p. 7)

refiguração criativa da realidade” (GODINHO, 2008, p. 6). A autora ainda estabelece os pontos comuns entre a literatura e o RPG em geral:

A **ambientação** seria composta de um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de **eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um **sistema de regras**, (diferentemente do teatro tradicional, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade); finalmente, estas personagens reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes. (GODINHO, 2008, p. 21)

Todo o processo de criação da narrativa e interpretação por parte dos jogadores faz com que o RPG seja um hipertexto e, logo, “uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de ‘navegação’ dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles.” (Plaza, 2003, p. 22).

Entendemos os conceitos importantes e relevantes para o processo de produção do conhecimento, entretanto, para os fins de análise e estruturação da mesma, trabalhamos com os conceitos de tradução intersemiótica macro aqui definidos por Julio Plaza (2003) - *tradução icônica, indicial e simbólica*. A seguir, investigamos como a temática, narrador e personagem são traduzidos do conto “O Chamado de Cthulhu” de Lovecraft (2019) para o RPG de mesmo nome. Ressaltamos que durante o processo de análise, um elemento poderá conter mais de uma tipologia de tradução.

3 O CTHULHU ESTÁ CHAMANDO, PREPARE-SE!

A presente análise está subdividida em três pontos. Iremos primeiramente discutir o papel do narrador/narrativa e como ele ocorre nas duas obras; em seguida, focaremos na construção das personagens e os aspectos intersemióticos envolvendo a transposição do conto para o RPG e, por fim, nos voltaremos para a análise da temática sobrenatural e como ela é constituída nos objetos de análise. Destacamos que o processo de análise foi conduzido por meio da seguinte tríade: o conto “O Chamado de Cthulhu” (LOVECRAFT, 2019), do qual temos acesso a história de Cthulhu e seu contexto sobrenatural; o *Guia de Jogo Rápido do Cthulhu* (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016), visto que, assim como qualquer outro jogo, o RPG tem um sistema de organização próprio e específico, e devido a isso, precisamos entender suas regras, possibilidades e processos de jogabilidade. Por fim, escolhemos o podcast “*RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday*” (NERDCAST 549, 2017), pois entendemos que o RPG é um jogo primordialmente interacional, logo, os aspectos de jogabilidade como construção das personagens e temática só fazem sentido se os analisarmos para além do livro de regras.

3.1 De narrador a Mestre de jogo!

A narrativa Lovecraftiana é composta pelo medo e a constante sensação de angústia, e, como vimos anteriormente, esses aspectos se tornam recorrentes no fantástico estranho. Neste conto em específico, a narrativa é organizada em torno da figura mitológica de Cthulhu. Tendo isso em vista, o narrador tem o papel fundamental de guiar os leitores e construir a atmosfera de dubiedade entre o real e o sobrenatural. Logo, o modelo mais condizente para esse tipo de narrativa é o narrador homodiegético (TODOROV, 1975), especificamente por o narrador não ser o protagonista, mas sim a testemunha, aquele que relata os acontecimentos, descrevendo-os pelo seu viés, suas expectativas e medos. Vale ressaltar que o conto é:

Uma narrativa única que gira ao redor de uma só célula de ação, externa (com deslocamento espaço-temporal) ou interna (espaço-tempo mental ou psicológico); ou seja, *todos os elementos do enredo convergem para um mesmo e único ponto*. O conto pode enfatizar o desenrolar da ação; pode enfatizar o desenvolvimento das personagens; pode enfatizar o cenário ou clima onde se desenrola a ação; ou *pode enfatizar uma emoção*, um conceito ou ideia. (GODINHO, 2017, p. 6, grifo nosso).

No conto, o testemunho de Francis nos traz relatos de personagens distintas que experienciaram a loucura provocada por seu encontro com Cthulhu, e as mesmas estão divididas e conectadas em três partes: “*O horror em barro*”, em que somos introduzidos a narrativa por uma escultura de Cthulhu feita em barro, seguido da “*A história do inspetor Legrasse*” com descrição dos eventos presenciados pelo Legrasse e seus subordinados e, por fim, “*A loucura do mar*” com o relato do marujo Johansen e a tripulação do navio Emma sendo arrebatados em alto mar por Cthulhu. A seguir, temos Francis entrando em contato com os relatos montados aparentemente sem pretensões pelo narrador, que terrivelmente vislumbrado desencadeia em “Um quebra-cabeças montado acidentalmente - cujas peças principais eram um artigo de jornal velho e as notas de um professor já falecido” (LOVECRAFT, 2019, p.1). Em seguida, ele os descreve detalhadamente:

O que parecia ser o documento principal intitulava-se “CULTO A CTHULHU” em caracteres esmeradamente impressos para evitar a leitura errônea de uma palavra tão inusitada. Este manuscrito era dividido em duas seções: a primeira das quais intitulada “**1925 - Sonho e Trabalho dos Sonhos de H. A. Wilcox, Rua Thomas nº 7, Providence, R. I.**”, e a segunda; “**Narração do Inspetor John R. Legrasse, Rua Bienville nº 121, Nova Orleans, La., às 19:08 A. A, S. Mtg. - Notas do Mesmo, & Rel. do Prof. Webb**”. Os outros documentos manuscritos eram apenas notas breves, algumas delas citações de livros teosóficos e revistas (notavelmente de “Atlantis e a Lemúria Perdida”, de W. Scott-Elliott), e o resto comentava sobre a longa sobrevivência de sociedades secretas e cultos ocultos, com referências a passagens em livros de mitologia e antropologia como “O Ramo Dourado” (LOVECRAFT, 2019, p. 3, grifo nosso)

É a partir dos relatos compilados pelo seu tio, entre eles do jovem escultor Wilcox, do inspetor Legrasse, do professor de antropologia Webb e do marujo Johansen que o narrador (Francis) tem sua motivação e inicia sua jornada a fim de descobrir mais sobre o *Culto ao Cthulhu*. Tem-se, portanto, a constante contribuição do narrador para a marcação temporal da narrativa, como ao ler o diário e pontuar os dias e meses. Esses relatos contribuem, também, para a atmosfera duvidosa que cerca os acontecimentos juntamente com o tom assombroso, como mostram os exemplos abaixo:

De **28 de fevereiro a 2 de abril**, eles sonharam, em larga escala, com coisas bizarras, a intensidade dos sonhos se tornava incomensuravelmente mais forte durante o período do delírio do escultor. [...] Os artigos da Índia falam cautelosamente de uma série de inquietação dos nativos diante da passagem de **22 para 23 de março** [...] Uma série misteriosa de acontecimentos, diziam todos; e eu, a esta altura, mal posso encarar o racionalismo insensível com que eu os pus de

lado. Mas eu estava, então, convencido de que o jovem Wilcox tinha conhecimento dos antigos assuntos mencionados pelo professor. (LOVECRAFT, 2019, p. 7-8, grifo nosso).

Novamente, a dúvida de Francis em relação aos acontecimentos é compartilhada pelos leitores, uma vez que nós temos apenas acesso às informações que nos são passadas pela visão do narrador. Outro ponto interessante, conforme Todorov (1975) descreve, é o medo e a dúvida como primordiais para a narrativa fantástica. Como vemos nos excertos apresentados acima, a personagem hesita ao entrar com o *Culto ao Cthulhu*, a hesitação é gerada pelo racional (não admitir a existência de seres sobrenaturais) e o irracional (a dúvida e a incerteza que o motivam na sua busca). Portanto, o papel do narrador no conto é guiar os leitores através de seus testemunhos, situá-los na linha temporal dos acontecimentos e fazê-los com que sintam sua angústia e medo, ao mesmo tempo que os instiga na investigação.

No RPG, a narração é feita pelo *mestre de jogo*. Neste caso em específico, o narrador tem o nome de *Guardião do Conhecimento Arcano*¹⁰, uma vez que o mesmo detém todo o conhecimento da narrativa e da figura de Cthulhu.

O Guardião escolhe uma história para narrar. Estas histórias são chamadas de “cenários”. Você irá encontrar uma no final deste livreto. Um cenário provê ao Guardião a estrutura de uma história a ser apresentada para os jogadores. O papel do Guardião é um pouco parecido com o de um diretor fazendo um filme no qual os atores não sabem como a história irá se desenvolver. Continuando com a analogia, os jogadores são como atores que têm a liberdade de improvisar seus próprios roteiros. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 5).

Como o próprio livro de regras sugere, o processo de tradução que ocorre no narrador/narrativa do conto para o RPG pode ser entendido como *indicial*, pois a mesma está sempre relacionada a uma experiência concreta, logo, ao construir e narrar juntamente com a colaboração das personagens faz com que a história e a mitologia de Cthulhu se expandam e os mesmos se tornem ativamente responsáveis pela revisitação da obra. E dessa forma, como Godinho contribui:

Devido às suas características interativas, o RPG difere do conceito tradicional de narrativa por se tratar de uma plataforma operacional não só para contar uma mesma

¹⁰ Usaremos como sinônimo *mestre de jogo* e *guardião do conhecimento arcano* para nos referirmos a figura do narrador do RPG.

história de diferentes maneiras, mas para contar diferentes histórias a partir de elementos comuns: regras e ambientação. (GODINHO, 2008, p. 30)

Em complemento, Godinho (2008) demonstra que os RPGs se caracterizam como narrativos por possuírem os elementos de ação, tempo, ponto de vista, tema, personagens, espaço, conflito, possuindo unidade de ação, tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de causa e efeito.

Abaixo, temos um trecho do *NERDCAST 549: RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday*, no qual podemos entender como o *guardião* narra a história e situa os investigadores:

O ano é 1936. Vocês estão todos reunidos na mansão de Faraday (personagem). Hoje de manhã você (Faraday) recebeu uma carta do manicômio de Hill Castle, dizendo que William Faraday está internado há mais de 15 anos, e só vem piorando. Atualmente está à beira da morte, com uma doença muito estranha. Ninguém sabe explicar o que ele está sofrendo e junto a isso ele vem se comunicando por meio de uma língua esquisita. A carta termina dizendo para você visitá-lo pois é o parente mais próximo vivo. A carta é assinada por um homem desconhecido, Johan Van Strauss. (NERDCAST 549, 2017, 20 - 23 min, grifo nosso).

O *guardião* introduz o cenário e assim conseguimos identificar todos os elementos da narrativa interacional pois: temos uma **ação** (receber a carta), **tempo** (manhã e tarde), **ponto de vista** (apenas Faraday tem acesso ao conteúdo da carta), **personagens** (todos os jogadores estão reunidos), **espaço** (estão na mansão do Faraday) e **conflito** (Faraday resolve compartilhar as informações contidas na carta). A partir desse conflito temos o início da trama, discussão de possíveis ações e motivações das personagens.

Destacamos também que por se tratar de um jogo, o RPG têm um sistema de regras baseado em dados que são transformadas em porcentagem (de acerto e erro)¹¹, os dados também têm papel primordial na narrativa pois permitem a imprevisibilidade da mesma. A seguir temos um exemplo referindo-se ao remetente da carta, um dos jogadores pergunta ao *mestre*: “Esse homem é o diretor do hospital? Eu poderia conhecer ele pois tenho estudos na área da psicologia.” (NERDCAST 549, 2017, 25 min.). O *mestre* indica “Role o dado D100

¹¹ “Seu Guardião irá lhe dizer quando você deve fazer um teste de perícia e o quão difícil é a tarefa. Uma tarefa comum requer apenas que você tire com o 1D100 um resultado menor ou igual à sua perícia (um sucesso regular). Uma tarefa difícil exige que você tire um resultado igual ou menor do que a metade de sua perícia (um sucesso sólido). Uma tarefa que se aproxima dos limites da capacidade humana necessita de um resultado igual ou menor a um quinto do valor de sua perícia (um sucesso extremo).” (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 10)

para verificarmos”, em seguida, após obter sucesso na rolagem de dados o *mestre* dá a informação ao jogador:

Você já ouviu falar desse Johan Van Strauss, tem mais ou menos a mesma idade que você, ele se destacou na comunidade da psicologia e psiquiatria, mas infelizmente não de uma forma positiva. Por algum motivo ele saiu da Alemanha e veio para a Inglaterra fazer estudos nesse hospital psiquiátrico de pouco prestígio. (NERDCAST 549, 2017, 25 min.).

Percebemos que os dados foram favoráveis aos jogadores, e possibilitaram que os mesmos obtivessem maiores informações sobre a personagem até então desconhecida. Logo, os jogadores podem prosseguir a investigação com maiores informações.

Apresentados os exemplos do conto e do RPG podemos notar que ambas narrativas iniciam-se pela descoberta e o contato com o estranho/desconhecido. No conto, temos as anotações do tio de Francis, e no RPG temos a carta enviada do manicômio. Com base nessa semelhança de forma podemos, então, entender esse processo como pertencente a *tradução icônica* e suas duas subdivisões: a *isomórfica*, para qual a forma de apresentar a narrativa se assemelha e se adapta na figura do narrador, e a *paramórfica*, uma vez que os sentimentos (horror, medo, hesitação) são vistos e descritos pelas personagens por meio de diálogos e pensamentos. As partes do conto são transpassadas e narradas em cenários no RPG, os quais são utilizados como forma de marcar o tempo e descrição do espaço/lugar e, conseqüentemente, convergem para a construção da atmosfera do fantástico estranho. Os cenários serão melhor trabalhados na seção de análise do contexto.

Portanto, a tradução do narrador do conto para o RPG, segue de passiva - apenas testemunhar os acontecimentos - para a ativa, isto é, efetivamente construir os cenários e narrar as aventuras num contexto que possibilite a imersão dos demais jogadores. Novamente, esse processo de construção interacional faz com que os participantes revisitem o conto e o expandam numa corrente contínua.

3.2 Escolhendo as personagens, rolando os dados..

Neste tópico focaremos nas construções das personagens em ambas as obras. Conforme Todorov (1975) e Ceserani (2006) descrevem, as personagens do fantástico de preferência assemelham-se ao plano real, pois assim, os leitores compartilhariam de suas

motivações, medos, dúvidas e experiências. Para a personagem se assemelhar à realidade, Lovecraft as descreve e as dá certas características em seu conto. O mesmo atenta-se às suas classes sociais, contextos sociais e psicológicos, além das profissões. Abaixo temos um esquema das personagens que aparecem ao longo da narrativa do conto “O Chamado de Cthulhu” (LOVECRAFT, 2019):

- **Francis Wayland Thurston:** Narrador testemunha. Antropólogo, vive em Boston e inicia a narrativa ao achar os documentos deixados pelo seu falecido tio. O mesmo descreve sua transição cética para a dúvida dos ocorridos como “Uma série de acontecimentos, diziam todos; e eu, a esta altura, mal posso encarar o racionalismo insensível com que eu pus de lado” (LOVECRAFT, 2019, p. 8). Como antropólogo, é instigado a investigar mais sobre o culto pois “eu tinha certeza de que eu estava no rasto de uma muito real, muito secreta, e muito antiga religião cuja descoberta me faria um antropólogo ilustre” (LOVECRAFT, 2019, p. 22).
- **George Gammell Angell:** Professor Emérito de Línguas Semíticas na Brown University, é descrito como “Uma autoridade em antigas inscrições” e faleceu de maneira súbita e obscura. Tio-avô de Francis.
- **Henry Anthony Wilcox:** Estudante de Artes Plásticas principalmente em esculturas na Rhode Island School of Design, vivia sozinho próximo a universidade. É descrito pelo narrador como “um jovem magro, sombrio, de aspecto neurótico e exaltado [...] Chamava atenção pelas estranhas histórias e sonhos esquisitos que costumava relatar” (LOVECRAFT, 2019, p. 3).
- **John Raymond Legrasse:** Inspetor policial, responsável pela expedição aos bosques pantanosos do sul de Nova Orleans que descobriu um “culto misterioso totalmente desconhecido, e infinitamente mais diabólico que o mais negro círculo feitiçaria africana” (LOVECRAFT, 2019, p. 9).
- **Gustaf Johansen:** Marinheiro Norueguês descrito como um homem sóbrio, digno e de inteligência mediana.
- **Cthulhu:** Antagonista. Lord Of R’lyeh. Responsável pela manipulação e desordem mundial.

Como podemos destacar das personagens, todas são descritas textualmente e em certo grau de detalhe. Todas possuem profissões e formações acadêmicas que as possibilitam

identificar geograficamente, pois: “É típico do fantástico não se afastar muito da cultura dominante e procurar as áreas geográficas um pouco marginais, onde se entrevem as relações entre uma cultura dominante e outra que está se retirando, o lugar das culturas em conflito” (CESERANI, 2006, p. 74). Observamos que as personagens que investigam Cthulhu (Francis, George Angell, e Lagrasse) são formadas e estudam o comportamento do mundo, sendo respectivamente um antropólogo, um linguista e um inspetor policial. Do outro lado da moeda, temos aqueles que experienciam o Cthulhu (Wilcox, Johanssen e as “tribos selvagens” responsáveis pelos cultos), ou seja, um estudante, um marinheiro e grupos marginalizados que são sistematicamente desacreditados pela sociedade. Além disso, Lovecraft descreve os estados psicológicos das personagens, sempre atribuindo o estado mental como fator de dubiedade entre o real e o irreal.

Apresentada a construção das personagens e as características das mesmas no conto, iremos agora exemplificar como essa complexidade de elementos é transpassada para o RPG. Primeiramente, temos uma ficha do jogador, como demonstra a figura abaixo:

Figura 1 - Ficha da personagem: atributos

The image shows a character sheet for the game 'Chamado de Cthulhu'. The sheet is divided into several sections:

- Década de 1920**: A header indicating the game's setting.
- Atributos**: A section for character attributes, including Name, Profession, Age, Sex, Residence, and Birthplace. It also features a grid for attributes: FOR (Strength), DES (Dexterity), INT (Intelligence), CON (Constitution), APA (Appearance), POD (Power), TAM (Toughness), EDU (Education), and Taca de Mov (Dodge).
- Lesão Gravis**: A section for tracking serious injuries, with a grid for months and days.
- Chamado de Cthulhu**: The game's title, prominently displayed in the center.
- Perícias de Investigador**: A section for investigator skills, including Antropologia (01%), Armas de fogo (25%), Arqueologia (01%), Arremessar (20%), Arte/Ofício (05%), Avaliação (05%), Cavalgar (05%), Charme (15%), Chaveiro (01%), Ciência (01%), Intimidação (15%), História (05%), Intuição (20%), Língua (01%), Consertos Hélicos (05%), Consertos Mec. (10%), Contabilidade (05%), Direito (05%), Dirigir Auto., Disfarces (05%), Encantar (25%), Escutar (20%), Escalar (20%), Esquivar (Moa DFS), Labia (05%), Intimidação (15%), and História (05%).
- Armas**: A section for weapons, including a grid for Armas, Regular, Sólido, Extremo, Dano, Alcance, Ataques, Munição, and Defeito.
- Combate**: A section for combat, including a grid for Dano Extra, Corpo, and Esquivar.

Fonte: New Order (2016)

Na parte superior direita, temos os atributos que são gerados de acordo com a especialidade da personagem e a rolagem do dado D100. Por exemplo, uma personagem que não possui uma especialização acadêmica não terá um nível de educação alto e assim por diante. Na parte de perícias do investigador, os jogadores adicionam atributos exclusivos de suas personagens. Por exemplo, uma personagem imigrante pode ter habilidade elevada em *línguas*, ou uma que é psicóloga tem nível de *avaliação* maior. Nota-se que as perícias que podem ser escolhidas pelos jogadores são as mesmas observadas no conto, fazendo uma referência direta (antropologia, investigação, ciência e conhecimento de línguas).

Para o contexto social e acadêmico da personagem, o jogador deverá preencher a segunda parte da ficha:

Figura 2 - Ficha da personagem: antecedentes

Antecedentes	
Descrição Pessoal	Características
Ideologias/Crenças	Ferimentos e Cicatrizes
Pessoas Significativas	Fobias e Manias
Locais Importantes	Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos
Pertences Queridos	Encontros com Entidades Estranhas
	
Equipamento e Pertences	Dinheiro e Recursos
	Nível de Gastos Dinheiro Patrimônio
Referências Rápidas	Companheiros Investigadores
<p>Referências Rápidas</p> <p>Nível de Sucesso: <input type="checkbox"/> Desast. <input type="checkbox"/> Fracasso <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Sucesso <input type="checkbox"/> Excelente <input type="checkbox"/> Crítico</p> <p>Forçando Têtnes, deve justificar a re-ogada, não pode forçar testes de combate ou de Sanidade</p> <p>Ferimentos e Cura</p> <p>Primeiros Socorros cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PVs</p> <p>Lesão Grave = perda de 2% do máximo de PV em um ataque</p> <p>Chegar a 0 de PV sem Lesão Grave = Inconsciente</p> <p>Chegar a 0 de PV com Lesão Grave = Morrendo</p> <p>Morrendo: Primeiros Socorros = Estabilizado Temp; então requer Medicina</p> <p>Taxa Natural de Cura: (sem Lesão Grave): Recupera 1PV por dia</p> <p>Taxa Natural de Cura: (com Lesão Grave): jogada de cura semanal</p>	<p>Companheiros Investigadores</p> <p>Diagrama centralizado com "Eu" no meio, conectado a seis slots para personagens:</p> <p>Personagem Jogador</p> <p>Personagem Jogador</p> <p>Personagem Jogador</p> <p>Personagem Jogador</p> <p>Personagem Jogador</p> <p>Personagem Jogador</p>

Fonte: New Order (2016)

As descrições pessoais, características, ideologias e crenças, ferimentos e cicatrizes ajudam aos demais jogadores a entenderem os aspectos físicos e psicológicos um dos outros,

e por consequência, preverem como cada personagem irá lidar com determinada situação. Silva (2018) descreve esse fenômeno como:

Quando um elemento que é uma adaptação de algo externo a ele mesmo, como uma personagem de um romance conhecido, deve-se levar em consideração todas as camadas textuais e extratextuais dessa personagem e obra. Isso é obtido através da adaptação dos aspectos da personagem em seu retrato visual dentro do jogo; eles podem introduzir um elemento referente à narrativa da personagem na camada interativa do jogo; eles podem até introduzir elementos ao redor da personagem para se referir à sua narrativa original, como interações com outras pessoas para aludir a um determinado comportamento na obra original. (p. 22-23)¹²

Para ilustrar melhor a construção das personagens, abaixo temos alguns exemplos de descrições que podem ser encontradas no NERDCAST 549: *RPG Call of Cthulhu 1* (2017).

- **Thomas Edmun Faraday** - Professor e físico teórico da Universidade de Oxford de 55 anos, homem elegante com o estereótipo de *gentleman* inglês. Cabelos grisalhos e costeletas volumosas. Sempre veste um chapéu de coco. Detesta relógios de pulso e vive na sua confortável mansão em Londres, Inglaterra.
- **Giacomo di Monti**: Mais conhecido como “O buffalo”, lutador de box profissional e famoso por isso. É italiano e não combateu na guerra pois era muito novo, e devido a isso, tem grande apreço pela igreja.
- **Stephen H. P. Vanckman**: Descendente de holandeses e de família simples. Experienciou situações sobrenaturais durante a guerra. Atualmente é professor tido como referência em sua área, e faz pesquisas sobre o oculto da parapsicologia na Universidade de Oxford. É rival de Thomas Faraday.
- **James Klegan O'Flangan**: 62 anos, cabelo ralo e branco, tem um cavanhaque vasto, odeia ingleses e foi padre por 20 anos, mas largou a batina e virou cozinheiro em Belfast. Atualmente é ateu.

¹² “On the occasion that a game will introduce an element to the videogame that is an adaptation of something external to itself, such as a character from a known novel, one must take into account all the textual and extra-textual layers of said character and work them into the game’s narrative and extra-narrative layers. This is achieved by adapting aspects of the character into their visual portrayal within the game; they can introduce an element referring to the character’s narrative into the interactive layer of the game; they can even introduce elements around the character to refer to its original narrative, such as interactions with others to allude to a given behavior in the original work.” (SILVA, 2018, p. 22-23)

Podemos ver na prática como as personagens são elaboradas e importantes para o desenvolvimento da narrativa, inclusive no que diz respeito à narrativa do fantástico estranho. Novamente, as personagens agem de acordo com o comportamento humano, trazendo suas experiências prévias, crenças (tanto culturais quanto religiosas) e habilidades, que possibilitam o desenvolvimento interacional da história.

Como podemos notar com os exemplos apresentados acima, a descrição das personagens no conto, na ficha de personagem e no jogo em si, demonstram que as relações de tradução podem ser entendidas como *icônica e paramórfica*, uma vez que as personagens são elaboradas pelas relações de semelhança (características físicas, psicológicas e profissões), e *indicial* pois trabalham de forma a dar continuidade a história do conto, ao mesmo tempo que a expandem para outra mídia. Esse fenômeno de expansão ocorre por meio das interações e intenções dos jogadores, considerando que eles trazem suas experiências pessoais ao se apropriarem da narrativa e agirem efetivamente no desenrolar da mesma.

3.3 Preparando a transposição da temática...

Nesta última seção nos atentaremos às temáticas envolvendo o conto e sua respectiva transposição. Destacaremos primeiramente quais temas serão analisados, uma vez que a obra de Lovecraft trabalha com assuntos diversos. Focaremos, portanto, na temática do fantástico estranho, lembrando que a mesma envolve: a elaboração da atmosfera de dubiedade (as personagens hesitam entre a existência ou não de Cthulhu), juntamente com a loucura (com aspectos psicológicos descritos), e a atmosfera de horror, que causa angústia tanto no narrador quanto no leitor/jogador.

Esses elementos ocorrem através da contextualização, ou seja, a descrição do ambiente e também dos sentimentos das personagens. Tomaremos como exemplo o contexto do narrador Francis, um jovem antropólogo que hesita ao entrar em contato com o desconhecido. Motivado pelos pertences de seu tio, sai em busca da figura de Cthulhu. Nota-se que a personagem é altamente instruída, mora em uma cidade geograficamente prestigiada (Boston) e longe dos acontecimentos obscuros (situados em alto mar onde ocorre o ataque de Cthulhu aos marinheiros, América Latina e regiões “menos favorecidas” como pântanos e lugares isolados, pertencentes aos “selvagens”). A descrição do estado psicológico parte do ceticismo e realismo - devido a sua formação acadêmica - para o desespero em

relação ao culto de Cthulhu e a existência do mesmo, conforme a passagem abaixo, que dá o desfecho a narrativa:

Com ele irá meu registro - este teste de minha própria sanidade, em que reconstituo aquilo que eu espero nunca mais se reconstitua. Eu contemplei tudo o que o universo pode oferecer de horror [...] Da mesma forma que meu tio se foi, que o pobre Johansen se foi, assim eu também irei. Eu sei muito, e o culto ainda vive. (LOVECRAFT, 2019, p. 34)

No RPG, para recriar a hesitação das personagens, os jogadores contam com os pontos de sanidade, e estes funcionam como regulador entre o real e o surreal. O livro de regras conta com uma explicação de como a dinâmica funciona:

Sempre que você encontra os horrores do Mythos (do Cthulhu) ou cruza com algo mundano, mas ainda assim horrível (como tropeçar no corpo mutilado de seu melhor amigo) você faz uma jogada de porcentagem contra o seu valor atual de Sanidade. Se o resultado for maior do que sua Sanidade atual, você perde uma grande quantidade de pontos de Sanidade. Se o resultado for abaixo, você perderá menos ou nada. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 12).

Os resultados podem variar de efeitos brandos aos mais graves. Se o jogador perder 5 pontos ou mais, ele terá um trauma emocional. O atributo da *inteligência* também faz parte dessa dinâmica, assim, se o resultado for igual ou menor que a inteligência (INT), o investigador entende o que aconteceu e fica *temporariamente insano*. Com o investigador insano, o mestre de jogo toma conta da personagem:

Guardião pode fazer com que seu investigador tenha alucinações — existe mesmo um carniçal espreitando você ou é apenas um mendigo querendo uns trocados? Você só consegue ter certeza se pedir para fazer um “Exame da Realidade”, escolhendo fazer uma jogada de Sanidade — se você for bem sucedido, você enxerga além da alucinação, mas se você falhar, você afunda ainda mais na loucura! Infelizmente, recuperar a Sanidade perdida é um processo longo e árduo. Você pode precisar internar seu personagem em um sanatório ou buscar outras formas de psicoterapia para recuperar os pontos. Geralmente, ao fim de cada cenário bem sucedido você deve recuperar alguns pontos como recompensa. Conforme sua Sanidade vai diminuindo, seu personagem se torna mais e mais instável e a capacidade dele ou dela de operar adequadamente diminui. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 13)

Como vemos, o jogo gira em torno da capacidade das personagens de diferenciarem o que é real e alucinação enquanto investigam sobre o culto de Cthulhu. Podemos assim,

estabelecer uma relação direta entre a característica do fantástico estranho (a dubiedade) e como ela ocorre na adaptação. Por fim, temos o contexto em que as ações acontecem, novamente, a ambientação e a temática do fantástico estranho andam lado a lado, e no caso do RPG a ambientação:

Apresenta um mundo, um período histórico, uma situação social, um grupo social: um espaço e um tempo. Se o espaço é apenas o local físico onde acontece a ação, o ambiente é o espaço-tempo onde-quando se desenrola a narrativa e prescreve explicitamente cenários, personagens e eventos coerentes entre si e com o/s enredo/s a ser/em construído/s (GODINHO, 2008, p. 31)

Situar historicamente ajuda tanto o leitor quanto o jogador a entender o contexto em que a história se passa e como as personagens agem de acordo com o período histórico. No caso do conto de Lovecraft, a história se passa na década de 1920, em dois pontos da sociedade diversos: as cidades metropolitanas e as regiões marginalizadas, como descritas no início da seção. Para transcrevermos isso para o RPG, as histórias se passam em *cenários*. As funções do ambiente são: situar as personagens no tempo, no espaço, no grupo social, enfim nas condições em que vivem; ser a projeção dos conflitos vividos pelas personagens; estar em conflito com elas; fornecer índices para o andamento do enredo. Os cenários são criados pelos mestre de jogo, com o objetivo de situar os jogadores e estabelecer guias e possibilidades durante a jogatina. Trazemos aqui a descrição do cenário: *a assombração*, temos primeiro a informação que apenas o mestre de jogo possui para desenvolver a história:

O corpo de Walter Corbitt está enterrado no porão da Casa Corbitt. A mente de Walter Corbitt ainda vive, ciente de eventos dentro da casa. *Ele assombra o lugar. Corbitt conhece magias dos Mythos (de Cthulhu) que preservam sua identidade e permitem que ele anime seu corpo após a morte.* Às vezes, ele preda vampiricamente os residentes da casa, afastando ou matando aqueles que descobrem o seu segredo. Para resolverem o mistério apresentado, *os investigadores devem descobrir Corbitt.* Enquanto fazem isso, Corbitt estará ciente dos investigadores e tentará enganá-los ou assustá-los para que vão embora. Se isso falhar, ele tentará assassiná-los. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 16, grifo nosso).

Em seguida, temos a informação que o mestre passa aos investigadores:

Vocês vão ser contratados para investigar uma *velha casa na Boston de 1920* — os rumores dizem que ela pode ser mal assombrada! Os jogadores devem criar um time de detetives particulares, investigadores amadores, jornalistas ou amigos do senhorio

que se ofereceram como voluntários para a tarefa. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WILLIS, 2016, p. 16, grifo nosso).

Nesse cenário em específico, temos o mesmo período histórico do conto (1920) tanto quanto a cidade em que a narrativa se inicia (Boston). A descrição dada pelo mestre permite aos investigadores entenderem o contexto em que agirão e sob que forma. O tom de horror e assombro é descrito oralmente pelo mestre, que afirma ser “uma velha casa na Boston de 1920” e a apresenta com “rumores dizem que ela pode ser mal assombrada”. Essas informações são relevantes pois nenhum jogador tem pleno conhecimento do que virá a acontecer, os mesmos apenas sabem o lugar em que a narrativa acontecerá. Vale lembrar que, nesse RPG em específico, não há vencedores. Como o caráter é investigativo, nós temos dois desfechos possíveis: 1 - as personagens ficarem loucas antes do término dos cenários (e assim serem invalidadas, pois os jogadores não poderão mais controlá-las) ou 2- as personagens descobrirem sobre Cthulhu e continuarem o resto das suas vidas ponderando sobre a existência real dele ou não. Em ambas as formas, os assombros e o horror de Cthulhu são duradouros.

Podemos identificar, considerando a tipologia da tradução intersemiótica, ocorrência da tradução de tipo *icônica*, em especial, a *paramórfica*, pois a loucura como aspecto psicológico é transposta de apenas descrição textual do narrador para a adaptação com o sistema de regras do jogo, e isso inclui a rolagem de dados e as porcentagens. A adaptação dessa característica é essencial para identificar as semelhanças entre o conto e o RPG, uma vez que a mesma é responsável pelo efeito de dubiedade presente no fantástico estranho. E segundo Plaza:

se o signo estético oblitera a referência a um objeto fora dele, então ele constrói esse objeto a partir de suas qualidades materiais como signo, pois que ele foge à representação, uma vez que essa função representativa não está na qualidade material, mas na relação de um signo com um pensamento (PLAZA, 1987, p. 24).

Assim, o estado mental é transposto para os pontos de sanidade, em que a perda pode gerar efeitos psíquicos devastadores e até permanentes nos jogadores, assim como na obra de Lovecraft.

Por sua vez, os cenários e ambientações se estabelecem de forma direta e nutrem a narrativa em uma via de mão dupla. Novamente, se no texto há a descrição textual dos

lugares, cidades e ambientes, no RPG essa configuração acontece por cenários. A análise também nos revela, aqui, a ocorrência da tradução *simbólica*, pois o jogador só terá acesso e entendimento pleno da narrativa se já tiver tido contato com a obra de Lovecraft. Em outras palavras, o RPG se relaciona diretamente com o objeto imediato (o conto do Cthulhu), e deste modo é exigido, por parte do leitor/jogador/espectador a percepção dessa relação, a partir do conhecimento da obra que originou o jogo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou estabelecer as relações entre o fantástico, “O Chamado de Cthulhu” e o RPG de mesmo nome. Para isso, navegamos pelas definições de literatura fantástica, até encontrarmos o fantástico estranho e sua construção baseada nas características do medo, aspectos psíquicos, lugares assombrosos, e acima de tudo, do ponto chave: a constante dubiedade entre o real e o sobrenatural. Apresentadas as características, as analisamos no ponto de vista da tradução intersemiótica, afinal, os objetos de pesquisa eram o conto e o RPG (Livro de regras e o Podcast), ambientes que operam de modo diversos, mas possuem o mesmo objetivo: gerar a dúvida da existência de Cthulhu, tanto no leitor quanto no jogador.

Especificamente nos pontos que tangem a análise, nos atentamos na figura do narrador e, a partir da teoria da tradução intersemiótica, pudemos perceber que esse é transcrito e sofre significativa alteração na sua forma, tendo no RPG maior autonomia, uma vez que ele é responsável por desenvolver a narrativa através de cenário e apresentá-la aos jogadores, contrapondo sua função no conto, onde esse é apenas a testemunha dos relatos. Seguimos para a construção das personagens, e nesse ponto específico podemos destacar a tradução indicial, onde as características físicas, psíquicas e habilidades são inspiradas diretamente nas descrições apresentadas por Lovecraft em seu conto. Por fim, analisamos a temática e o contexto onde as narrativas ocorrem, e identificamos predominância das tradução icônica e simbólica, nas quais trazem os elementos de loucura e contextualização das personagens para o RPG. Destacamos que embora haja a predominância de certo tipo da tipologia de tradução em cada seção da análise, de modo geral, todas possibilidades contribuem para a movimentação e ressignificação da obra de Lovecraft, gerando uma via de mão dupla para a oxigenação e expansão do universo de Cthulhu.

As observações promovidas durante o trabalho nos ajudam a entender a tradução intersemiótica como resgate e reconstrução, um importante processo para entender as referências e como as obras se influenciam continuamente. No caso do RPG aqui trabalhado, percebemos a multiplicidade de possibilidades e interpretações inspiradas em torno do mito de Cthulhu, que só foram possíveis pois o conto foi e tem sido adaptado de forma criativa pelos jogadores. A interpretação do “Chamado de Cthulhu” como pertencente ao fantástico estranho também possibilitou entendermos como uma história pode ser (re)contada de diversas maneiras, e como as ações diretas dos jogadores no processo de adaptação permitem

uma análise crítico-criativa, trabalhando a obra para além do contexto escrito, e a ressignificando para um sistema de regras interacional, mas também de fazê-la trabalhar de forma a adaptá-la para as expectativas e contexto dos jogadores

Acrescentamos, ainda, que o conhecimento das tipologias da tradução intersemiótica nos permite reconhecer as referências utilizadas nas mais diversas experiências, como no consumo de algum produto cultural (filme, jogos, músicas, artes em geral), por exemplo, e assim nos ajuda a entender de modo mais complexo e informado como se estabelecem as relações entre as obras. Podemos também considerar as tipologias como recurso didático, em termos metodológicos para pesquisa e análise, bem como na organização de ideias e projetos que envolvam trabalhar com mídias diversas.

Pessoalmente, como grande fã de Lovecraft e da literatura fantástica, de modo geral, a ideia de pensar na obra do autor sendo levada para RPG me levou, inicialmente, a questionar as circunstâncias e a complexidade desse processo de transposição. Então, realizando esta pesquisa, não apenas como fã mas especialmente como estudante de Letras, familiarizada com os estudos da tradução, tendo lido e discutido sobre as relações entre diferentes obras e suas adaptações, penso que pude me aprimorar nos estudos da tradução, especificamente com as leituras de Jakobson e Julio Plaza, as quais possibilitaram meu entendimento acerca das traduções como processos criativos, permitindo recriar uma obra que pode gerar significados tanto a partir do “texto fonte” mas também operar de forma independente nas mais diversas mídias. No caso de Lovecraft, em particular, a obra em versão de RPG me fez refletir sobre a importância de adaptarmos obras literárias em um contexto no qual os jogadores participam ativa e criticamente da narrativa. A análise realizada me fez considerar também sobre o potencial que jogos interativos têm para estimular a busca de referências diversas na literatura, funcionando como uma ponte de fluxo contínuo.

Por fim, acredito que a pesquisa abre um leque para futuras investigações envolvendo o RPG - uma fonte robusta para a análise de traduções intersemióticas e expansão do conhecimento, pois esses buscam referências e inspirações na literatura e as recolocam no mundo de maneira a abranger um público diverso. As obras nunca se encerram nem chegam a uma interpretação final, e as traduções para RPG, como vimos aqui, assim como para outros meios, são novos produtos que revigoram e recriam essas obras, expandindo e reconsiderando-as, em um processo de contínua releitura e geração de novas possibilidades.

REFERÊNCIAS

BRUNETTE, Tyler. **Call of Cthulhu and Vampire: the Masquerade: invocation, spatiality, and ritual transcendence in two tabletop role-playing games.** Tese de Doutorado. Colorado State University. Libraries, 2015.

CAMARANI, Ana Luiza Silva. **A literatura fantástica: caminhos teóricos.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CESERANI, Remo. **O fantástico.** Trad. Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

DE AMORIM, Marcel Alvaro. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. **ITINERÁRIOS–Revista de Literatura**, n. 36, p. 15-33, 2013. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/5652>. Acesso em 03 de abril de 2021

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação.** Tese de Doutorado. Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2008.

GODINHO, Eliane Bettocchi. Narrativa e construção de histórias. **Histórias Interativas**. 20 de jun. de 2017. Disponível em: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/apostilas/narrativa.pdf> . Acesso em: 20 de fev. de 2021.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: _____. **Linguística e comunicação.** Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1969.

LÉVY, Maurice. **Lovecraft, a Study in the Fantastic.** Detroit: Wayne State University Press, 1988.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O chamado de Cthulhu e outros contos.** Cotia (SP):

Editora Pandorga, 2019.

_____. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2020.

NERDCAST 549: RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday. Entrevistadores Alexandre Ottoni e Deive Paz, 7 de jan. de 2017. Podcast. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/rpg-call-of-cthulhu-1-o-misterio-de-william-faraday/>.

Acesso em: 26 de nov. de 2020.

PETERSEN, Sandy; MASON, Mike; FRICKER, Paul; WILLIS, Lynn. **O chamado de Cthulhu, jogo rápido - 7ª edição**. New Order. 2016. Disponível em: <https://newordereditora.com.br/loja/rpg/chamado-de-cthulhu/chamado-de-cthulhu-7a-edicao-jogo-rapido/>. Acesso em: 27 de nov. de 2019.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: **Concinnitas**, n. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, p. 7-34.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 2003.

PRIETTO, Thiago. Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos. **Translatio**, n. 6, p. 76-83, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/44670>. Acesso em: 22 de set. de 2020.

RUIZ, Marta Fernández; BIENVENIDO, Héctor Puente. Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de PT (Silent Hills). **Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico/Brumal. Research Journal on the Fantastic**, v. 3, n. 1, p. 95-118, 2015.

SERBERNA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. 287 f. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88266/235278.pdf?se>
Acesso em: 13 maio 2020.

SILVA, David Daniel Ribeiro da. **Intersemiotic translation in videogames: an analysis on the characters of persona 5**. Tese de Doutorado, Instituto Politécnico do Porto, Porto, 2018. Disponível em: https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/13282/1/david_silva_MTIE_2018.pdf. Acesso em 03 abril 2021.

SILVA, Rhuan Felipe Scomação da. **O horror cósmico de Lovecraft e o efeito no leitor**. 2017. 240 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem), Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2017. Disponível em: <https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/2395/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20Rhuan%20Scomacao.pdf>. Acesso em 24 maio 2020.

STAM, Robert. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: NAREMORE, J. (Org.). **Film adaptation**. New Jersey: Tutgers University, p. 54 -76, 2000.

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, n. 51, p. 19-53, 2006.

TODOROV, Tvetzan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1975.