

“Não corra tanto, tartaruga!”: *podcasts* e leitura contemporânea

Márcio Roberto do Prado*

Clayton Henrique de Melo Silva**

Resumo

O presente artigo pretende discutir algumas transformações e exigências do estudo e do ensino da literatura na contemporaneidade por intermédio do diálogo com aspectos sonoros de *podcasts*. A partir de um caso específico (o *NerdCast RPG: Call of Cthulhu*), pretendemos destacar elementos da natureza e da poética do *podcast*, mostrando como seu diálogo com a literatura traz consigo uma necessidade de inovação e adaptação por parte do professor e do pesquisador.

Palavras-chave: Podcast. RPG. H. P. Lovecraft. Literatura. Leitura.

Introdução

As reflexões sobre a arte, de modo geral, fazem com que vislumbremos um quê de eternidade: o caráter perene de uma obra-prima, seu desafio bem-sucedido em relação ao tempo, a imortalidade dos gênios, tudo isso faz com que o estudioso de tal frente de ação humana compartilhe dessa vitória possível diante de um pai tão impiedoso e que nos devora a todos como o Tempo. No caso específico da literatura e dos estudos literários, essa condição particular desdobra-se tanto em termos de objetos de atenção quanto em matéria de diálogo teórico ou crítico: ainda estudamos a *Ilíada*; a *Poética* de Aristóteles, além de a estudarmos, ainda a utilizamos como base e suporte teórico-críticos.

* Professor associado do Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias da Universidade Estadual de Maringá, PR, e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras na mesma instituição. E-mail: metatron58@yahoo.com.br

** Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá e professor do Departamento de Comunicação da Unicesumar/Maringá, PR. E-mail: claytonhenrique@gmail.com

Essa relação com nosso referencial bibliográfico (impensável em alguns outros campos do saber) leva a uma dinâmica de sedimentação do conhecimento que determina nossa agenda. Assim, a ideia de uma pesquisa construída a longo prazo, ou mesmo de uma vida intelectual devotada a uma especialidade sem compromisso com o que de mais contemporâneo exista, surge como aceitável para o estudioso de literatura. Corroborar um artigo sobre o mercado editorial em rincões mais afastados do interior do Brasil com uma citação da *Formação da literatura brasileira* (1959) é perfeitamente possível. Contudo, mesmo um mestre do quilate de Antonio Candido pode servir para abordarmos a relação entre expressões faciais, *emojis* e *memes* do momento em um vídeo do *youtuber* Felipe Neto? Aqui surge uma frente que merece um olhar mais cuidadoso. Afinal, embora tenhamos uma prática de sedimentação e de uso da tradição, quando a literatura se vê em diálogo e tensão com outras práticas comunicacionais – o que ocorre já há muito tempo –, essa prática é colocada em crise. Para tanto, não precisamos pensar em termos de uma *live* de *Minecraft* para constatar o fato, bastando lembrar das dificuldades de assimilação que algo como o “*Un coup de dés*” mallarmaico teve de enfrentar. O que fazer com o único martelo que temos em mãos quando nossos problemas não se resumem a pregos?

Um dos principais focos de problema nesse sentido encontra-se no universo da formação do leitor (inclusive o literário) e em seu entorno, atingindo a formação básica e continuada do mediador de leitura, do professor e do pesquisador de literatura. Afinal, esse profissional (que termos utilizar para o mediador-professor-pesquisador?) encontra-se normalmente diante de uma demanda de urgência na qual se vê obrigado a dialogar com práticas e dinâmicas com as quais talvez não esteja verdadeiramente familiarizado e, quando está, em vezes ainda mais raras dispõe de conhecimento técnico para se posicionar e refletir a respeito (basta lançar o olhar sobre a BNCC para constatar o fato). Dessa forma, muitos se viram impelidos a trabalhar com *fanfics* sem uma leitura consistente do fenômeno e sem sequer saberem da existência de um autor como Henry Jenkins (2009). Uma vez que já nos acostumamos a eventualmente dialogar com a música ou com a pintura sem real estofamento para tanto, acabamos por estender a precariedade para a miríade de práticas comunicacionais contemporâneas. Mas isso é sustentável?

A resposta, no fundo, é não (e abre espaço para outras reflexões a respeito de nosso eventual diletantismo no passado), em especial por um fator: os educandos dos dias de hoje encontram-se familiarizados com a dinâmica comunicacional e com seus produtos; não raras vezes, mais

familiarizados que o próprio professor. Assim, aquele que já foi o “mestre”, em diversos sentidos do termo, tem de lidar com um “Complexo de Beethoven”¹, com os princípios de **inadequação contextual e déficit da condição *sine qua non***, a partir dos quais:

[...] a falta de excelência – ou mesmo a total e paradoxal deficiência – em um campo no qual se esperaria um desempenho maior do que o de não-especialistas leva a uma inevitável sensação de deslocamento, de inadequação, de não-pertencimento que, não raras vezes, provoca um movimento de defesa no sentido de recusa e afastamento (PRADO, 2019, p. 76).

Dessa maneira, o mediador-professor-pesquisador encontra-se diante de um cenário no qual deve se deslocar com uma desenvoltura com a qual não pode contar (como falar de *games* com propriedade quando nunca jogamos ou jogamos muito pouco?) – o déficit mencionado –, o que dificulta a sensação de pertencimento e/ou legitimidade e leva à inadequação.

Lidar com tais desafios não é tarefa fácil. Por mais que tentemos nos atualizar, o ritmo frenético da contemporaneidade tende a nos atropelar sem piedade. Ou seja:

No caso do contexto comunicacional e cultural dos dias de hoje, a atualização de conteúdos é constante e se dá em progressão geométrica, o que já dificultaria essa aspiração ao esgotamento. No caso de um pesquisador que não esteja familiarizado com este universo, este percebe-se preso ao que poderíamos chamar aqui de **Princí-**

pio de Zenão: a impressão é a de estar no âmago de um novo paradoxo de Aquiles e da tartaruga, com o agravante de que o espaço não apenas é infinitamente dividido: ele também arboresce, criando um painel que, visto de fora e sem familiaridade, pode ser realmente assustador. E o professor-pesquisador sente que jamais poderá vencer essa corrida (PRADO, 2019, p. 77, grifo do autor).

No intuito de ilustrar as dificuldades que se colocam a todos que se debruçam sobre a literatura atualmente, é interessante promover um recorte que possa dar uma ideia real de quão exigente pode ser a demanda técnica de um diálogo transmídia ou transartístico. Para tanto, propomos uma discussão sobre um fenômeno produtivo, com boa penetração no contexto da internet e que se mostra relevante ainda no momento atual: os *podcasts* – transmissões que se assemelham a um programa de rádio (de que deriva sua preponderância sonora e de estímulo e disseminação via canal auditivo), com produção e disponibilização de conteúdo sob demanda (evidentemente, os meios de circulação de um *podcast* não se limitam ao aparelho de rádio, sendo antes e prioritariamente o computador, um *smartphone* ou outros *gadgets* variados). No caso da discussão aqui proposta, a escolha do *podcast* como objeto de análise é justificada por seu diálogo com a literatura sob a égide da narrativa, algo intensificado quando pensamos, por exemplo, em RPGs, que encontram aqui um de seus mais instigantes meios de difusão. Todavia, antes de enfocarmos o

podcast propriamente dito, é interessante tecer algumas considerações sobre o universo sonoro no qual essa dinâmica comunicacional se assenta.

(Muito) som e (alguma) fúria

Um dos conceitos primários que temos de ter em mente para a compreensão do objeto é o de “imagem sonora”. A escuta criativa possibilita ao indivíduo a criação de um espaço íntimo de representações, de vida simbólica interior. Posto que o processo de percepção sonora está sujeito à imaginação do ouvinte, isto é, que este faz associações entre sinais acústicos recebidos e sentidos imagéticos, a noção de imagem sonora é um elemento fundamental no discurso das mídias sonoras. Para adotar essa noção, é preciso considerar os sons verbais e não verbais como signos, conforme aponta Iazzetta (2016, p. 383):

Da mesma maneira que aprendemos a ver e a interpretar as imagens visuais, também aprendemos a escutar e a interpretar as imagens sonoras. Os sons são, antes de tudo, signos que remetem a algo: a uma fonte sonora, a ambiente sonoro, a um evento sonoro, mas também a todas as coisas, contextos e situações que podem estar associadas a esses sons.

Até o final do século XIX, a produção e a recepção sonora faziam parte de um mesmo processo e era impossível separar a escuta da geração do som. Segundo Iazzetta (2016, p. 383), com o surgimento dos meios de registro e reprodução sono-

ra, uma vez que se instaura um elemento de mediação entre a produção de som e sua escuta, estabelece-se a possibilidade de se pensar o som como imagem (*imago*, representação):

[...] os dispositivos sonoros – do estetoscópio ao rádio, do alto-falante aos tocadores portáteis de música – instrumentalizaram a escuta e permitiram que ela ‘observasse’ o som, assim como o olho podia observar uma imagem visual. Um som gravado pode ser reproduzido, cortado, manipulado, invertido, dissecado em seus componentes acústicos e morfológicos. Essas operações só passam a ocorrer, de fato, com a possibilidade de fixação e reprodução sonora e o som fixado num suporte passou a ser o som que se refere a outro som, a um som original. O som fixado é a imagem de um outro som anterior.

Os dispositivos de gravação e reprodução sonora possibilitam não só a fixação dos sons, mas também a constituição de mídias sonoras cujos produtores, ao seu modo, transformam e combinam os sons fixados de diversas maneiras, sugerindo outras imagens sonoras. Ao tratar do meio radiofônico, atentando-se ao papel do ouvinte, Camacho (1999) propõe considerar a ideia de que a imagem sonora é o resultado de um processo de sugestão/percepção. Nesse sentido, o ouvinte participa ativamente na (re) construção da realidade radiofônica ao elaborar imagens mentais a partir de situações, ambientes e personagens apresentados pelo produtor. Tal imaginação, ressalta a autora, está condicionada às experiências pessoais de cada ouvinte e,

consequentemente, as imagens sonoras são subjetivas e particulares.

Por sua vez, Haye (2004) utiliza a expressão “imagem sonora” tanto para se referir ao som fixado/emitido quanto para se referir à imagem mental produzida a partir da escuta desse som. Em contraposição à dimensão subjetiva da imaginação, Haye afirma que determinados sons oferecem uma imagem sonora de interpretação única: são os sons icônicos. A iconicidade desse tipo de som decorre, segundo o autor, de seu alto nível de precisão em relação à realidade e, desse modo, as duas instâncias de representação (som fixado e sua recepção) têm equivalência imagética.

Em contrapartida, Balsebre (2000, p. 175, tradução nossa) diferencia essas duas instâncias do discurso radiofônico como imagem sonora e imagem auditiva:

Em uma primeira fase, por meio do roteiro, o autor da imagem sonora do rádio torna visível no texto escrito “o audível”, sua memória auditiva; em uma segunda fase, torna sonora (imagem sonora) a visualização do texto escrito; e, na terceira fase, visualiza, na imaginação do ouvinte de rádio (imagem auditiva), o estímulo auditivo que a imagem sonora gera.²

A dimensão subjetiva da recepção não integrará, aqui, o cerne de nossas reflexões, uma vez que estas deverão se concentrar na poética, em sentido lato, da narrativa sonora, isto é, no estudo dos procedimentos do “fazer narrativo” radiofônico. Desse modo, a diferenciação

entre imagem sonora e imagem acústica mostra-se útil para traçar limites de análises, adotando o conceito de imagem sonora de Balsebre, ou seja, a representação que é “mostrada” pela mídia sonora, não a imagem mental particular e subjetiva que o ouvinte “vê”.

Outro aspecto que merece nossa atenção diz respeito aos modos de engajamento. As narrativas sonoras são constituídas por meio de imagens reveladas na tela sonora do alto-falante. Compreender como essas imagens são construídas é um dos desafios ao enfocarmos a dinâmica aqui proposta. E, ainda que a intangibilidade subjetiva da imagem auditiva não seja o foco da discussão, é preciso considerar alguns fatores do processo de recepção, pois a relação comunicacional específica que cada mídia estabelece com o público pode resultar em maior ou menor grau de engajamento. Como propõe Hutcheon (2013, p. 15, grifo da autora):

[...] os diferentes gêneros e mídias dos quais e para os quais as histórias são transcodificadas no processo de adaptação não são apenas entidades formais; [...] eles também representam modos distintos de interagir com os públicos. Todos são, de diferentes maneiras e em graus variados, “imersivos”, porém alguns gêneros e mídias são utilizados para *contar* histórias (romances, contos etc.); outros, para *mostrá-las* (as mídias performativas, por exemplo); outros, ainda, permitem-nos *interagir* com elas física e cinesteticamente (como os *videogames* e passeios em parques temáticos).

O rádio e o *podcast* podem ser considerados, por essa perspectiva, como mídias performativas, uma vez que engajam os sentidos e a imaginação dos receptores ao mostrar as histórias (em vez de “apenas” contá-las). Para Hutcheon (2013, p. 35), “mostrar uma história, como em filmes, balés, peças de rádio e teatro, musicais e óperas, envolve uma *performance* direta, auditiva e geralmente visual, experienciada em tempo real”. Há, portanto, uma noção de performance direta relacionada à ação de atores/dançarinos/cantores.

Nesse sentido, se, por um lado, peças radiofônicas tradicionais eliminam a figura do narrador que tudo conta, descreve e explica (utilizando, quando muito, o recurso da leitura de algumas rubricas do autor), por outro, há algumas narrativas sonoras que dependem determinantemente da voz de narrador(es) – é o caso de um RPG apresentado via um *podcast*, já que os participantes descrevem locais e objetos, narram situações, ações e desdobramentos das escolhas dos personagens. Um olhar mais apressado poderia questionar seu caráter performativo (aproximando-o, inclusive, da narração literária “tradicional”). Mas a diferença, tendo em vista o “contar” do narrador literário, é que as vozes radiofônicas (sejam de narradores, atores, cantores ou locutores) são essencialmente performativas, e sua teatralidade emana dessas ações vocalizadas constituídas de

significantes verbais e não verbais, como ritmos, pausas, intensidades, timbres, entonações e inflexões.

Essa diferenciação dos modos de “contar”, “mostrar” e “interagir”, proposta por Hutcheon, é importante para refletir sobre os processos de transcodificação inerentes ao universo narrativo constituído em um *podcast*. Diante dos textos literários, o engajamento do leitor “começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual” (HUTCHEON, 2013, p. 48). Já o modo de interação, o outro extremo dessa escala de engajamento, pressupõe uma participação ativa do público (como ocorre no RPG que será abordado posteriormente), em que os jogadores criam as histórias e representam seus personagens. Portanto, sem desconsiderar que nesse processo os modos e os textos se influenciam mutuamente, é possível notar um deslocamento que dá um salto da imaginação literária para a interação lúdica e retorna ao ponto médio da gradação dos modos de engajamento, ou seja, à percepção auditiva.

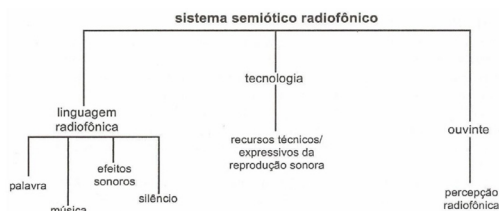
Entender a poética da narrativa sonora e o seu decorrente modo de engajamento requer analisar a forma de apresentação da história, condicionada à especificidade da mídia. Para isso, é necessário observar o conjunto específico de convenções e signos radiofônicos. Nesse

ponto, compreender a linguagem e a montagem radiofônicas mostra-se essencial. O *podcast*, por exemplo, se considerado mídia sonora, faz parte de um processo de reconfiguração dos meios de comunicação, constituindo-se como uma modalidade de radiofonia expandida. Pode ser entendido, conforme já dito, como rádio sob demanda, na medida em que é distribuído pela internet e mantém a expressividade do rádio. Assim sendo, o *podcast* interage com o público (mostra histórias) por meio da linguagem e da montagem radiofônicas. Sobre essa linguagem, dentre os diversos autores que tratam do rádio, adotaremos a definição proposta também por Balsebre (2005, p. 329):

A linguagem radiofônica é o conjunto de formas sonoras e não sonoras representadas pelos sistemas expressivos da palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio, cuja significação vem determinada pelo conjunto dos recursos técnicos/expressivos da reprodução sonora e o conjunto de fatores que caracterizam o processo de percepção sonora e imaginativo-visual dos ouvintes.

Balsebre condensa sua concepção da estrutura do sistema semiótico radiofônico conforme apresentado na Figura 1.

Figura 1 – Sistema semiótico radiofônico



Fonte: Balsebre (2005, p. 329).

Anarrativa sonora constitui-se a partir da articulação de seus elementos de linguagem verbal e não verbal por meio da montagem, de acordo com os recursos técnicos e expressivos da reprodução sonora. Camacho (1999, p. 35-36, tradução nossa) define a montagem radiofônica como

[...] a organização dos sons de acordo com certas condições de ordem e tempo na sucessão de eventos para produzir a imagem sonora desejada pelo criador³.

Para Balsebre (2000, p. 144), a montagem radiofônica

[...] é a justaposição e superposição sintagmática dos diferentes contornos sonoros e não sonoros da realidade do rádio (palavra, música, efeitos sonoros, silêncio), em parceria com a manipulação técnica dos diferentes elementos da reprodução do som do rádio que deformam essa realidade⁴.

Desse modo, ao mobilizar os elementos da linguagem radiofônica, os processos técnicos/expressivos da montagem produzem uma realidade espaço-temporal, numa sucessão de imagens sonoras. Em outras palavras, o produto da montagem radiofônica causa uma impressão espacial na percepção do ouvinte ao longo de determinado tempo. Não se trata apenas de dispor de sons que remetam a uma realidade referencial própria de determinado espaço, mas também de organizá-los em diferentes direções, perspectivas e movimentações.

Para tanto, segundo Camacho (1999), faz-se uso de planos sonoros (níveis de amplificação eletrônica do som e/ou

distâncias aparentes entre a fonte sonora e o microfone, cuja escala cria uma ilusão de profundidade espacial: plano psicológico, primeiro, segundo e terceiro planos, plano de fundo), movimentações entre esses planos, posicionamentos e movimentações laterais entre os alto-falantes na reprodução estereofônica (sons posicionados à esquerda, outros mais à direita, outros ao centro, etc.) e a utilização de ecos e reverberações (combinados com a percepção dos efeitos de distância, produzem uma sensação de volume espacial). Todos esses recursos são empregados levando-se em conta o ponto de escuta do receptor, que, em princípio, encontra-se parado no centro (em frente aos alto-falantes ou com fones de ouvido). Portanto, o ouvinte tem diante de si um espaço acústico que não é estático, mas dotado de amplitude, profundidade e movimento.

Como dito anteriormente, a narrativa radiofônica constrói espaços por meio de um conjunto de eventos sonoros no desenrolar do tempo. Entretanto, esse tempo não é, necessariamente, cronológico. Temporalidades e espaços são sugeridos por meio dos vários tipos de montagem radiofônica: linear, em paralelo, por analogia (ligam-se cenas que têm semelhanças acústicas), por antítese (ligam-se cenas contraditórias) e por *leitmotiv* (repetições da mesma cena ao longo da história), além de recursos como *flashback* e *flash-forward* (CAMACHO, 1999).

Esses são alguns elementos que devem estar à disposição do mediador-professor-pesquisador que tenha o intuito de trabalhar com um *podcast*. É óbvio que a formação tradicional de um professor de literatura (considerada, aqui, no contexto maior da formação do professor de língua vernácula ou clássica) não oferece subsídios para uma plena exploração do objeto, de modo que muitas de suas especificidades (inclusive as de sua poética) podem passar ao largo – o que justificaria uma dose considerável de irritação e insegurança. Para termos uma ideia mais clara das eventuais perspectivas analítico-interpretativas que podem ser perdidas, é importante enfocarmos um caso em particular. Desse modo, passemos à discussão do *NerdCast RPG: Call of Cthulhu*. Dessa atualização dos pesadelos lovecraftianos criada no contexto do *site* Jovem Nerd, algo de muito particular emerge.

Não está morto o que pode eternamente se atualizar: o *NerdCast RPG: Call of Cthulhu*

O *site* Jovem Nerd é um dos espaços de cultura pop mais relevantes do contexto brasileiro. Criado em 2002 por Alexandre Ottoni de Menezes (o Jovem Nerd) e por Deive Pazos Gerpe (conhecido como Azaghal), o espaço mescla humor e informação na divulgação de seu conteúdo. Tendo expandido consideravelmente sua atuação desde seu surgimento

(ocupando nichos de mercado, inclusive), o *site* tem em seu “NerdCast” um de seus pontos altos. É nesse contexto que encontramos um diálogo direto do *podcast* com a literatura a partir da inspiração na obra de H. P. Lovecraft. Dramatização seriada complexa e extensa, o *NerdCast RPG: Call of Cthulhu* é produto da combinação do registro sonoro de sessões de um jogo de RPG de mesa com uma pós-produção em linguagem de audiodrama radiofônico. Antes de analisar os trechos da narrativa do *podcast*, é preciso contextualizar alguns aspectos desse processo.

O *role-playing game* é uma narrativa colaborativa dotada de uma estrutura híbrida entre jogo de tabuleiro, literatura oral e representação. Cada jogador participante desempenha um papel específico a partir da constituição de um personagem único que toma decisões e interage com os demais em um enredo estruturado e guiado por um narrador (chamado de “mestre”). Para tanto, há um conjunto de regras e diretrizes, denominado “sistema”, que é expresso em livros. O desempenho dos jogadores também está sujeito ao rolar de dados, conforme explica Bueno (2017, p. 70):

[...] no desenrolar das atuações, os integrantes do grupo jogam dados para testar atributos de força e habilidade, validando ou não suas escolhas. Tanto as escolhas dos personagens acerca dos caminhos e decisões a serem tomadas, quanto os atributos previamente definidos na composição de seu personagem funcionam como fatores decisivos para o êxito nas tarefas determinadas.

Miguel (2006, p. 19) propõe que o RPG consiste em um “jogo de narrar histórias, no qual o sentido é deixar-se levar, como personagem, para o universo dessas fabulações orais que, eventualmente, podem se desdobrar ao infinito”. A imprecisão dessa afirmação reside na expressão “deixar-se levar”, pois, longe disso, o caráter ativo é fundamental no RPG: os participantes são ora narradores, ora atores e, integralmente, jogadores, numa narrativa interativa da qual são coautores. Quando trata dos tipos e graus de interação nos modos de engajamento, Hutcheon (2013, p. 188) ressalta que

[...] nós podemos ser tanto controlados como controladores, porém nossa imersão é bem maior num mundo com o qual interagimos do que num mundo que nos é contado ou mostrado.

Além dessa imersão no universo narrativo, há também a imersão no jogo enquanto evento lúdico e cooperativo, isto é, o envolvimento interacional entre os diversos participantes.

A narrativa presente no *NerdCast RPG: Call of Cthulhu* é resultante do RPG *Call of Cthulhu*. Segundo Miguel (2006, p. 21), o sistema de RPG baseado no chamado Ciclo de Cthulhu proporciona aos jogadores um universo com leis, topografia, bestiário e estrutura social. Sendo assim, a partir do sistema desse jogo, os participantes representaram oralmente seus personagens,

conduzidos pelo mestre que organizou e narrou a história; durante todo o jogo, as vozes dos participantes e do mestre foram gravadas e, posteriormente, a narrativa foi editada com o acréscimo de efeitos sonoros, música e outras vozes, ou seja, no produto final não há apenas a interação entre os personagens, mas também a interação lúdica e colaborativa entre os jogadores, que foi mantida/articulada pela pós-produção do *podcast* e, conseqüentemente, percebida como tal pelos seus ouvintes. O que o público ouve, portanto, é uma narrativa diferente, mais elaborada do que aquela que se construiu durante o jogo em si.

Situada na Europa da década de 1930, a narrativa apresenta uma confraria formada por veteranos da Primeira Guerra Mundial, com o reforço de um padre *outsider*, que embarca numa aventura investigativa rumo ao encontro com o horror cósmico em um manicômio degradado. Muito da ação se dará em torno da figura de Nyarlathotep. No *NerdCast RPG: Call of Cthulhu*, o personagem Nyarlathotep, o Deus de Mil Formas, não é descrito da mesma maneira que os demais – nem pelo mestre nem pelos outros jogadores –, mas caracterizado de modo fragmentário e, principalmente, de maneira indireta no

decorrer dos episódios. Tal fragmentação também pode ser percebida na construção literária desse personagem: nos textos de Lovecraft, ora atuando como antagonista, como em *Nyarlahotep* e *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, ora brevemente mencionado ou sugerido, como em *The Rats in the Walls*, *Whisperer in Darkness* e *The Dreams in the Witch House*; nos contos de diversos escritores que expandiram o universo lovecraftiano, como, por exemplo, *Fane of the Black Pharaoh*, de Robert Bloch, e que constituem o chamado *The Nyarlathotep Cycle*; e, ainda, nos textos e nas ilustrações presentes nos livros de RPG *Call of Cthulhu* e seus inúmeros derivados, como *The Creature Companion* e *Masks of Nyarlathotep*.

Sendo assim, é possível constatar que a figura de Nyarlathotep é construída a partir de diálogos intertextuais e transmídia cuja natureza de múltiplas camadas o torna um dos personagens mais complexos do universo lovecraftiano. A sua presença no *NerdCast RPG: Call of Cthulhu* é fundamental para a narrativa e, inevitavelmente, compreender esse personagem requer empreender esses diálogos entre os textos, o que demanda um conhecimento prévio por parte do ouvinte. Como bem lembra Hutcheon (2013, p. 33):

Os personagens, é claro, também podem ser transportados de um texto a outro, e, a rigor, conforme alega Murray Smith, são cruciais aos efeitos retóricos e estéticos de textos narrativos e performativos, pois engajam a imaginação dos receptores através do que ele chama de reconhecimento, alinhamento e aliança [...].

Aqui reside certo perigo: embora seja possível – e, claro, válido e legítimo – abordar o objeto a partir de um instrumental mais familiar (afinal, adaptações cinematográficas, por exemplo, foram assim trabalhadas no decorrer dos anos com resultados satisfatórios), muito pode se perder caso não levemos em conta as especificidades várias vezes aqui mencionadas. Afinal, o *podcast* em questão é muito rico e abre espaço para diversas considerações, tendo em vista as demandas técnicas, críticas e teóricas de um objeto dessa natureza. A própria abordagem de um *podcast* em um texto escrito já traz consigo incongruências que ilustram as dificuldades inerentes

ao trabalho com semelhante produto comunicacional (se quisermos nos ater às ferramentas da análise literária). Assim, o trecho de áudio da cena selecionada será degravado em forma de roteiro radiofônico (KISCHINHEVSKY, 2016). O modelo de roteiro adotado é o de duas colunas: na coluna da esquerda são inseridas informações referentes à técnica (inserção de efeitos sonoros, de música, de silêncio e outras indicações relativas à montagem); na coluna da direita são inseridos os textos das falas e demais indicações sobre as vozes (quem fala, interpretação, etc.).

O seguinte fragmento selecionado ocorre em *NerdCast 549 RPG Call of Cthulhu 1: o mistério de William Faraday*. Os personagens estão no quarto do mencionado William Faraday, que se encontra em estado de possessão, e a cena acontece após seu primo, Thomas Faraday, se aproximar da cama para tentar conversar com ele.

Título presumido da cena: Meu nome é Nyarlathotep

Episódio: NerdCast 549 RPG *Call of Cthulhu* 1: o mistério de William Faraday

Trecho: 1h21m14s a 1h22m18s

Roteiro:

Técnica	Locução
Ruído grave constante. Fala estranha (incompreensível) do homem possesso. Sons da cama sendo sacudida e de correntes de metal. Som da cama sendo arrastada e depois batida no chão. Entra música tensa (cordas). Som do homem rosnando. Som da cama sendo sacudida.	MESTRE: Vocês veem que o paciente, o William Faraday, ele dá um solavanco na cama, apesar de ele estar (<i>inaudível</i>) ele faz a cama pular e ele tenta morder a mão do Thomas Faraday. (<i>Thomas Faraday grita</i>) REX (<i>jogador</i>): Eu vou puxar o Thomas!
Sons de algo sendo arrastado, de passos e de cachorro latindo. Sons da cama sendo sacudida e de correntes de metal. Som de risada monstruosa.	MESTRE: Tu puxa ele. Tu escapa, Thomas, e ele... BÚFFALO: Está louco, homem, não vê que não é mais teu primo aí? MESTRE: ...ele erra a mordida e dá uma gargalhada assim... DEMÔNIO: Ah, tolo, William Faraday não está mais aqui. VENKMAN: Quem é você, criatura? Qual o seu nome?
Música cresce e depois mantém uma nota prolongada. Sons da cama batendo no chão e de correntes metálicas.	MESTRE: Ele olha, assim... DEMÔNIO: Meu nome é... Nyarlathotep. TUCANO (<i>jogador</i>): Vou jogar aqui um ocultismo, pode ser?
Entra a gravação do possesso falando em egípcio antigo. Sons de dados rolando.	MESTRE: Aham. CARLOS (<i>jogador</i>): Também. AZAGHAL (<i>jogador</i>): Também vou jogar. CARLOS (<i>jogador</i>): Vou jogar aqui... trinta e um. AZAGHAL (<i>jogador</i>): O meu foi trinta e três.
Música em <i>fade out</i> lento.	MESTRE: Caramba. JOVEM NERD (<i>jogador</i>): Eu nem fiz. TUCANO (<i>jogador</i>): O meu foi dezenove.
Entra música com piano e cordas.	MESTRE: Tá, seguinte... REX (<i>jogador</i>): Eu nem rolo isso.
Som de risada monstruosa. Sons guturais incompreensíveis vocalizados pelo possesso.	MESTRE: ... quem tirou mais de trinta, é um negó... era um negócio bem difícil. Quem tirou mais de trinta, ou seja, Venkman e o Don Azaghal, vocês sabem de uma coisa: não é o nome de nenhum demônio catalogado pela Igreja. No caso do Venkman, também nunca ouviu falar disso em outros compêndios de outras religiões, coisa e tal. Parece que isso não é uma entidade conhecida por outras mitologias.

O trecho é importante porque é a primeira vez que o nome Nyarlathotep é mencionado na narrativa. A partir desse momento, os indícios fragmentados e espalhados ao longo da história, que constituem o personagem, apontam para esse nome. É um ponto de ancoragem que (res)significa os indícios anteriores e os que ainda estão por surgir.

No contexto do jogo, o demônio é um personagem não jogável, um NPC (*non-player character*). No RPG de mesa, quem cria e “controla” os NPCs é o mestre, isto é, o mestre decide as ações desses personagens e interpreta suas vozes ao dialogar com os demais personagens. Por contar com recursos de pós-produção, a narrativa sonora pode ser editada, substituindo-se as vozes dos NPCs, produzidas pelo mestre, por vozes de atores, gravadas separadamente. Mas, nesse trecho em que o possesso/demônio fala, a voz do mestre foi mantida.

Essa voz sofreu uma manipulação eletrônica. Trata-se de um efeito de pós-produção frequentemente utilizado no cinema para caracterizar a voz do demônio em cenas de possessão e exorcismo: substituiu-se a voz do ator por outra de tonalidade mais grave ou aplica-se um efeito chamado *pitch*, modulando o tom da voz para baixo (em alguns casos, duplica-se essa voz em tonalidades diferentes). No trecho selecionado, a tonalidade natural da voz do mestre foi mantida e na sua duplicação foi aplicado o efeito

pitch, resultando em uma tonalidade bem mais grave. Há aqui um movimento de sonoridades: quando ele diz “Ah, tolo, William Faraday não está mais aqui”, a voz natural do mestre sobressai-se e a voz duplicada grave soa com menor intensidade; na fala “Meu nome é... Nyarlathotep”, a voz grave intensifica-se quando é dito o nome do demônio, quase sobrepondo a voz natural do mestre. Essa duplicidade da voz reforça a condição de possessão, em que Nyarlathotep usa o corpo e a voz de Faraday para emitir também a sua própria voz. Em outras cenas, é especialmente pela voz que o domínio de Nyarlathotep ganha força.

Um pouco antes do trecho selecionado, entre 1h18m51s e 1h19m38s, o mestre também interpreta a voz do demônio. Naquele momento, além da duplicação de sua voz, um terceiro elemento foi misturado à sua fala: uma mensagem secreta. Trata-se da gravação de uma outra voz, soando de maneira incompreensível, posto que está sendo executada em ordem inversa. O que poderia ser uma linguagem demoníaca, uma terceira voz saindo da boca do possesso, tem características de um elemento não verbal, um balbúcio indistinto. Ao ouvinte, no curso da audição da história, não é possibilitado entender o que essa voz está dizendo, é preciso realizar alguns procedimentos técnicos para se ter acesso à mensagem. E, nesse ponto, verificamos a ocorrência de algo que não é redutível ao

instrumental, à conceituação ou mesmo à taxonomia dos estudos literários: para compreender a mensagem secreta, é preciso neutralizar as vozes que estão no centro estereofônico. Para isso, primeiro, deve-se inverter (*flip*) a fase de um dos canais de áudio (L ou R); depois, reverter os dois canais para que a mensagem possa ser reproduzida na ordem correta; e finalmente, com o arquivo ainda em estéreo, reproduzi-lo em mono. Feito isso, nota-se que a voz diz o seguinte:

Não está morto o que pode eternamente
jazer,
Em eras estranhas até a morte pode
morrer.

A mensagem foi entregue,
Os Grandes Antigos chegarão.

Cthulhu
fhagn
R'lyeh

A partir da análise possibilitada pelo instrumental (físico e conceitual) radiofônico, podemos então estabelecer o diálogo com o universo literário e textual de modo mais eficaz. Nesse sentido, dentre os tipos de relações transtextuais enumerados por Genette (2010, p. 14), a intertextualidade é definida pelo autor como “uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença

efetiva de um texto em um outro”. É o que se tem na primeira estrofe, ainda que de maneira dissimulada, trata-se da citação de um dístico do livro fictício “*Necronomicon*”, que está mencionado no conto *The Call of Cthulhu*: “That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons even death may die” (LOVECRAFT, 2011, p. 368). As últimas três palavras, *Cthulhu fhagn R'lyeh*, também aparecem algumas vezes no conto, caracterizadas como alienígenas. No entanto, é a segunda estrofe a mais relevante para a construção do personagem Nyarlathotep: ele é o deus mensageiro e concluiu a transmissão da mensagem.

Essa segunda estrofe aparece outra vez, no início trecho, conforme indicado no roteiro. Se antes, entre 1h18m51s e 1h19m38s, a fala invertida estava quase inaudível e misturada de modo confuso a outros elementos, no trecho atual, ela está mais evidente e, tecnicamente, mais fácil de ser decifrada, bastando reverter a ordem de reprodução do trecho. Caso o ouvinte mais perscrutador não tenha conseguido, por uma limitação técnica, entender a fala invertida do primeiro trecho, a atual condição dessa voz pode estimular esse ouvinte a investigar novamente, decifrar a fala e se perguntar “que mensagem foi entregue?”.

A dinâmica transtextual mencionada é nosso elemento tranquilizador, familiar, seguro. E é importante ressaltar que nenhuma impostura está presente

em sua utilização ao se considerar o diálogo do *podcast* com a literatura. Todavia, enquanto produto comunicacional autônomo e específico, é por meio de sua poética própria que o *podcast* pode exercer sua força e relevância; e é apenas por meio do conhecimento consistente dessa poética que podemos penetrar nas camadas mais profundas do objeto, onde essa força reside.

Conclusão

No início de nossa discussão, lançamos mão do “Princípio de Zenão” para refletirmos sobre a condição do mediador-professor-pesquisador de leitura e de literatura no cenário contemporâneo. No paradoxo do grande filósofo de Eleia, mesmo que um velocista como Aquiles seja dez vezes mais rápido que a tartaruga, caso o simpático réptil possa sair em uma vantagem de, digamos, um metro, quando o herói de pés ligeiros tiver percorrido essa distância, seu adversário terá avançado um decímetro. Após o peleida percorrer esse decímetro, lá está seu oponente um centímetro à frente. E assim sucessivamente, sem que jamais possamos superar a poeira dos pés de nossa tartaruga inalcançável. Na mais radical atualidade, a subdivisão arborescente da corrida do que buscamos alcançar assusta. Já assustou quando a fotografia e o cinema refuncionalizaram a obra de arte, como bem apontou

Walter Benjamin (1996, p. 176). Assustou quando buscamos compreender as histórias em quadrinhos, quando nos perguntamos se os *games* eram arte e se podiam contar histórias, e nos assustamos quando precisamos trabalhar um arquivo de áudio para entender um *podcast*. E o que podemos fazer diante de tal medo? Apenas o de sempre: continuar na corrida. Afinal, se uma visão pessimista pode evoluir para o pavor de que a literatura esteja sendo solapada por tantas outras possibilidades comunicacionais (inclusive com muitas delas utilizando de maneira exuberante a linguagem verbal) ou que essa literatura, deformada em práticas popularescas, esteja sendo diluída até a descaracterização completa, uma visão otimista nos coloca diante de possibilidades muito mais luminosas, restando apenas do frio na barriga que precede as grandes aventuras. Nesse caso, ou a literatura mantém seu constante diálogo mutualista com outras artes, ou ela se mostra com uma capacidade de transformação que a torna ainda relevante em pleno século XXI, tal como ocorre desde que ela chegava até nós oralmente por intermédio de um aedo, quando Aquiles ainda não temia a tartaruga e corria, exuberante, ao redor das muralhas de Troia.

“Don’t run so much, turtle!”: podcasts and contemporary reading

Abstract

This article aims to discuss some transformations and demands of the study and teaching of literature in contemporary times through dialogue with sound aspects of podcasts. Based on a specific case (NerdCast RPG: Call of Cthulhu), we intend to highlight elements of the nature and poetics of the podcast, showing how its dialogue with literature brings the need for innovation and adaptation on the part of teachers and researchers.

Keywords: Podcast. RPG. H. P. Lovecraft. Literature. Reading.

Notas

- ¹ O “Complexo de Beethoven”, bem como o “Complexo de Leonardo” (este aplicado ao estudante) foram trabalhados de modo detido em outras publicações. Para uma compreensão de ambos os complexos, bem como do “Princípio de Zenão”, ver Prado (2019).
- ² Texto original: “En una primera fase, mediante el guión, el autor de la imagen sonora de la radio hace visible en el texto escrito “lo audible”, su memoria auditiva; en una segunda fase, hace sonora (imagen sonora) la visualización del texto escrito, y, en la tercera fase, visualiza en la imaginación del radioyente (imagen auditiva) el estímulo auditivo que genera la imagen sonora”. As demais traduções também são de nossa autoria.
- ³ Texto original: “La organización de los sonidos según ciertas condiciones de orden y tiempo en la sucesión de los acontecimientos para producir la imagen sonora deseada por el creador”.
- ⁴ Texto original: “es la yuxtaposición y superposición sintagmática de los distintos contornos sonoros y no sonoros de la realidad radiofónica (palabra, música, efectos sonoros, silencio), junto a la ma-

nipulación técnica de los distintos elementos de la reproducción sonora de la radio que deforman esa realidad”.

Referências

- BALSEBRE, Armand. *El lenguaje radiofónico*. Madrid: Cátedra, 2000.
- BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. In: MEDITSCH, Eduardo (org.). *Teorias do rádio: textos e contextos*. Volume I. Florianópolis: Insular, 2005.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1996. (Obras Escolhidas, 1).
- BUENO, Murilo Gabriel Berardo. A construção do horror e os gêneros narrativos no jogo de RPG Call Of Cthulhu. *Metamorfose*, v. 2, n. 1, 2017.
- CAMACHO, Lidia. *La imagen radiofónica*. México: McGraw-Hill, 1999.
- CANDIDO, Antonio. *Formação da literatura brasileira: momentos decisivos*. São Paulo: Livraria Martins, 1959. 4v.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.
- HAYE, Ricardo M. *El arte radiofónico: algunas pistas sobre la constitución de su expresividad*. Buenos Aires: La Crujía, 2004.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- IAZZETTA, Fernando. A imagem que se ouve. In: PRADO, Gilberto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (org.). *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa*. São Paulo: ECA/USP, 2016.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. Métodos de pesquisa qualitativa aplicada à comunicação radiofônica. *In*: MOURA, Cláudia Peixoto de; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). *Pesquisa em Comunicação: metodologias e práticas acadêmicas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016.

LOVECRAFT, H. P. The Call of Cthulhu. *In*: LOVECRAFT, H. P. *H. P. Lovecraft: the complete fiction*. New York: Barnes and Noble, 2011. p. 355-379.

MIGUEL, Alcebiades Diniz. *A morfologia do horror: construção e percepção na obra lovecraftiana*. Dissertação (Mestrado em Teoria e História Literária) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/268922>. Acesso em: 10 nov. 2019.

NERDCAST: NerdCast 549 RPG Call of Cthulhu 1: o mistério de William Faraday, 7 jan. 2017. Podcast. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/rpg-call-of-cthulhu-1-o-misterio-de-william-faraday/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

PRADO, Márcio. O leitor contemporâneo: preconceitos, complexos e promessas. *In*: HOSSNE, Andrea Saad; NAKAGOME, Patricia Trindade (org.). *Leitores e leituras na contemporaneidade*. Araraquara: Letraria, 2019. p. 64-80.