

DESAFIOS E INSPIRAÇÕES DA ADAPTAÇÃO DE DUNGEONS & DRAGONS PARA A SÉRIE ANIMADA

Matheus Antunes Marzolla (PIC/UEM), Ana Igraíne de Góis Barreto (Orientador),
e-mail: aigbarreto@uem.br

Universidade Estadual de Maringá / Departamento de Letras Modernas/Maringá, PR.

Área: 80000002 – Letras / Sub-área: 80202004 – Línguas Estrangeiras Modernas

Palavras-chave: Adaptação, intermidialidade, Dungeons and Dragons.

Resumo:

Esta pesquisa trata de aspectos que envolvem adaptação, intermidialidade e tradução intersemiótica. Pretende-se identificar quais foram as inspirações de Dungeons & Dragons, da Wizards of the Coast, utilizadas para adaptar o conteúdo de seus livros para a série animada de mesmo nome, além de identificar as dificuldades encontradas nessa adaptação, uma vez que a série de animação foi lançada em meio a uma histeria social americana, o Satanic Panic. Durante tal histeria, ambas as mídias foram alvos de julgamentos religiosos nas décadas de 70 e 80. A fim de analisar as inspirações e semelhanças da adaptação, serão feitos recortes em pontos específicos. A análise utilizará os conceitos de reinterpretação e (re)criação do processo da recepção, advindos de “Uma Teoria da Adaptação”, de Hutcheon (2013). As dificuldades serão observadas pela perspectiva da tradução intersemiótica, de Diniz (1998), com foco nos aspectos culturais.

Introdução

Dungeons & Dragons, ou D&D, é um RPG de mesa, isto é, um jogo que utiliza a imaginação e interpretação, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, na década de 1970, nos Estados Unidos. Esse jogo conta com diversos livros, sendo *Player's Handbook* o principal deles, que, como o nome sugere, é o livro destinado ao jogador, àquele que quer aprender as mecânicas e partir para uma aventura num mundo de fantasia.

A obra obteve tão grande sucesso que deu origem a uma série de animação de mesmo nome (no Brasil, “Caverna do Dragão”), na década de 1980, período em que o chamado *Satanic Panic* ainda estava em seu auge. De acordo com Hughes (2017), o evento ocorreu nos Estados Unidos a partir da década de 70 e tem repercussão até os dias atuais. Esse acontecimento foi caracterizado por representações, em mídias temerosas, de jovens descrentes em Deus, desviados do “caminho da fé” por conta da música e de outras mídias que consumiam, culminando, por sua vez, numa histeria social.

Isto posto, o presente trabalho busca analisar os elementos utilizados para a criação da série animada, identificando quais as inspirações da adaptação e quais elementos foram evitados, uma vez que não era possível ignorar todos os elementos fantásticos. Além disso, pretende-se verificar as complicações por parte da crise do *Satanic Panic*, visto que há vários elementos na série que poderiam ser alvos dos fanáticos. A adaptação, segundo Hutcheon (2013), quando observada como um processo de criação, compreende uma reinterpretação e uma (re)criação, tornando-se, de um outro ponto de vista, uma apropriação ou uma recuperação, assemelhando-se à tradução em sua forma de transcodificar informação de um sistema para outro; a história é o elemento em comum entre o original e o adaptado, ela é o que é transposto para diferentes mídias e gêneros.

Para a verificação de elementos evitados pela adaptação, leva-se em consideração aspectos culturais da intersemiótica, tratados por Diniz (1998), nos quais escolhas e mudanças são feitas no texto, a fim de traduzi-lo para a cultura que o receberá em outro meio semiótico, como a tela. Os aspectos religiosos são um dos aspectos culturais que são abordados.

Materiais e Métodos

Esta é uma pesquisa de natureza qualitativa, que procura delinear as especificidades dos livros *Dungeons & Dragons* e compará-las com as semelhanças que possuem com a série de animação *Dungeons & Dragons*, evidenciando quais foram os processos de reinterpretação e (re)criação do processo da recepção, com base na Teoria da Adaptação, de Linda Hutcheon (2013), e nos estudos de Thaís Diniz (1998). Procura-se identificar simultaneamente quais inspirações os produtores tiveram para produzir a adaptação. Por último, busca-se investigar e detectar os elementos que poderiam se tornar possíveis alvos dos fanáticos religiosos, advindos do *Satanic Panic*, através dos aspectos culturais da intersemiótica. Para abordar o satanismo político, faremos uso dos estudos de Laycock (2015) e Hughes (2017).

Resultados e Discussão

A série de animação *Caverna do Dragão*, inspirada no *RPG D&D*, foi produzida em 1983-1985, em meio à histeria social conhecida como *Satanic Panic*. O famoso jogo de *RPG* já sofria críticas de fanáticos religiosos, e, ainda assim, a série de animação foi aprovada, produzida e televisionada em diversos países. De acordo com Hutcheon (2013, p. 24), “[t]al como as paródias, as adaptações têm uma relação declarada e definitiva com textos anteriores, geralmente chamados de ‘fontes’; diferentemente das paródias, todavia, elas costumam anunciar abertamente tal relação”. Levando isso em consideração, pode-se afirmar que *Caverna do Dragão* é uma adaptação de *Dungeons & Dragons*, não somente por ter o mesmo nome que o

RPG no inglês, mas por muitos aspectos que a compõem e que possuem essa relação declarada e definitiva com o jogo.

Caverna do Dragão foi lançada em meio a uma “tempestade” que estava indo de mal a pior. Hughes (2017) afirma que o pânico diminuiu apenas após 1990, ou seja, 7 anos após o lançamento da primeira temporada da série animada, em 1983. Conforme os estudos de Laycock (2015), em 1981 o *RPG* era considerado como uma ameaça demoníaca para muitos cristãos. Os cenários oficiais do famoso *RPG* contam com panteões de divindades, os quais são descritos nos apêndices do *Player’s Handbook*. Algumas classes de personagem, que possuem implicações mecânicas no jogo, dependem da escolha de uma divindade a ser cultuada por um personagem. Classes como o clérigo ou o paladino - clássicas representações de aventureiros que pregam algum tipo de fé - não foram representadas em “*Caverna do Dragão*”. A adaptação, segundo Hutcheon (2013, p. 30), pode ser denominada como “[u]m ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação”. Há bastante recuperação e apropriação dos conteúdos do jogo base na série de animação, no desenho podemos ver armas mágicas, de posse dos personagens principais. Assim como no *RPG*, é comum que os jogadores possuam esse tipo de item fantasioso. Além disso, no desenho há referências a criaturas icônicas do universo de *D&D*, como: o Observador (no original, “Beholder”), uma aberração monstruosa, encontrada no Livro dos Monstros de *D&D*; anões; elfos; orcs; e halflings também foram representados no desenho. Além desses, Tiamat, personagem recorrente em diversos episódios, aparece na animação, porém é apresentada de maneira diferente da mostrada nos cenários oficiais de *D&D*, em que é uma deusa e rainha dos dragões malignos. Tiamat foi adaptada como um monstro apenas; o fato de ser uma divindade nos livros do jogo não foi abordado, e isso tem uma motivação: o *Satanic Panic*.

Tendo em vista que *D&D* é um jogo que permite grande liberdade aos jogadores, os quais muitas vezes fazem escolhas moralmente duvidosas para benefício de seus personagens (como lutar e matar criaturas inimigas em muitos momentos durante uma campanha), é de se notar que os personagens principais de *Caverna do Dragão* não fazem esse tipo de façanha. Com isso, entende-se que, em um jogo entre amigos, esse tipo de acontecimento normalmente não seria problemático. Contudo, a animação televisiva retrata os protagonistas de maneira moralmente correta, uma vez que seria transmitida em televisão aberta, o que faz com que os elementos sejam adaptados.

Conclusões

Durante o presente trabalho foram determinados pontos de convergência entre a obra escrita e a televisiva. Ao determinarmos tais pontos entre as mídias, foi possível perceber a presença de elementos característicos de cada uma, ao mesmo tempo em que encontramos escolhas feitas pelos adaptadores - que são os que fazem da adaptação uma nova história. Essa nova história adaptada para a série televisiva abordou questões morais, que possibilitaram ensinamentos para seu público jovem principal.

Considerando as discussões e os aspectos analisados, conclui-se que a adaptação de *D&D* para a série animada, por mais complexo que o jogo seja em suas mecânicas ou pelos aspectos culturais que estavam em evidência na época, é uma adaptação que trouxe consigo elementos de reiteração do *RPG* de mesa, fazendo uso de contrastes quando necessário - seja pela mídia utilizada ou pelo momento histórico vivido. A escolha de transpor elementos que pudessem referenciar muito bem o jogo e, ao mesmo tempo, evitar o olhar agressivo dos temerosos compõem, de fato, o que chamamos de adaptação. É possível, a partir das prévias discussões, inferir que tamanha histeria social tenha repercutido por anos, surtindo efeito até a contemporaneidade. Com isso, nota-se que devemos, cada vez mais, ter a preocupação de questionar as informações que são alimentadas a nós.

Agradecimentos

Sou bastante grato pelas orientações que tive durante o período do trabalho, sempre muito atenciosas, e que, sem dúvidas, contribuíram positivamente para o desempenho desse trabalho e para meu desenvolvimento acadêmico.

Referências

- DINIZ, T. F. N. Tradução intersemiótica: do texto para a tela. *Cadernos de tradução*, Belo Horizonte: UFMG, v. 1, n. 3, p. 313-338, 1998.
- EWALT, D. M. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. McNaughton Collection. Simon and Schuster. 2013.
- HUGHES, S. American Monsters: Tabloid Media and the Satanic Panic, 1970–2000. *Journal of American Studies*. Cambridge, v.51, n.3, ago. 2017, p. 691-719.
- HUTCHEON, L. Tradução André Cechinel. *Uma teoria da adaptação*. 2ª edição. UFSC, 2013.
- LAYCOCK, J. *Dangerous Games: What The Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Berkeley: University of California Press, 2015.