

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS VERNÁCULAS
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS – PORTUGUÊS E
LITERATURAS**

Felipe Bittencourt da Silva

**Excalibur como um Fantasma Nobre: uma análise da sobrevida de Rei
Arthur na *visual novel Fate/stay night***

Santa Maria, RS
2022

Felipe Bittencourt da Silva

**Excalibur como um Fantasma Nobre: uma análise da sobrevida de Rei Arthur na
*visual novel Fate/stay night***

Trabalho apresentado ao Curso de Bacharelado em Letras – Português e Literaturas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do título de **Bacharel em Letras**.

Orientador: Prof. Dr. Enéias Tavares

Santa Maria, RS
2022

Felipe Bittencourt da Silva

**Excalibur como um Fantasma Nobre: uma análise da sobrevida de Rei Arthur na
*visual novel Fate/stay night***

Trabalho apresentado ao Curso de Bacharelado em Letras – Português e Literaturas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do título de **Bacharel em Letras**.

Aprovado em 9 de fevereiro de 2022

Enéias Tavares, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Raquel Trentin Oliveira, Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS
2022

RESUMO

Excalibur como um Fantasma Nobre: uma análise da sobrevida de Rei Arthur na *visual novel Fate/stay night*

AUTOR: Felipe Bittencourt da Silva

ORIENTADOR: Enéias Tavares

Este trabalho apresenta uma análise das representações de Rei Arthur nas obras *Le Morte d'Arthur*, de Thomas Malory, e *Fate/stay night*, de Kinoko Nasu. Para esse objetivo, utilizou-se como referencial teórico a teoria da sobrevida de Carlos Reis e a teoria da convergência de Henry Jenkins. A partir destas teorias, compreendeu-se as figurações de Arthur ao se considerar aspectos internos e externos às obras, incluindo tanto as características de ordem linguístico-discursivas quanto de ordem midiáticas e extratextuais. Entende-se, assim, os diferentes processos de significação que são empregados nas figurações de Rei Arthur, tanto em sua origem quanto em sua sobrevida. Na instância da análise, são contrastadas as semelhanças e dissonâncias entre as representações escolhidas e, a partir delas, determina-se as diferentes abordagens e objetivos que ambas as personagens incorporam. Considera-se a complexidade dos processos envolvidos na criação e na manifestação de uma sobrevida, que incorpora tanto a sua representação original e os ideais que esta transmite quanto uma nova perspectiva que tende a exaltar ou subverter as características originais da personagem, embora sempre mantendo-se fiel à sua raiz histórica. Dessa forma, este trabalho atinge o objetivo de entender a forma como a representação ficcional de Rei Arthur transformou-se ao longo do tempo.

Palavras-chave: Visual Novel. Sobrevida. Figuração. Cultura da Convergência. Rei Arthur.

ABSTRACT

Excalibur as a Noble Phantasm: an analysis of King Arthur's survival in the *Fate/stay night* visual novel

AUTHOR: Felipe Bittencourt da Silva

ADVISOR: Enéias Tavares

This work introduces an analysis of King Arthur's representations in the works "Le Morte d'Arthur", by Thomas Malory, and "Fate/stay night", by Kinoko Nasu. For this purpose, the theory of survival by Carlos Reis and the theory of convergence by Henry Jenkins were used as a theoretical framework. From these theories, this study perceives Arthur's figurations considering internal and external aspects of both literary works, including characteristics of linguistic-discursive, media and extratextual order. In that way, the different signification processes that are applied in King Arthur's figurations are understood, both in its origin and survival. In the analysis instance, the similarities and dissonances of the chosen representations are contrasted, and, from them, the different approaches and objectives that both characters incorporate are determined. The complexity of the processes involved in the creation and manifestation of a survival is considered, which incorporates both its original representation and the ideals it transmits, as well as a new perspective that tends to exalt or subvert the original characteristics of the character, although always maintaining them faithful to its historical roots. That way, this work fulfills the objective of understanding how the fictional representation of King Arthur has changed over time.

Keywords: Visual Novel. Survival. Figuration. Convergence Culture. King Arthur.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	14
3 ANÁLISE.....	26
4 CONCLUSÃO.....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

Em 1998, o autor Kinoko Nasu e o ilustrador Takashi Takeuchi fundaram a empresa Type-Moon, motivados pela cultura japonesa do *doujin* – que se refere, de forma geral, a produções artísticas independentes criadas de fãs para fãs, comumente comercializadas em convenções semestrais/anuais. Juntos, os dois artistas lançaram sua primeira obra, uma *light novel* chamada *Kara no Kyoukai* (1998), também conhecida como *The Garden of Sinners* no ocidente. Seu segundo lançamento foi a bem-sucedida *visual novel* *Tsukihime* (2000), que recebeu uma continuação, uma adaptação em mangá e em anime (isto é, uma animação serializada aos moldes da cultura japonesa) e um jogo de luta chamado *Melty Blood* (2002) – que chegou a ganhar expansões e versões em fliperama. Em sequência, publicou-se a *visual novel* *Fate/stay night* (2004), que, assim como *Tsukihime*, conquistou um enorme público. Sua continuação, *Fate/hollow ataraxia*, foi lançada um ano depois, e a franquia não parou de crescer desde então, recebendo uma série de mangás, animes, *light novels*, filmes, jogos de diferentes gêneros e muitas séries *spin-off*, como *Fate/Zero* (2006) – uma *light novel*, e posteriormente também um anime, contando os eventos anteriores a *Fate/stay night* –, *Fate/kaleid linear prisma Illya* (2007) e *Fate/apocrypha* (2012), dentre outros.

Atualmente, além dos nomes já citados, conta-se com dezenas de obras que vão desde *light novels* (um gênero literário japonês que se assemelha a novelas ou romances, porém serializados em capítulos lançados separadamente) e mangás até diversas adaptações e jogos de diferentes gêneros, como RPGs, jogos de lutas e, inclusive, jogos de culinária (*Today's Menu for the Emiya Family* (2021)). Mas, afinal, o que é *Fate/stay night*? Para responder esta questão, é necessário entender sua mídia original: a *visual novel*.

Uma *visual novel* (abreviada como VN) pode ser entendida, simplificada, como um livro digital interativo, a fusão de um livro com um videogame – o encontro da narratividade com a interatividade. Neste tipo de mídia – genericamente tratada como um jogo, não como um livro –, o jogador se coloca no ponto de vista de uma personagem protagonista – em alguns casos, podendo ser alternado por mais de um protagonista – e assume o controle da narrativa através de decisões que definem o rumo da história, construindo-a ao mesmo passo em que se interage com seu mundo e se desenvolve

relações com suas personagens. Ou seja, trata-se de uma mídia com narrativas essencialmente não-lineares, com histórias multifacetadas com mais de um final, definido pelo jogador a partir de suas ações e escolhas.

Esta mídia explora diferentes subgêneros, incluindo gêneros exclusivamente adultos. A concepção genérica de uma *visual novel* normalmente está atrelada a *dating simulators* (simuladores de namoro) devido à notável e recorrente presença de elementos românticos nas narrativas. Existem gêneros específicos de VNs que tendem a delimitar o seu público-alvo. Por exemplo, *dating sims* com protagonistas femininas compõem o gênero *otome game* (cujo nome faz referência imediata a mulheres jovens-adultas, o seu público-alvo). Neste gênero, geralmente, o jogador assume a perspectiva de uma personagem feminina que se encontra com um conjunto de personagens majoritariamente – mas não exclusivamente – masculinos que motivam as diferentes *rotas*¹ do jogo.

No caso do gênero temático de *Fate/stay night*, há um pequeno histórico a se considerar. O jogo foi lançado originalmente como um *eroge*, isto é, uma *visual novel* direcionada a adultos que inclui cenas eróticas. Alguns elementos do universo abusavam dessa liberdade etária para que essas cenas fossem justificadas de forma mais coerente na narrativa. Entretanto, em correspondência à crescente popularidade da obra, em 2007 foi lançada uma nova versão da *visual novel*, agora transportada do computador para o Playstation 2 (e, logo depois, para o PS Vita), chamada *Fate/stay night [Réalta Nua]*. Trata-se da mesma *visual novel*, entretanto censurada – tendo todas as cenas com conteúdo sexual implícito ou explícito removidas – e com pequenos detalhes ajustados para suprir a transição da história que estas cenas executavam. Esses detalhes não cabem a ser discutidos neste momento, entretanto é importante ter em mente que essa censura, que tornou a franquia como um todo acessível para um público maior – embora elementos sugestivamente eróticos ainda tenham presença recorrente em certas produções mais recentes da franquia –, tornou-se um elemento consolidado do universo ficcional. Trata-

¹ O termo *rota* faz menção às diferentes linhas narrativas de um videogame, sendo mais comum em *visual novels* e RPGs. Como em uma *visual novel* as decisões do jogador definem a história, um seletivo número de decisões coloca o leitor em uma linha narrativa específica, que contará a história da personagem com quem o jogador mais se envolveu/aproximou, ou, então, da personagem que mais se relaciona aos eventos selecionados. Em certos jogos, a decisão de rota não altera substancialmente o decorrer da narrativa, mas sim define seu desfecho (que pode ser categorizado como “bom”, “ruim” ou “final verdadeiro”, por exemplo). Também é interessante considerar que as rotas podem ou não possuir títulos. No caso de *Fate/stay night*, há três rotas, estas nomeadas: Fate (rota focada em Arturia Pendragon), Unlimited Blade Works (focada em Tohsaka Rin) e Heaven’s Feel (focada em Matou Sakura).

se do funcionamento do sistema de magia deste universo, que passou a ser levado em consideração em todas as obras subsequentes.



Figura 1 – Capa da visual novel Fate/stay night (2004)



Figura 2 – Capa da versão de PS Vita da visual novel Fate/stay night [Réalta Nua] (2012)

Dito isto, é essencial reconhecer que *visual novels* não se resumem exclusivamente a histórias focadas em romance. Embora muitas narrativas usem e abusem desses elementos, até mesmo para impulsionar as vendas do produto, existem diferentes tipos de VNs, com diferentes abordagens de como se trabalhar com esta mídia essencialmente digital. Algumas, mais tradicionais, exploram diferentes gêneros narrativos ao valorizarem mais as escolhas individuais do jogador – incluindo possíveis mortes de personagens, por exemplo. Outras, mais alternativas, parodiam ou satirizam a própria mídia e seu suporte virtual, dando vida a narrativas autoconscientes, que exploram o ambiente e a composição do computador – como a popular VN *Doki Doki Literature Club!* (2017), que apresenta uma narrativa de terror com personagens que passam por um surto psicológico ao se tornarem conscientes de suas vidas limitadas, reduzidas a arquivos de um programa digital.

Fate/stay night parte de uma abordagem que valoriza sobretudo a riqueza de seu universo ficcional. O protagonista desta história é Emiya Shirou, um estudante colegial de 17 anos que vive seus dias escolares atuando como um faz-tudo para o corpo estudantil,

estando sempre disposto a ajudar as pessoas sem esperar nada em troca. Seu sonho é ser um “herói da justiça”, motivado por suas impressões dos ideais de seu falecido pai, e para isso treina seu potencial mágico com grande insistência, sem obter qualquer resultado positivo realmente significativo – afinal, ele não possui instruções para tal, diferente dos demais magos.

Embora este seja o *setup* inicial da narrativa, não somos imediatamente introduzidos a ele. O primeiro contato com este universo, imediatamente ao iniciar o jogo, é um prelúdio protagonizado por uma protagonista feminina chamada Tohsaka Rin. A partir da perspectiva dela, nós a acompanhamos até a execução do ritual para invocar um espírito heroico, o *servo* que usará para lutar na Guerra do Cálice Sagrado. Dessa forma, somos apresentados a vários aspectos introdutórios do universo, como algumas noções básicas do seu sistema hierárquico de magia – pois, neste mundo, a magia é um conhecimento a ser ensinado, passado de pai para primogênito por motivos ritualísticos envolvendo fontes de poder cultivadas por gerações –, o entendimento inicial da premissa da obra – isto é, a Guerra do Santo Graal, um evento periódico em que sete magos são reunidos na cidade de Fuyuki para invocar espíritos heroicos que lutarão até um único restar, concedendo o cálice realizador de desejos para o grande vencedor – dentre outros detalhes essenciais à narrativa.

Em toda a franquia de *Fate/*, *espírito heroico* é um conceito-chave que se refere aos heróis do passado, humanos cujos feitos grandiosos são louvados e cultuados, a ponto de integrarem a memória coletiva da cultura da humanidade. Em outros termos, podemos dizer que se refere às personagens dos mitos e lendas clássicos, como os integrantes das mitologias greco-romanas, hindus, chinesas, japonesas..., aquelas cuja lenda já evoca imediatamente a força de um poderoso legado, consolidado por gerações de histórias contadas e recontadas. Entretanto, por mais que se insista na palavra “herói”, existem vários exemplos na franquia de figuras do passado que são reconhecidas por seus atos de crueldade e vilania, como Elizabeth Báthory, a condessa sangrenta, Gilles de Rais, o fanático *serial killer*, ou James Moriarty, o nêmesis de Sherlock Holmes. *Fate/* usa a liberdade do mundo ficcional para criar personagens a partir de múltiplas origens conceituais, sejam elas factuais – isto é, figuras históricas com existência comprovada e importância no desenvolvimento da humanidade, como grandes descobridores, piratas, guerreiros, generais, reis e rainhas, imperadores, assassinos em série... (como Cristóvão Colombo, Maria Antonieta, Alexandre, o Grande, Francis Drake, Nero, Júlio César,

dentre outros) –, fictícias – figuras que advém de ficções ou existências mitológicas, como deuses e semideuses, heróis lendários, clássicos literários... (como Gilgamesh, Hércules, Siegfried, Brunilda, Arjuna, dentre outros) – ou ambíguas – personagens que pendulam entre a realidade e a ficção, questionando suas raízes históricas (“Teria Sherlock Holmes realmente existido? Vlad III teria sido um vampiro?”) –, dentre outras possibilidades.

Estes espíritos heroicos são invocados com a ajuda do poder do Santo Graal, uma condensação imensa de energia mágica. No ato da invocação, o invocador estabelece um contrato com o espírito, formando uma relação de mestre e servo. O mestre garante *mana* (outro nome para energia mágica) para o servo manter sua forma física e o servo, por sua vez, garante a sobrevivência do mestre, usando as habilidades que desenvolveu em vida e as habilidades que são concedidas a ele pela sua lenda. Em outras palavras, entende-se que quanto mais famosa, quanto mais difundida, é a lenda de um herói, maior a sua força, pois o *mythos* fortalece o potencial dos espíritos heroicos.

Os servos, como frequentemente são chamados, são divididos em sete classes principais, atribuídas de acordo com os atributos e as afinidades concedidas por seus mitos: *Saber*, *Archer*, *Lancer*, *Caster*, *Rider*, *Assassin* e *Berserker*. Cada classe possui suas aptidões e características básicas, e cada servo possui, no mínimo, um fantasma nobre característico – isto é, uma arma lendária que materializa toda a sua lenda, um símbolo de sua história.

Ao ser perseguido pelo servo da classe *Lancer*, Emiya Shirou acidentalmente invoca um herói da classe *Saber*: Arturia Pendragon. Mesmo tendo péssima afinidade com o uso de magia, e tendo seu treinamento como mago negado pelo seu pai, Shirou decide participar da guerra com o objetivo de encontrar um meio de *impedi-la*, pois seu peculiar ideal de justiça o obriga a contestar seu funcionamento e as táticas usadas por certos mestres para obter vantagem em batalha. Ele firma uma aliança temporária com Tohsaka Rin e, juntos, eles almejam derrotar com urgência certos servos caóticos que estão colocando a vida de pessoas inocentes em risco. O jogador encarna Shirou e a narrativa se desenrola a partir de sua luta por sobrevivência nesta Guerra do Cálice Sagrado, ao mesmo tempo em que se desenvolve a relação entre as múltiplas personagens e se revelam os segredos ocultos por trás da verdadeira origem dessa guerra.

A obra explora muitas temáticas, incluindo um universo rico de detalhes, sistemas e conceitos. Uma das premissas que mais chama atenção é a revelação de um Rei Arthur feminino. O herói da classe *Saber* manifesta-se, afinal, como Arturia Pendragon, que

viveu sua vida escondendo sua verdadeira identidade, com a ajuda de Merlin, em prol de governar seu reino. A narrativa leva sempre em consideração os contrastes e semelhanças entre as lendas e a “realidade” das figuras históricas – muitas vezes desenvolvendo novos aspectos dos heróis. Enquanto Rei Arthur manifesta uma reprimida personalidade inusitada e destoante, Medéia faz jus à sua lenda enquanto “bruxa da traição”, embora isto não signifique que não conheçamos uma nova faceta da heroína trágica.



Figura 3 – Tela de Status da visual novel Fate/stay night, focando os detalhes da lenda de Arturia Pendragon

No menu “Extra” da VN, há uma seção específica que armazena em tempo real todos os detalhes que o jogador aprende sobre os servos, como suas identidades, suas características, seus fantasmas nobres... Conforme o jogador avança na história, mais detalhes são liberados, incluindo fragmentos curtos sobre as lendas “reais” dos heróis (isto é, fragmentos das lendas factuais tais quais as conhecemos em suas devidas literaturas). Dessa forma, é possível aprofundar-se ainda mais na narrativa, recebendo suporte da própria *visual novel* para que se conheça quem são suas personagens dentro e fora da narrativa.

Com relação à experiência de jogo, *Fate/stay night* difere de certas *visual novels*, pois seu protagonista possui personalidade própria. Emiya Shirou não é um receptáculo vazio pelo qual nos conectamos com o mundo. Ele possui sua própria mentalidade e seus ideais participam ativamente da narrativa – sendo, inclusive, o principal foco da segunda rota do jogo. A VN trabalha elementos de RPG – considerando seriamente o elemento de *roleplay* – e coloca o jogador em situações de alto risco. Há vários momentos em que uma escolha pode resultar na morte de Shirou. Sendo mais preciso, há *quarenta* finais ruins que resultam em sua morte (ou em consequências ainda piores). Principalmente considerando seu ano de lançamento, este número de finais é absurdo. E, ainda, para cada derrota, há uma cena cômica estrelada por paródias de duas personagens – Fujimura Taiga e Illyasviel Von Einzbern – chamada de *Taiga Dojo*, que almeja dar dicas de como progredir corretamente, embora acabe se tornando mais uma compensação divertida pelo *game over*.

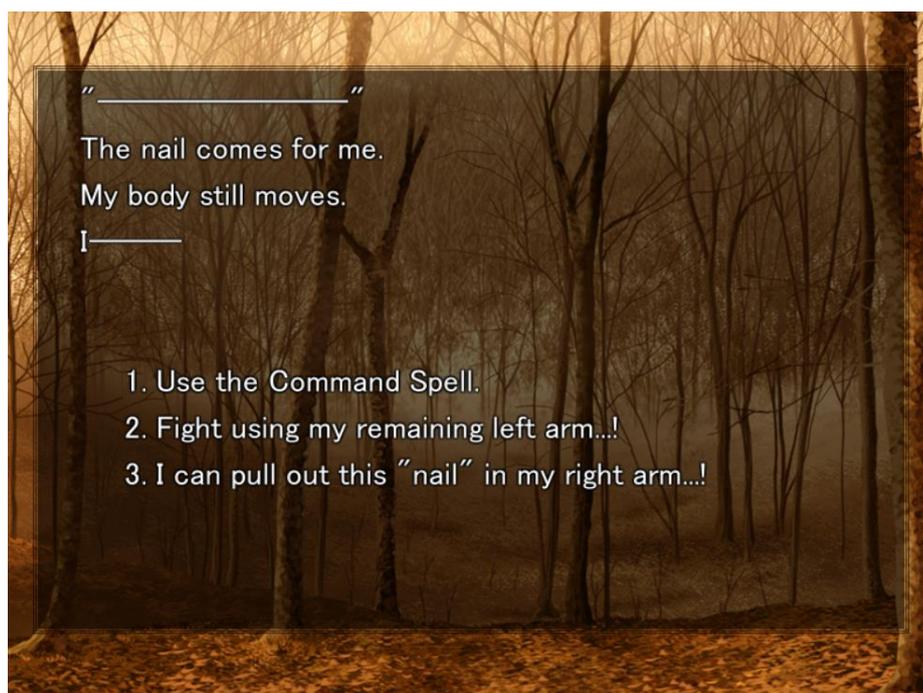


Figura 4 – Print de tela: “5th Day: Staredown – To the Woods – Hanging Death – VS Rider”

O jogador possui a oportunidade de usar Selos de Comandos – uma marca mágica com limite de três usos que possui a capacidade de fortalecer um servo ou forçá-lo a realizar alguma ação, mesmo que “impossível” –, de atacar, de fugir ou de desistir de lutar. Certas decisões são baseadas em sorte, outras dependem de pensamento estratégico, e outras limitam as escolhas futuras do jogador (como se percebe pelo limite imposto dos

Selos de Comando). Para a melhor progressão da história, o jogador deve se inserir na narrativa, entender suas personagens – especialmente o protagonista – e tomar as decisões certas para sobreviver a cada batalha e, enfim, progredir.

Dessa forma, pode-se considerar que a experiência desta *visual novel* tem um compromisso muito maior com a sua própria narrativa do que com o jogador em si. Seu objetivo não é, especificamente, satisfazer o leitor com um universo interativo e receptivo à sua vontade, mas sim fazer com que o leitor vivencie uma narrativa épica e dramática, com personagens complexas e muitos eixos temáticos que confluem em torno de um grandioso evento: a Guerra do Santo Graal.

Levando em consideração a complexidade do universo ficcional apresentado pela obra – especialmente com relação às suas personagens – e a sua riqueza narrativa – principalmente com relação aos conceitos que a obra tematiza –, este estudo busca usar como referência a protagonista Arturia Pendragon para trabalhar a modernização do mito Arturiano. Isto é, paralelamente a bases históricas clássicas (como *Le Morte d'Arthur* (1485)), objetiva-se analisar Arturia enquanto sobrevida de Rei Artur, desta forma compreendendo como o *mythos* original construiu esta figura histórica e como a adaptação contemporânea (re)interpreta a personagem. Assim, busca-se realizar esse objetivo contrastando as diferentes perspectivas deste herói lendário, deste modo encontrando sua essência e, em sequência, analisando como ela é compreendida, interpretada e adaptada pelos novos autores e novas mídias – neste momento sendo representados pela *visual novel*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Em sua obra *Pessoas de livro: estudos sobre a personagem*, Carlos Reis realiza a seguinte indagação: “o que fica das personagens quando encerramos a leitura da narrativa? [...] Têm as personagens vida para além dos limites (limites artificiais e porosos, é certo) do universo ficcional?” (2018, p. 119). É a partir dela que se disserta sobre o conceito de *sobrevida* de personagens ficcionais. Neste livro de ensaios, discute-se, sincronamente ao conceito mencionado, a noção de *figuração* – concepção esta essencial para entender não somente a sobrevida em si, mas também o estatuto da personagem ficcional enquanto *pessoa de livro*.

De forma sintética, o autor, inicialmente, resume figuração das seguintes formas:

traduz-se nesse conceito-síntese quase tudo que determina aquele fazer personagem que, expressa ou discretamente, as ficções exibem.

Em termos gerais, o conceito de *figuração* designa um processo ou um conjunto de processos constitutivos de entidades ficcionais de feição antropomórfica, conduzindo à individualização de personagens em universos específicos, com os quais essas personagens interagem. [...]

Para os efeitos da presente análise, dou atenção particular à figuração narrativa, pela relevância que lhe é própria, na vasta tradição ocidental de relatos em que a personagem ocupa lugar de destaque. Assim, sendo um processo ou um conjunto de processos, a figuração é dinâmica, gradual e complexa (REIS, 2018, p. 121-122, grifo do autor)

Com base nessas conceituações, que ele expande na sequência do ensaio, Carlos Reis chama a atenção para a complexidade da personagem ficcional enquanto entidade, “ser de papel” (p. 37), dotada de uma “uma dimensão transhistórica que escapa ao controlo e ao projeto literário de quem a concebeu” (p. 15), ao mesmo tempo em que considera os múltiplos mecanismos – narrativos ou linguístico-discursivos, por exemplo – que atuam em sua constituição. Em outras palavras, está-se entendendo o conceito de figuração enquanto o *processo* pelo qual uma personagem é figurada, isto é, inserida em uma narrativa a partir de um conjunto de sistemas e de dispositivos que trata de, através de múltiplos meios, compor a personagem literária enquanto tal – essa entidade que assume uma identidade volátil e multifacetada (remetendo-se aqui à capacidade que a personagem possui de ultrapassar os limites impostos originalmente pelo seu autor).

Entretanto, é importante perceber que há uma diferença fundamental entre figuração, descrição e caracterização: “a figuração não se restringe a uma descrição, no sentido técnico e narratológico do termo, nem mesmo a uma caracterização, embora esta possa ser entendida como seu componente importante.” (2018, p. 122). Assim, entende-se que a descrição é um componente da figuração, mas esta em si não é um processo meramente descritivo – e não se está afirmando, é claro, que de alguma forma o processo descritivo seja simplório.

Massaud Moisés (2004, p. 118) conceitua a descrição da seguinte forma: “A descrição consiste na enumeração das características próprias dos seres, animados ou inanimados, e coisas, cenários, ambientes e costumes sociais; de ruídos, odores, sabores e impressões tácteis, em suma, ‘uma representação sensorial da realidade’ (Surmelian 1969:31). Envolve a imobilidade do objeto descrito, ‘em sua própria existência espacial, fora de qualquer acontecimento e mesmo de qualquer dimensão temporal’ (Genette 1969: 57). Estática, assertiva, minuciosa, a descrição tem símiles* perfeitos nas artes plásticas.”

Compreende-se, então, a descrição como o processo descritivo propriamente dito. Isto é, a utilização desse modo textual para uma caracterização estática das características ou especificidades de determinado lugar, coisa ou personagem – dentre outros integrantes de uma narrativa.

A caracterização, por outro lado, é entendida como um processo mais abrangente, que inclui múltiplos recursos linguístico-discursivos para compor a personagem ao longo de toda a narrativa. Inclui-se nesse processo tanto a descrição quanto a narração propriamente dita, ou os diálogos e monólogos, dentre outros recursos. Dessa forma, parte-se do princípio que a figuração *inclui* esses dois processos, mas não se limita a eles – “sendo antes um processo mais amplo, englobante e consequente” (REIS, 2018, p. 123).

Constatado isso sobre a figuração, enfoca-se a personagem – a sobrevida propriamente dita. Com relação a ela, Reis afirma sobre a sua “sobrevivência”, no sentido de que estas *figuras*, anteriormente entendidas como manifestações estritamente linguísticas para fins de representação de ideias, vontades, ideologias ou conceitos – sejam estes simples, complexos ou de ordem “puramente” estética –, tornam-se “vivas” – não literalmente, é claro, mas *essencialmente*. Tornam-se tão vivas que transcendem suas próprias obras, tornando-se entidades “públicas” (por assim dizer, apelando para a forma como podem ser “apropriadas” pelos seus consumidores), “transhistóricas” (como Reis coloca, referenciando sua atemporalidade), que vagam por diferentes meios e obras, participando “ativamente” de diferentes histórias – e não somente de histórias *per se*, podendo incorporar também fenômenos extraliterários. Isto é, as personagens *figuram-se* de distintas maneiras em distintos contextos, de acordo com seus objetivos e necessidades.

Algumas personagens tornam-se tão “vivas”, vale ressaltar, que integram *culturas*, integrando até mesmo idiomas. Com relação a esta possibilidade, Reis cita Dom Quixote como exemplo, que protagoniza o termo *quixotesco* (2018, p. 136). A personagem deixa de ser somente uma pessoa de livro, inicialmente pertencente a dois volumes romanescos, para protagonizar um elemento verbal cotidiano. Sua sobrevida não só transcende sua literatura de origem, mas também sua esfera artística – sua *origem literária* –, tornando-se um elemento linguístico – de personagem ficcional para um adjetivo, transitando de um romance clássico para a memória cultural coletiva. Isto é, a fama da personagem, sua forte presença na memória de seus leitores, originou um novo termo, que eventualmente foi dicionarizado.

No capítulo 5 de seu livro, Carlos Reis disserta sobre três dispositivos que compõem a figuração – dentre as possibilidades categóricas que ele consegue identificar para abstrair em conceitos tateáveis –, que são: os dispositivos discursivos/retórico-discursivos, os dispositivos de ficcionalização e os dispositivos de conformação acional. Entrar em pormenores e detalhes destes dispositivos não é o objetivo atual, entretanto vale comentá-los para entender melhor o conceito e, por fim, compreender de forma mais concreta o que está sendo levado em consideração quando se fala sobre sobrevida.

Com relação aos primeiros, os dispositivos retórico-discursivos, trata-se daqueles que “a chamada narratologia clássica fixou de forma sistemática, a partir dos trabalhos fundadores de Gérard Genette, nos anos 70 e 80” (REIS, 2018, p. 125). Ou seja, os recursos essencialmente linguísticos que estão em operação na construção de uma narrativa. Reis (p. 125) usa como exemplo “as pausas descritivas em regime omnisciente” e “os movimentos temporais que reiteram traços físicos, culturais e temperamentais”, entretanto pode-se pensar além deles, citando-se construções espaciais – sejam puramente descritivas, sejam elas de natureza alegórica etc. –, as diferentes focalizações narrativas, a forma como se expressa e realiza, em nível gramático, semântico e pragmático, o discurso em si, dentre vários outros inúmeros exemplos de manifestação textual-narrativa.

Os dispositivos ficcionais, como o nome já sugere, relacionam-se à entidade ficcional enquanto pertencente a uma ficcionalidade – “a figuração da personagem evidencia ou acentua a sua condição de entidade ficcional” (REIS, 2018, p. 126). Ou seja, são recursos que dialogam diretamente com as diferentes dimensões que se entrecruzam na narrativa.

Reconhece-se, a partir disto, os diferentes “níveis” que perpassam uma narrativa e contribuem para a sua figuração e a existência da personagem enquanto, propriamente, uma *figura*: “sendo, em primeira instância e aparentemente, um ser imanente a um texto ficcional e como que nele ‘aprisionado’, a personagem tende a romper com aquele seu estatuto, projetando-se para uma dimensão de transcendência que ultrapassa as chamadas fronteiras da ficção.” (REIS, 2018, p. 126) O autor chama este movimento – a ultrapassagem – de “transposição ontológica”, que, colocando-se aqui de forma geral, parte da metonímia para realizar este cruzamento entre diferentes níveis/realidades.

Percebe-se, então, a presença e participação de uma série de planos, como o plano do autor, do leitor, da obra em si – sua concretude –, das obras antecedentes e

subsequentes a ela, dentre outros. Reis exemplifica utilizando Eça de Queirós e Almeida Garrett, partindo, no caso do segundo, de um fragmento de *Viagens na minha terra* (1846) em que o texto dialoga com a dimensão do narrador e com a dos leitores simultaneamente. Nesse fragmento, o narrador explicitamente interage com suas leitoras, criando uma mescla a partir da intenção narrativa, a impressão estimada/almejada de quem lê o texto – que se choca com a recepção real de cada leitor – e o efeito que estes fatores provocam na construção do texto – da narrativa propriamente dita.

Alternativamente, no caso de Eça de Queirós, disserta-se sobre a figuração de uma personagem que se originou da observação de uma pessoa real, situação em que se “faz ecoar na figura ficcional sentidos que apreendeu na tal observação, sentidos esses que dizem respeito a valores, a crenças e a atitudes ético-morais, mais do que à realidade contingente.” (REIS, 2018, p. 128). Ou seja, figura-se a personagem a partir da impressão pessoal – portanto individual – do autor sobre determinada fonte de inspiração, que, no caso deste exemplo, seria Tomás de Alencar. Eça de Queirós inspirou-se na *figura* deste poeta para dar origem a dois personagens: Carlos Alcoforado e Tomás de Alencar. O primeiro participa brevemente de *O Crime do Padre Amaro* (1875), determinando assim a primeira figuração de Tomás de Alencar em uma personagem ficcional (e aqui está a transposição ontológica em execução). Em sequência, o autor *refigura* Carlos Alcoforado em *Os Maias* (1888), desta vez criando a personagem *Tomás de Alencar*.

Por mais que compartilhe do mesmo nome da pessoa real, essa personagem permanece uma entidade essencialmente ficcional, que, portanto, não deve ser confundida com o poeta de carne e osso – embora a narrativa possa vir a provocar essa aproximação, propositalmente ou não. O Tomás de Alencar enquanto entidade ficcional surge a partir de uma *refiguração* de outra personagem com a mesma origem. Em outras palavras, já há a existência de uma *sobrevida*. Não se trata da mesma personagem com outro nome, mas sim do nascimento de uma nova pessoa de livro – uma nova *figuração* de uma personagem preexistente.

Os dispositivos de conformação acional, por fim, completam a ideia inicial que Reis introduz ao mencionar que a figuração é “dinâmica, gradual e complexa”. Uma vez que já se constatou a potencialidade dos fatores internos e externos que contribuem para a figuração, contempla-se a sua dinamicidade como um todo. Diferentemente de uma descrição ou de uma caracterização específica, a figuração é, em si, um *processo gradual*, ou seja, só é “completo” – embora a completude seja, como se vê, somente uma

postulação inicial – conforme sua obra se encerra. Porém, considerando que estamos falando de *sobrevidas*, existências que sobrevivem além de uma só obra, podemos questionar a verdadeira finalização desse contínuo figurativo. A completude de uma obra é, afinal, sempre provisória. Este fator é o que permite que as *sobrevidas* existam como tal. Uma obra pode estar, em si, completa, entretanto isto não implica que ela esteja absolutamente “finalizada”. Entretanto, pontualmente, o que se está colocando em evidência no momento é a combinação de todos os dispositivos e mecanismos que, por fim, irão figurar a personagem em determinado universo literário – ou, potencialmente, algum contexto extraliterário.

Quando Reis explicita a conformação acional, ele está se referindo à personagem em sua narrativa enquanto agente vivo em um universo ficcional complexo. A personagem, entendida enquanto entidade dotada de humanidade, age motivada por um conflito – independentemente de suas proporções – e, a partir dele, a narrativa executa uma série de mecanismos para retratar a personagem tal qual é no estado dinâmico e ativo em que se encontra enquanto integrante da narrativa. Ou seja, a personagem é dotada de determinadas características – novamente, inerentemente humanas – coerentes com a determinada localização espaço-temporal em que vive, igualmente sob a posse de determinados valores e ideais que são revelados ou colocados à prova durante o enfrentamento do conflito.

Em suma, na totalidade de uma obra literária, todos esses elementos discutidos somam-se em prol da figuração de uma personagem. Relevando-se cada um desses aspectos, o conjunto de características internas e externas à narrativa, incluindo suas descrições, relações metonímicas, entrecruzamentos de planos, etc., – todos os fatores juntos em sua integridade – podemos, enfim, entender a figuração da personagem em sua completude. Torna-se claro, assim, o caráter múltiplo – e complexo, como ilustrado – do processo figurativo. Afinal, a fundamentação da *sobrevida* é, justamente, a pluralidade de uma singularidade.

O conceito de *sobrevida*, como já antecipado, relaciona-se à capacidade de uma personagem viver além de uma obra. Exatamente como no exemplo queirosiano apresentado, uma personagem, primeiramente figurada de tal maneira – não exatamente partindo de uma referência real –, é, em sequência, refigurada e: “A personagem ganha então, em relação à figuração original, uma existência própria, deduzida, numa perspectiva fenomenológica, da chamada vida da obra literária.” (REIS, 2018, p. 134)

Essa sobrevida pode existir de várias formas, como também já exemplificado, não estando restrita a formas inerentemente narrativas. Além de Dom Quixote, um exemplo mais substancial para este trabalho é o próprio túmulo do Rei Arthur. Mesmo sendo uma personagem lendária de raízes incertas, a personagem transcende sua obra, de tal forma que na Abadia de Glastonbury, no Reino Unido, há a lápide do rei. E este não é o único monumento dedicado a uma existência de origem ficcional.

A partir das palavras de Roman Ingarden, confere-se outra conceituação relacionada à sobrevida: “1. A obra literária ‘vive’, na medida em que atinge a sua expressão numa multiplicidade de concretizações. 2. A obra literária ‘vive’, **na medida em que sofre transformações em consequência de circunstâncias sempre novas** estruturadas convenientemente por sujeitos conscientes.” (INGARDEN apud REIS, 2018, p. 134, grifo nosso) Destaca-se, assim, a forma como a personagem se transforma multiplamente em sua sobrevida. É interessante notar como as suas diferentes manifestações, naturalmente, refletem concepções, perspectivas, necessidades e ansiedades coerentes com a maneira pela qual é figurada – e aqui se está levando em consideração tanto o gênero narrativo quanto a mídia em que a personagem é reapresentada. Igualmente à uma personagem original, que é criada de acordo com determinada função/ideia/representação, uma sobrevida aflora a partir de outras perspectivas provocadas tanto por motivações de dimensão pessoal – considerando-se as impressões de outros autores sobre a personagem, sejam indagações, adendos ou contraposições – quanto de dimensão sócio-histórica – considerando-se a evolução da sociedade, incluindo suas revoluções tecnológicas e o entendimento do homem sobre o homem e suas relações para consigo e o mundo. Menciona-se somente essas dimensões para não se alongar pensando em ainda mais razões que motivem a perpetuação de sobrevidas. Compreende-se, é claro, a universalidade da narrativa enquanto arte, entretanto também se chama a atenção para a forma como a atualização de uma personagem – seja ela uma lenda, como o caso de Arthur, ou um fruto específico de determinada sociedade, como Emma Bovary – é motivada pelo afloramento de novas perspectivas e ideologias que são resultantes da evolução cultural da humanidade.

A necessidade do entendimento da figuração para a compreensão da sobrevida se torna, enfim, mais clara. Uma sobrevida, uma refiguração de uma personagem literária, seja em uma mesma mídia ou em uma nova, é a concretização da existência de uma

representação literária tão significativa que não pode simplesmente conter-se em uma única manifestação linguística.

Estando esses conceitos estabelecidos, move-se o foco da exposição para os suportes nos quais manifestam-se essas sobrevidas. Afinal, este estudo trabalha com uma *visual novel*, uma mídia que jamais sequer poderia ser imaginada na época em que *Le Morte d'Arthur* foi escrito – e muito menos no período em que as lendas arturianas começaram a se difundir. As formas de representação, justamente com os meios semióticos pelos quais as personagens circulam, são constantemente reinventadas e combinadas/contrastadas com as anteriores. Assim como é essencial à natureza humana – sempre em processo evolutivo –, a sociedade como um todo se transforma e seus valores são reavaliados a partir de suas inovações tecno-científicas. A partir dos novos suportes “físicos” (incluindo os de materialidade virtual), evidencia-se essa reavaliação, que também motiva a revisita ao passado e, conseqüentemente, uma perspectiva nova de algo pertencente a um tempo regido por outras regras.

A invenção da escrita é um exemplo nítido da potencialidade de uma revolução cultural humana. É incontestável o quanto a perspectiva humana mudou após esse fenômeno, pois a materialidade da escrita permite possibilidades que antes inexistiam – alterando integralmente a forma como se age e pensa em sociedade. Poderia citar-se os exemplos mais materiais, como as transformações econômicas ou políticas, mas o foco em questão é a arte – antes exclusivamente oral, agora múltipla, oral e escrita. Não é preciso dissertar ainda mais sobre o impacto dessa inovação. Essas duas modalidades concretizam formas distintas de manifestação artística do homem (usando termos bem gerais para tal, visto a multiplicidade da história humana), que, nota-se, não se excluem ou cancelam, mas sim somam, combinam (não necessariamente, é claro, embora intrinsecamente andem lado a lado, e jamais desfazendo esse vínculo).

Enfim, isso que foi ilustrado é somente um exemplo de um fenômeno que se repete – e continuará a se repetir – ao longo de nossa civilização. Aqui, motivado pelo contraste entre as sobrevidas, reflete-se sobre a manifestação provocada pela mais recente revolução tecnológica: a internet – ou o meio/mundo virtual. Da mesma forma que a invenção da escrita revolucionou a forma de se fazer arte, o advento da tecnologia digital também propiciou uma gama de novos fatores à adaptável concepção humana. Atualmente, dispomos de instrumentos e ferramentas que permitem a realização de feitos inimagináveis por nossos antepassados. A condição financeira – elemento vital da atual

sociedade capitalista – acaba sendo o maior limitador dos consumidores e artistas. Além disso, é importante considerar o fato de que todos esses aparelhos estão *conectados globalmente*. Isso é um feito que revolta a forma de se compreender o mundo – no sentido de uma revolução tão abruptamente diversa que muitas pessoas não conseguiram até hoje se adaptar corretamente a ela.

Há uma combinação grandiosa de novos fatores a serem considerados em todas as dimensões de nossa civilização humana, especialmente no que diz respeito ao fazer literário. Comunidades não estão mais restritas à sua fisicalidade. As diferentes sociedades – que incluem suas próprias maneiras de expressão e pensamento, sua própria organização interna (social, econômica e política) e suas próprias leis (tanto no sentido jurídico quanto no sentido organizacional da sociedade, isto é, no sentido das leis que regem a percepção e o comportamento dos indivíduos) – estão unidas. Isso é algo caótico, incontrolável e inevitável. Há atritos e dissonâncias, e, entretanto, há, de certa forma, também união e entendimento.

A internet permite a criação de um vínculo, um compartilhamento de conhecimento, que deve ser levado em consideração. E esse compartilhamento, cuja motivação tentou-se ilustrar a partir dessas raízes mais sólidas que todos conhecem e percebem factualmente, é o que ocasiona a chamada *cultura da convergência*.

Em sua obra homônima, *Cultura da convergência* (2015), Henry Jenkins expõe, de forma global, os conceitos relativos à atual revolução transformacional da cultura humana, a qual ele compreende e categoriza através do termo *convergência*, a partir do qual refere-se:

ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2015, p. 30)

Trata-se, em essência, do modo operante de nossa sociedade atual, que vive através de um constante e excessivo fluxo de informações. Consciente disso, Jenkins atenta-se à forma como a instantaneidade do compartilhamento de informações transformou o funcionamento da sociedade e a maneira como a coletividade – e a consciência de coletividade, juntamente da inevitável inserção do indivíduo nesta nova

sociedade – revolucionou as relações humanas – em especial, a partir da relação do homem com a máquina.

“Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (JENKINS, 2015, p. 30) Neste fragmento, Jenkins resume sucintamente alguns conceitos que perpassarão a *Cultura da convergência*. A partir da colisão de mídias, ilustra-se, por um lado, o embate das diferentes tecnologias que habitam nosso cotidiano e que, diferentemente do que se previa, não se substituem, mas sim se combinam – embora não exatamente em perfeita “harmonia” –; e, por outro lado, referencia-se o mesmo movimento contrastivo que verificamos na existência de sobrevidas transmidiáticas. Como no caso da sobrevida de Arthur, que existe tanto na forma de romance quanto de *visual novel* – dentre outras mídias, como filmes, séries, peças de teatro, HQs... –, vivemos em um momento histórico em que há uma vasta diversidade de mídias e suportes, sejam eles físicos ou inerentemente digitais, o que torna propício o surgimento de um assustador número de franquias que se aproveitam dessa pluralidade para promover produtos e criações com objetivos e características próprios e, igualmente, diversos. Estamos falando do universo transmidiático, entendendo-se que, agora, toda obra se torna potencialmente múltipla, podendo ser serializada ou refigurada através de outros suportes, cada um favorável para determinado objetivo. A imaginação é, quase literalmente, o limite.

Paralelamente, por ter se mencionado a palavra “produto”, a questão corporativista e financeira é inegável. Novamente partindo da referência arturiana, atualmente a existência de um “ciclo literário” é nebulosa. Com o advento dos direitos autorais, as criações artísticas são limitadas pelo uso e propriedade de determinadas representações. Ao referenciar o cruzamento de “mídia corporativa” e “mídia alternativa”, Jenkins justamente explora as nuances existentes nas entidades corporativas que visam o lucro e as entidades que visam o fazer ou o prazer artístico – e neste momento está se abrangendo não a criação de arte “plena”, mas de diferentes manifestações que satisfaçam as necessidades de um público, mesmo que seja a mais diminuta comunidade. Questões como monopólios corporativistas – aquilo que empresas como a Disney concretizam atualmente, correspondentemente à previsão de Jenkins em 2006, quando primeiramente publicou seu livro – entram em voga, igualmente à discussão sobre o direito que os fãs possuem sobre as obras que consomem. Afinal, uma obra vive a partir

de seus leitores/consumidores. São eles, retornando aos termos de Carlos Reis, que provocam a continuidade de uma personagem – garantindo sua sobrevivência.

Imediatamente com relação a isso, Jenkins explicitamente menciona essa tensão entre o “poder do produtor” e do “consumidor”. O quanto o produtor é realmente dono de seu produto? E o quanto ele pode exercer esse poder? O quanto desse poder é sequer *aceitável, digno* ou *justo* de se exercer? Jenkins ilustra esse dilema de várias formas. Dentre elas, pode-se citar um caso relativo a Harry Potter, em que uma comunidade online de fãs para fãs, com fins educacionais e livre de qualquer monetização, foi derrubada por alegação de infringimento de copyright. Esse tipo de situação demonstra as nuances contemporâneas que expressam progresso em certa medida e regresso em outra. Enquanto o acesso tecnológico e os suportes de produção artística avançaram em proporções exponenciais, a forma como estes são manuseados – ou controlados – tornou-se cada vez mais restrita.

As situações aqui desenvolvidas são, afinal, somente uma pequena amostra do que trata Jenkins. A cultura da convergência em si, como antecipado, envolve muitos outros aspectos – trata-se de um processo de “revolução” a nível global, não um fenômeno isolado em uma cultura específica. Este é o – novo – mundo contemporâneo em que vivemos, constantemente perturbado – no sentido de perder seu “equilíbrio” – por um intenso fluxo de novidades e eventos que são compartilhados instantaneamente e, assim, multiplicados desenfreadamente. Podemos perceber a dimensão que algo como uma personagem ficcional pode alcançar a partir desses exemplos mais amplos.

A partir disso, Jenkins introduz um termo essencial: a narrativa transmídia (*transmedia storytelling*). O autor a conceitua, inicialmente, da seguinte forma:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2015, p. 48)

Partindo do conceito de convergência – nesse momento atentando-se à tensão do absurdo volume de informação no qual vivemos, simultaneamente indo ao encontro das mais diferentes mídias –, entende-se o fenômeno transmidiático a partir de uma noção de

“continuidade narrativa”. Isto é, um projeto narrativo que não se restringe a uma única obra para construir um mundo ficcional. Seu universo se amplifica para além de sua obra original – independentemente de ser um livro, um filme... –, partindo de uma posterioridade ampla de distintos materiais e obras subsequentes que enriquecem e alimentam esse universo. Assim, estabelece-se um universo narrativo, no sentido de que se engloba e desenvolve diferentes aspectos de um universo ficcional singular a partir de uma gama de personagens, mundos e histórias que se combinam com uma coerência interna.

Retornando à citação de Jenkins, nota-se como ele chama atenção ao caráter interativo dessas produções narrativas. A forma como os consumidores alimentam as obras – os universos compartilhados criados a partir de uma multiplicidade de diferentes materializações, seja originada pelo próprio autor (o produto licenciado) ou pelos próprios fãs (a *fanfiction*) – tornam-nas mais vivas, sustentam-nas. É similar ao processo da sobrevida, em que a personagem cria vida a partir do leitor e transcende sua obra. Entretanto, no caso da transmídia, remete-se a uma ficção organicamente planejada, de tal forma que dê conta de ser representada em diferentes suportes de maneira “harmônica” e coerente para com seu público – que é multifacetado.

Considera-se, então, que o público que consome um livro pode não estar interessado em jogar um jogo, ou ver um filme – embora também possa, sim, estar –, e essa condição não deve, numa concepção transmidiática, ser um problema, uma barreira que afaste o público. Um universo transmidiático é autônomo em suas diferentes materializações, porém, ainda assim, coerente e interligado. Dessa forma, quem está interessado em determinado universo narrativo (como o de *Star Wars* ou *Harry Potter*, por exemplo) através de determinada mídia pode ter sua experiência satisfeita somente a partir da leitura de seus livros ou HQs, embora haja produções cinematográficas ou digitais que tratem do mesmo universo – sejam as mesmas personagens ou não. Há uma “provocação”, por assim dizer, para os múltiplos públicos conhecerem as demais obras, mas não se trata de uma “imposição”, pois cada obra pode ser entendida individualmente. O conhecimento das demais obras, entretanto, amplia o mundo ficcional e o conhecimento individual do leitor sobre ele. E, vale ressaltar novamente, que o estímulo à interatividade não se restringe ao leitor com a obra. A movimentação dos consumidores é estimulada tanto pelo universo – que, sendo amplo, pode se tornar até grandioso demais para ser consumido por inteiro – quanto pelos próprios fãs, que naturalmente tendem a

unir-se para comentar e partilhar teorias e informações – este é o poder da *fanbase*. Nesse mundo convergente em que vivemos, é extremamente fácil e cotidiano encontrar grupos ou organizações populares que agem em prol de “cultuar” sua franquia favorita.

No tocante a este trabalho, após a devida conceituação dos termos específicos apresentados tanto por Carlos Reis quanto por Henry Jenkins, atesta-se, por fim, a coerência do aproveitamento dessas duas abordagens teóricas, que partem de vieses distintos, mas compartilham da mesma raiz em sua fundamentação. Por um lado, enquanto o primeiro desenvolve suas ideias a partir de termos e conceitos relativos ao princípio narratológico – uma base consolidada nos estudos literários –, o outro parte de uma abordagem mais geral – globalizada –, dialogando com diferentes áreas de conhecimento, para ser assim capaz de discutir sua abrangente concepção de forma mais próxima possível de sua totalidade – que é vasta por natureza, abrangendo polos políticos, geográficos, históricos, literários etc.

Ao tratarmos de mídias recentes, como a própria *visual novel* ou videogames no geral, percebe-se que não há uma sustentação teórica precisa. Dado o status atual dessas mídias, normalmente entendidas como obras de cunho popular voltadas exclusivamente ao entretenimento, ainda não há, propriamente, um conjunto de estudos abrangente que lide com seus conceitos e suas especificidades. Este estudo busca, partindo dessa consciência, dar um passo adiante para explorar criticamente essas novas mídias, a fim de difundi-las e chamar atenção para o estudo delas.

3 ANÁLISE

A origem lendária de Rei Arthur, como se confere a partir dos registros escritos – as obras clássicas – que sobreviveram e perduraram até o presente, manifesta o ideal de herói medieval, demonstrando os valores de um grande rei e cavaleiro, exaltando sua bravura, honra e determinação implacável. Naturalmente, parte-se de uma perspectiva que valoriza esses elementos, em um mundo de guerras e batalhas, cheio de disputas por conquistas de territórios, castelos, armadas e artefatos lendários.

Then Arthur as a lion, ran unto King Cradelment of North Wales, and smote him through the left side, that the horse and the king fell down; and then he took the horse by the rein, and led him unto Ulfius, and said, Have this horse,

mine old friend, for great need hast thou of horse. Gramercy, said Ulfius. Then Sir Arthur did so marvellously in arms, that all men had wonder. [...] And when King Arthur saw the king ride on Sir Ector's horse, he was wroth and with his sword he smote the king on the helm, that a quarter of the helm and shield fell down, and so the sword carved down unto the horse's neck, and so the king and the horse fell down to the ground.² (MALORY, 2009, p. 50)

Nesta passagem, em que Arthur batalha contra os onze reis que contrariavam sua ascensão ao trono, exemplifica-se sua habilidade e sua louvável conduta em batalha. Todas as suas ações no campo de batalhas reforçam continuamente suas qualidades, especialmente nesta primeira parte da narrativa – o primeiro volume, que conta a ascensão do rei. A narrativa utiliza tanto as ações e falas, quanto a própria descrição simbólica, para exaltar o rei.

Em “Then Arthur as a *lion*, ran unto King Cradelment [...], and smote him” (grifo nosso), destaca-se um símbolo classicamente relacionado a Arthur: o leão. Segundo o *Dicionário de Símbolos* (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2001, p. 538, grifo do autor):

Poderoso, soberano, [...] o leão, *rei dos animais*, está imbuído das qualidades e defeitos inerentes à sua categoria. Se ele é a própria encarnação do **Poder**, da **Sabedoria**, da **Justiça**, por outro lado, o excesso de orgulho e confiança em si mesmo faz dele o símbolo do **Pai**, Mestre, Soberano que, ofuscado pelo próprio poder, cego pela própria luz, se torna um tirano, crendo-se protetor. Pode ser portanto admirável, bem como insuportável: entre esses dois pólos oscilam suas numerosas acepções simbólicas.

É interessante perceber o quanto esse poderoso e emblemático símbolo acrescenta dois polos: uma figura de poder justa e sábia e uma figura de orgulho e confiança perigosamente desmedidos. Estas duas faces se encontram em constante confronto na narrativa clássica, pois, dentre os mais de cem cavaleiros integrantes da Távola Redonda e os inúmeros reis que se apresentam perante Arthur – seja de forma amistosa ou não –, há aqueles que são cegamente leais à sua realeza e aqueles que – movidos por inveja, preconceito, desprezo ou menosprezo, dentre outras motivações – aguardam um momento de fraqueza para o derrotarem e assumirem o trono em seu lugar. Este é exatamente o

² “Arthur correu como um leão em direção ao Rei Cradelment do norte de Gales e feriu-o pelo lado esquerdo, de modo que cavalo e homem caíram. Então ele pegou o cavalo pelas rédeas e levou-o até Sir Ulfius e disse: ‘Pegue este cavalo, meu velho amigo, pois você tem grande necessidade agora de uma montaria.’

‘Muito obrigado’, disse Ulfius.

Então o Rei Arthur batalhou tão maravilhosamente que todos os homens ficaram deslumbrados. [...] Quando o Rei Arthur viu o rei cavalgando no cavalo de Sir Ector, ele ficou furioso e, com a espada, golpeou o rei em seu elmo, cortando um quarto do elmo e de seu escudo. A espada foi entalhada no pescoço do cavalo, de modo que tanto o homem quanto o cavalo caíram no chão.” (MALORY, 2020, p. 42-43)

caso dos onze reis, com quem Arthur luta em sua primeira grande batalha, uma vez que declaram uma guerra contra ele por não aceitar que uma criança seja a destinada a ser rei – escolhida pela espada cravada na pedra. Certos cavaleiros aceitaram de prontidão o novo rei – que teve, inclusive, apoio ativo do grande mago Merlin no início de sua jornada –, entretanto vários outros não o consideraram digno, e uma guerra foi travada em prol deste impasse. Através de seus feitos em combate, Arthur conquistou o trono que era seu por direito, e nesta mesma batalha é comparado a um leão por sua força e dignidade para consigo, seus aliados e seus oponentes.

Futuramente, o confronto com Mordred retomará o sentido negativo deste simbolismo leonino. Através de festas e banquetes, o cavaleiro da traição seduz todo o reino e o coloca contra Arthur, que, por todos esses anos, realizou suas guerras e batalhas para defender seu território – mas, ao fim, acabou tornando-o propenso a ser malvisto por seu povo.

Ademais, ainda sobre a passagem de *Le Morte d'Arthur*, destaca-se a seguinte fala de Arthur: “Have this horse, mine old friend, for great need hast thou of horse.” Percebe-se que, em meio a um combate fervoroso, mesmo sendo notavelmente mais jovem que todos ali presentes, Arthur manifesta sua maestria em combate e virtude primorosa ao ser capaz de fornecer suporte aos seus cavaleiros, independentemente de colocar-se em desvantagem – que, por sua vez, é relativa, visto que sua aptidão como guerreiro nato e a sua espada lendária, Excalibur, garantem sua vitória em qualquer combate. O termo “mine old friend” resgata os laços de companheirismo – “fellowship”, como é recorrentemente mencionado em toda a narrativa – cultivados entre o rei e seus mais leais cavaleiros. Estes laços justificam a lealdade existente entre o rei e seus aliados, que se estimam abertamente e constantemente declaram sua adoração uns pelos outros – “Ah, Launcelot, said the king, [...] for never Christian king had never so many worthy men at his table as I have had this day at the Round Table, and that is my great sorrow.”³ (MALORY, 2009, p. 543) O conhecimento estratégico e a adaptabilidade de Arthur em batalha são, também, fatores a serem considerados em seus atributos, visto a forma como ele habilmente troca posturas de combate sem dificuldade – com sua montaria ou sem ela – e evidencia constante atenção sobre a sua posição e a dos demais – característica importantíssima para um líder

³ “‘Ah, Lancelot’, disse o rei, ‘[...] Nunca houve um rei cristão que tivesse homens tão dignos à sua mesa como eu tive hoje na Távola Redonda.’” (MALORY, 2020, p. 809)

militar. Somente com estes dotes, o rei se torna capaz de fornecer assistência da forma que faz, e ainda vingar-se por sir Ector, como faz na sequência.

Além dos já mencionados, ainda há o mais importante valor que orienta os heróis da cavalaria: a honra. Rei Arthur, tal qual como se espera do rei dos cavaleiros, demonstra esta virtude múltiplas vezes. No fragmento de “he was wroth and with his sword he smote the king on the helm”, Arthur executa, com notável fúria e *facilidade* – efeito que se acentua pela descrição com tom bastante direto, característico da obra em si –, um ataque de vingança contra um rei que roubou o cavalo de Ector. Nesta cena, expressa-se, ao mesmo tempo que se reforça o senso de coletividade da armada, a importância que Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda dão para a “ética” no campo de batalha – na falta de termos mais apropriados para descrever essa “conduta”, esse senso de certa “moralidade” durante a guerra. Um dos reis adversários roubar o cavalo de Sir Ector seria, neste sentido, um ato que “menosprezaria” a figura de Ector, visto que ele perdeu sua luta contra o rei e ainda teve sua posse roubada. Ao se vingar por ele, mesmo às custas da morte do cavalo, Arthur age em nome da honra de seu companheiro e da *sua própria* – visto que, a partir do momento que Arthur será o novo rei e ele é o líder daqueles guerreiros, toda e qualquer desonra ou humilhação em batalha sofrida por seus homens seria também atribuída a ele. É natural que ele, portanto, aja em nome de seu povo e de si mesmo. Não se trata simplesmente da posse do animal, mas sim do ato de roubar a montaria de um de seus mais próximos e fiéis cavaleiros.

Entretanto, há um exemplo ainda mais evidente sobre a potencialidade da honra de Arthur no capítulo XXIII do volume I:

Nay, said the knight [Pellinore], ye shall do better, ye are a passing good joust as ever I met withal, and once for the love of the high order of knighthood let us joust once again. [...] But the other knight hit him so hard in midst of the shield, that horse and man fell to the earth, and therewith Arthur was eager, and pulled out his sword, and said, I will assay thee, sir knight, on foot, for I have lost the honour on horseback. [...] And there began a strong battle with many great strokes, and so hewed with their swords that the cantels flew in the fields, and much blood they bled both, that all the place there as they fought was overbled with blood, and thus they fought long and rested them, and then they went to the battle again, and so hurtled together like two rams that either fell to the earth. [...] Then said the knight unto Arthur, Thou art in my daunger whether me list to save thee or slay thee, and but thou yield thee as overcome and recreant, thou shalt die. As for death, said King Arthur, welcome be it

when it cometh, but to yield me unto thee as recreant I had liefer die than to be so shamed.⁴ (MALORY, 2009, p. 64)

Nesta cena, Arthur encontra com um cavaleiro desconhecido, posteriormente revelado ser Rei Pellinore, e ambos entram em um confronto sem uma motivação realmente “útil”. Ambos se enfrentam somente por seu orgulho enquanto cavaleiros. A respeito disso, Pellinore compartilha suas lanças com Arthur e ocorre uma série de duelos, terminando com a derrota de Arthur, que ao ter sua lança quebrada decide partir para a espada, mesmo sem montaria. E, assim, eles seguem em mais uma série de combates exaustivos que, terminantemente, resulta na real derrota de Arthur, que, por sua vez, nega-se a se render. Em nome de sua honra – mesmo não tendo revelado seu nome para o cavaleiro, que igualmente não se apresentou –, Rei Arthur escolhe permanecer lutando, demonstrando incrível resiliência e determinação. A passagem enfatiza o quanto ambos se feriram no combate, derramando muito sangue, mas Arthur permanece firme e insistindo que prefere a morte à rendição. Se não fosse por intervenção de Merlin, o rei morreria, com a honra de cavaleiro intacta.

Comparando os dois fragmentos de *Le Morte d'Arthur* apresentados, percebe-se a diferença de tom que há no combate. Na guerra contra os onze reis, Arthur possuía a vantagem e se sobressaía contra seus inimigos sem qualquer dificuldade, enquanto na batalha contra Pellinore, há muito derramamento de sangue e um exaustivo combate que perdura até a derrota de Arthur: “And there began a strong battle with many great strokes [...], and much blood they bled both, [...], and so hurtled together like two rams that either fell to the earth”. Ainda sem a espada Excalibur e sua bainha (sendo esta não nomeada em *Le Morte d'Arthur*, mas chamada de Avalon em *Fate/stay night*), não havia nenhum suporte mágico o suprindo com força ou imortalidade. Sendo descritos como

⁴ “‘Não’, disse o cavaleiro [Pellinore], ‘você deve fazer melhor. Você é uma pessoa tão boa em justas quanto nenhuma outra que já conheci e, em homenagem à alta ordem da cavalaria, voltemos a lutar.’

[...] este outro cavaleiro o atingiu com tanta força no meio do escudo que tanto o cavalo como o homem caíram na terra. Arthur, então puxou a espada ansiosamente e disse: ‘Eu te desafio, senhor cavaleiro, a pé, pois perdi a honra a cavalo’, disse o rei.

[...] Começou uma dura batalha com muitos grandes golpes de espada; eles cortaram com suas espadas de forma que pedaços voaram para o chão, e ambos derramaram tanto sangue que o lugar onde eles lutaram logo estava transbordando. Eles lutaram por um longo tempo e depois descansaram. Pouco depois eles voltaram à batalha novamente e se arremessaram juntos como dois carneiros para que o outro caísse na terra.

Então o cavaleiro disse a Arthur: ‘Você está à minha mercê, e eu posso escolher matá-lo ou salvá-lo. A menos que você ceda a mim como superado e fraco de coração, você morrerá.’

‘Quanto a isso’, disse o Rei Arthur, ‘a morte é bem-vinda para mim quando for que aconteça. Mas eu não cederei a você!’” (MALORY, 2020, p. 64-65)

“two rams” durante o empasse, a narrativa apela para a natureza daquele encontro, para como o combate entre aqueles dois cavaleiros se equiparava a animais que agem por instinto.

Na sequência, há a fala de Arthur: “As for death, said King Arthur, welcome be it when it cometh, but to yield me unto thee as recreant I had liefer die than to be so shamed”. Percebe-se como a narrativa frequentemente exalta a bravura de Arthur. Nesta ocasião, demonstra-se como ele não teme a morte, como permanece firme perante ela. O rei estava pronto para se sacrificar sem qualquer motivo “coerente” além de sua derrota – embora perceba-se que há, sim, uma certa coerência existente no contexto medieval, e logicamente evita-se um olhar anacrônico sobre ele. Não havia, de fato, nenhuma conquista a ser obtida naquela luta, além da vitória. Não havia terras em disputa, não havia a execução de crimes graves, nem cavaleiros ou donzelas em risco. No máximo, há em ação a “teimosia” ou “ousadia” de Pellinore, que realizou a provocação inicial. De qualquer forma, trata-se, exclusivamente, do fatídico encontro de dois grandes cavaleiros, que tinham a justa como parte integrante de sua natureza. Se haviam de justar, assim seria. E, dessa forma, o evento se encerra com a intervenção de Merlin, agindo como um *Deus Ex Machina*⁵ para impedir a morte desnecessária de Arthur – que, entretanto, seria vista de forma heroica, por seguir o código de honra da cavalaria.

Em *Fate/stay night*, há um paralelo bastante evidente com lutas como essa. Não se está afirmando que a cena a seguir tenha sido diretamente inspirada pela obra clássica, entretanto há certa similaridade que permite uma aproximação interessante entre as obras, ambas demonstrando a extrema força de vontade e resiliência que Rei Arthur manifesta em combate. Entretanto, ambas são representadas sob ângulos diferentes, expressando duas facetas dessa “resiliência”.

⁵ Este termo é empregado fazendo referência às tragédias clássicas. *Deus Ex Machina*, simplificada, indica uma ação (normalmente divina ou mágica) inesperada e súbita que salva personagens ou resolve conflitos que não poderiam ser salvos/resolvidos por meios comuns/humanos.



Figura 5 - Ilustração do episódio "The strongest enemy"

Durante o terceiro dia da história do jogo, há o primeiro encontro com o servo da classe Berserker: Héracles. Imediatamente, há um confronto brutal, em que Arturia, já previamente ferida por ter participado de outras duas lutas, usa toda a sua força para somente revidar e defender os golpes de seu oponente, que não sofre dano algum. Ela se machuca gravemente, entretanto não se rende. Ela entende que sua rendição resultará na morte de seu mestre, Shirou, e de Tohsaka Rin.

Saber raises her head in pain.
 She holds her sword up to still fight. [...]
 "No, run, Saber...!"
 I yell with all my might.
 Hearing that, she faces the enemy she cannot compare to.
 There is no end to Berserker's attacks.
 Saber's body sinks every time she blocks a blow, and she slowly approaches her final moment. [...]
 Saber doesn't retreat.
 She blocks the surging waves of the giant sword and tries to drive back Berserker with her willpower.
 There is no chance of victory.
 The way she's holding her ground looks bizarre, as she should know she will be defeated if she keeps fighting. [...]
 ...Fresh blood spills out.
 In that pool of blood, with a body that should not be able to get back up... [...]
 She stands up unconsciously.

It's as if she is saying I would be killed if she didn't do so.⁶ (KINOKO, 2004, n.p⁷)

Embora seja um combate com uma motivação totalmente diferente da cena anteriormente discutida de *Le Morte d'Arthur*, em ambas as cenas presenciamos o rei chegando ao seu limite corporal e, ainda assim, prevalecendo firme em posição de combate. Ambos ensanguentados, cansados e feridos, mas ainda dispostos a lutar pelo seu ideal. Arthur prevalece em nome de sua honra, enquanto Arturia prevalece em nome de sua lealdade, conceitos que muitas vezes se aproximam. Igualmente a Arthur, Arturia morreria nesta cena se não fosse por uma intervenção externa de um mago – neste caso, de Shirou, que se auto sacrifica para a salvar, cessando o ataque ao provocar a piedade de Illyasviel, a mestre de Hércules.

A grande diferença em ambas as cenas é a perspectiva adotada pelos narradores. Enquanto na obra clássica a luta de Arthur é retratada de maneira propriamente heroica, louvável, almejando exaltar as qualidades do rei, que não teme a morte, ao colocá-lo em um confronto mortal, o narrador de *Fate/stay night*, Shirou, vê a cena a partir de outra concepção. Anterior a qualquer outro fator a ser considerado, é importante perceber que Shirou não percebe Arturia como o rei da Bretanha, um lendário cavaleiro ou um espírito heroico. Em sua perspectiva, ela nada mais é do que uma mulher, um ser humano como qualquer outro. Ele ignora o fato de que ela, em tese, não está viva (embora, na verdade, esteja, por sua invocação ser uma exceção única que foge dos padrões conceituais apresentados na obra), de que ela é uma grande guerreira com uma história lendária e de

⁶ “Saber levanta sua cabeça com dor.

Ela segura sua espada disposta a continuar lutando. [...]

‘Não, corra, Saber...!’

Eu grito com toda a minha força.

Ouvindo isso, ela encara o inimigo ao qual não pode se comparar.

Os ataques do Berserker não têm fim.

O corpo de Saber afunda a cada vez que bloqueia um golpe, e ela lentamente aproxima-se de seu momento final. [...]

Saber não recua.

Ela bloqueia os constantes balanços da enorme espada e tenta afastar Berserker com sua força de vontade.

Não há chance de vitória.

A forma como ela mantém sua posição é bizarra, pois ela deveria saber que seria derrotada se continuasse lutando. [...]

...Sangue fresco é derramado.

Naquela piscina de sangue, com um corpo que não deveria ser capaz de levantar... [...]

Ela se levanta inconscientemente.

É como se ela estivesse dizendo que eu seria morto se ela não se levantasse.” (tradução nossa)

⁷ Visual novels, normalmente, não possuem paginação. As obras são, geralmente, divididas em títulos de capítulos, episódios ou eventos da história. Por conta disso, as citações serão referenciadas com o nome do episódio em notas de rodapé. No caso desta citação, ela pode ser encontrada no episódio “The Strongest Enemy”, no terceiro dia da história.

que ela possui uma das espadas mais famosas da humanidade. Para ele, o que importa é que ela está se sacrificando para protegê-lo, e isso o sensibiliza intensamente.

Dessa forma, a perspectiva da cena apela muito mais para o quanto Arturia está sofrendo na batalha – como se demonstra em: “Hearing that, she faces the enemy she cannot compare to. [...] Saber’s body sinks every time she blocks a blow, and she slowly approaches her final moment.” –, e o que seria uma luta épica se torna um evento de tensão brutal, uma cena de massacre. A narrativa, então, ao invés de enaltecer a bravura de Arturia por se colocar em risco e dar tudo de si para defender seus companheiros, representa a brutalidade do campo de batalha, o quão horrível é um combate até a morte e o quanto é sofrível assistir de perto alguém lutando com afinco para se manter vivo enquanto protege aqueles a quem é leal.

Os recursos visuais também colaboram para esta representação. A própria aparição de Hércules provoca medo e opressão, pois ele, juntamente de sua mestre, apresentam designs destoantes das demais personagens, manifestando uma diferença nítida de capacidade e de força bruta. A presença de ambos é o suficiente para paralisar Shirou: “[...] an overwhelming sense of death, exceeding even the one in the fire ten years ago. [...] That innocence [do sorriso de Illyasviel] sends a chill down to my spine. [...] No, spine is an understatement. Not just my body, but my mind is frozen as well. That thing is a monster. I’m not staring at it, but just its presence makes me unable to move.”⁸ (KINOKO, 2004, n.p⁹). Durante o combate, os efeitos visuais e sonoros, somados às rápidas transições de imagens, combinam-se para transmitir vividamente o efeito de devastação que os poderosos golpes do Berserker provocam – todos alvejando Arturia. Terminantemente, a construção da cena como um todo colabora para a impressão do sofrimento e da miséria de Arturia nesse combate unilateral, em que não há perspectiva de vitória – um extremo oposto da perspectiva adotada pela obra clássica.

A partir disso, temos em essência um dos diferenciais da representação arturiana de *Fate/stay night*: a humanização da lenda. A visual novel em si busca subverter a idealização das figuras heroicas, embora sempre considerando suas raízes históricas, evitando sobrescrevê-las. Através de sonhos que Shirou passar a ter conforme a

⁸ “[...] um esmagador senso de morte, superando até mesmo o fogo de dez anos atrás. [...] Aquela inocência [do sorriso de Illyasviel] provoca um calafrio na minha espinha. [...] Não, espinha é um eufemismo. Não é só o meu corpo, mas a minha mente também está congelada. Aquela coisa é um monstro. Não estou o encarando, mas a sua presença torna impossível me mover.” (tradução nossa)

⁹ “The Strongest Enemy”

progressão da história – um efeito provocado pelo contrato entre mestre e servo –, temos acesso a *flashbacks* da vida de Arturia, assim conhecendo com mais detalhes sua origem e seu fim. A partir disso, contesta-se, internamente na narrativa, as diferentes faces de Arturia: sua origem como a criança que selou seu destino ao remover a espada da pedra; seu fim como o grande rei da Bretanha, imerso em arrependimento e culpa pelo final trágico de sua nação; e a sua curta vida como a garota que abandonou sua humanidade em prol de um ideal impossível.

The girl neared the deserted stone of selection and reached out for the sword without hesitation.
 “No, no. You should think things through before you take that.”
 When she turned around, before her was the most feared magus in the country. The magus said...
 That she would no longer be human once she took ahold of the sword. [...] Becoming a king means no longer being human.
 She was prepared for that ever since she was born.
 In short, a king is someone who kills everyone to protect everyone.
 The young girl thought about it every night and shuddered until morning came. No day passed that she did not fear that fact.
 But the girl said that it would end this day.
 The sword was pulled out as if it were only natural to do so, and the place was filled with light.
 —In that instant, she became something not human.
 The king’s gender does not matter.
 No one will care about the king’s appearance or even notice it if the king acts like a king.
 Even if anybody noticed that the king was female, there would be no problem if she was a good king.¹⁰ (KINOKO, 2004, n.p¹¹)

É pertinente notar como a personagem tem consciência de seus arquétipos. Arturia, diferentemente de Arthur, tornou-se rei com o conhecimento de que teria que abandonar uma parte de si: sua humanidade. Merlin avisou-a de que “she would no longer be human once she took ahold of the sword”. Entretanto, após passar parte de sua vida refletindo sobre essa questão, ela decidiu aceitar seu destino, mesmo às custas da parte

¹⁰ “A garota se aproximou da abandonada pedra da seleção e alcançou a espada sem hesitação. ‘Não, não. Você deveria pensar melhor antes de pegar isto.’ Ao virar-se, havia à sua frente o mago mais temido do país. O mago disse... Que ela não seria mais humana assim que pegasse a espada. [...] Tornar-se um rei significa deixar sua humanidade. Ela estava preparada para isto desde que nasceu. Em suma, um rei é alguém que mata a todos para proteger a todos. A jovem garota refletia sobre isso toda noite e estremeceu até o amanhecer. Nenhum dia passava sem que ela temesse esse fato. Mas a garota disse que isso acabaria neste dia. A espada foi puxada como se fosse o natural a ser feito, e o lugar foi preenchido de luz. —Naquele instante, ela se tornou algo inumano. O gênero do rei não importa. Ninguém se importa sobre a aparência do rei, ou sequer nota se o rei age como um rei. Mesmo se alguém notasse que o rei era mulher, não haveria problema se ela fosse um bom rei.” (tradução nossa)

¹¹ “11th Day: Awakening-Outside/The king’s memories-Follow through”

mais essencial de sua existência, aquilo que a permitia conviver e se relacionar com os outros. Esta decisão é essencialmente diferente da seleção real de Arthur. Em ambas as obras, o futuro rei assume seu papel com “naturalidade”, cumprindo seu destino – isto considerando que o conceito de *destino* é realmente um fator universal em *Le Morte d’Arthur* –, entretanto, ambos atuam com base em *naturezas distintas*.

Na obra clássica, Arthur não tinha sequer consciência sobre a seleção real. A remoção da espada foi uma causalidade, pois sir Kay precisava de uma arma e Arthur ocasionalmente encontrou a pedra da seleção: “How gat ye this sword? said Sir Ector to Arthur. Sir, I will tell you. [...] I found nobody at home to deliver me his sword; [...], and so I came hither eagerly and pulled it out of the stone without any pain. [...] Now, said Sir Ector to Arthur, I understand ye must be king of this land. Wherefore I, said Arthur, and for what cause?”¹² (MALORY, 2009, p. 38-39) Sua coroação não passa de seu destino sendo concretizado, da mesma forma que a futura traição de seu filho, Mordred, é operada sob semelhantes circunstâncias.

Nos primeiros capítulos introdutórios de *Le Morte d’Arthur*, conhecemos o jovem Arthur como um garoto puro – no sentido de sua integridade e moralidade – e consideravelmente inocente – no sentido de, por ser criança, ainda não possuir muito conhecimento, como sobre a própria espada da seleção –, mas determinado e corajoso. Estas características são compartilhadas com Arturia, com exceção de sua inocência, que é substituída pela sabedoria que Merlin compartilhou com ela. Desde criança, a garota esteve ciente de que havia de se tornar rei. Em outras palavras, toda a jornada de Arthur na obra clássica flui naturalmente com o fluxo do destino – todas as suas ações e realizações confluem com sua natureza individual, com a sua perspectiva pessoal e o seu caráter nobre –, enquanto a jornada de Arturia se aproxima mais à aceitação de um fardo imposto a ela, uma missão que ela se condiciona a aceitar e que, eventualmente, torna-se uma espécie de maldição, da qual se arrepende com amargura.

Reforçando com mais um exemplo a perspectiva de Arthur, cita-se a emblemática batalha de Camlann. Nesse episódio, Arthur já estava ciente de sua morte. O espírito de Gawain o alerta de que, se houvesse um embate entre Mordred e o rei, o reinado de Arthur

¹² “‘Como conseguiu essa espada?’ disse Sir Ector a Arthur.

‘Senhor, eu te direi. [...] não encontrei ninguém em casa para me dar sua arma. [...] e então vim aqui rapidamente e a tirei da pedra sem nenhum problema.’

‘Então, agora’, disse Sir Ector a Arthur ‘entendo que você deve ser o rei desta terra.’

‘Por que eu?’ disse Arthur. ‘Por qual razão?’” (MALORY, 2020, p. 25-26)

terminaria. Entretanto, ele segue seu instinto, ignorando a premonição dos céus, e recebe um ferimento fatal, levando seu filho traidor consigo. (MALORY, 2009, p. 729) Dessa forma, o rei demonstra uma espécie de afronta para o destino – que, efetivamente, torna-se a corroboração de seu destino –, ou de “simples” negligência pessoal, ao menosprezar uma profecia divina, instigado por sua ira. Novamente, nesta cena, Arthur age por instinto, seguindo sua mais pura natureza. Mesmo sendo lembrado sobre o aviso por sir Bedivere e sir Lucan, ele encara o fatídico duelo e executa seu filho, executando-se simultaneamente, confirmando que nunca houve uma escolha para ele. O rei não poderia simplesmente fugir da luta para se salvar, pois isto é o que Mordred – o exemplo sintético de cavaleiro sem honra – faz em mais de uma ocasião (MALORY, 2009, p. 693 e 725).

“The king’s gender does not matter. [...] Even if anybody noticed that the king was female, there would be no problem if she was a good king.” Retomando esta passagem, chama-se a atenção para a *necessidade* de um rei enquanto um ícone de poder. No contexto em que Arthur e Arturia estão inseridos, é necessário que haja um soberano, alguém que administre o território e garanta a segurança de seu povo, pois – considerando-se as particularidades do universo medieval e da sua divisão mundial em reinos, feudos e impérios – não há organização social fixa e estabelecida que garanta a sobrevivência de ninguém. Guerras podem acontecer a qualquer momento por motivos ínfimos, cavaleiros podem rebelar-se e assaltar povoados desarmados sem qualquer motivação válida, igualmente a bandidos ou usuários malignos de feitiçaria, dentre outros acontecimentos caóticos. Na lenda arturiana, o grande rei da Bretanha é responsável por reunir e anexar um vasto território, provocando um semblante de união em um mundo que só reconhece guerra e conquista. Arthur impõe-se sobre Roma e sobre os demais reis que agem por ganância e soberba, reúne os melhores cavaleiros do reino e estimula a busca pelo Santo Graal, dentre outros grandes feitos. Esses fatos, igualmente canônicos para o universo de *Fate/*, contribuem para engrandecer a figura do rei – tornando-se um ícone de poder, um ideal que é exaltado. Entretanto, tanto Arthur quanto Arturia falham em cumprir com as suas próprias expectativas e as de seu povo.

No caso de *Le Morte d’Arthur*, sua queda estava além de seu controle individual. Sua vida nunca esteve verdadeiramente sob seu controle, afinal. Assim como ele, inicialmente, desconhecia ser filho do rei Uther, ele também desconhecia ser irmão de Morgawse (mãe de Mordred), de tal forma que era impossível para ele ter evitado o incesto – que provocou uma reação em cadeia até seu final trágico. Igualmente, sendo o

rei, constantemente via-se subjugado por leis que precisava cumprir. Afinal, como líder e juiz, precisava manter-se imparcial em conflitos internos. Quando Guenevere quase fora executada por traição, Arthur não pôde interceder por ela, mesmo sendo sua esposa, pois precisava assegurar o cumprimento da justiça – esta bastante relativa, submissa à cristandade e ao código da cavalaria. (MALORY, 2009, p. 633-641) O estopim de sua tragédia está na partida de Lancelot, provocado pela pressão e intriga instigada por Aggravain e Mordred, ocasionando uma guerra que não pôde ser impedida justamente pelas restrições do rei, impossibilitado de agir conforme sua vontade e, pacificamente, resolver o conflito.

[...] wherefore Sir Mordred made write writs to all the barony of this land, and much people drew to him. For then was the common voice among them that **with Arthur was none other life but war and strife**, and with Sir Mordred was great joy and bliss. Thus was Sir Arthur depraved, and evil said of. And many there were that King Arthur had made up of nought, and given them lands, might not then say him a good word.¹³ (MALORY, 2009, p. 724, grifo nosso)

O cavaleiro da traição convenceu seus súditos a trair o rei a partir de festas e banquetes, fazendo com que o reinado de Arthur pareça muito mais penoso em comparação. Entretanto, nota-se que a maior parte das batalhas não ocorreram pela vontade do rei. Ele mobilizava seus guerreiros para proteger seu povo de ameaças como soberanos de outras terras, mas, ao fim, pouco foi necessário para subverter todo o seu reinado a uma impressão de derramamento de sangue contínuo e devastação desmedida em massa. Todas as suas boas intenções foram anuladas em um momento de desamparo.

Arturia teve o mesmo fim, entretanto, a sua relação com seu povo fora ainda mais atribulada. Conforme profetizado, na tentativa de tornar-se um rei ideal, ela precisou sacrificar sua humanidade, o que implica em um rei impiedosamente imponente, que não demonstra fraqueza. Seus súditos, incluindo seus cavaleiros, viam-na com frieza. Os mais leais cultivavam respeito pelo seu rei, e até mesmo um certo tipo de afeição – que se mesclava com sua lealdade –, mas sempre com uma significativa distância emocional: “A king is not human. One cannot protect the people with human emotions. [...] And after ending yet another battle in victory, commanding the people without disorder, and

¹³ “Sir Mordred enviou cartas a todos os barões de sua terra, e muitas pessoas ficaram ao seu lado, pois muitos diziam em toda a terra que com o Rei Arthur não havia mais nada além de guerra e conflito, enquanto que com Sir Mordred tudo era alegria e felicidade. O Rei Arthur foi difamado, e muitas coisas ruins foram ditas sobre ele. Havia muitos a quem o Rei Arthur havia cuidado a partir do nada, dando-lhes terras e prestígio, e até eles não diziam nada de bom sobre ele.” (MALORY, 2020, p. 1092)

punishing hundreds of criminals... ‘King Arthur does not understand human feelings.’ A knight close to her murmured. Perhaps everyone felt that way.”¹⁴ (KINOKO, 2004, n.p.¹⁵)

Suas decisões táticas garantiam a vitória com êxito – múltiplas vezes –, mas a distanciavam cada vez mais de seus súditos. Os cavaleiros passaram a cultivar seu orgulho por permanecerem invictos, conforme acostumavam-se com o sucesso e a glória se tornava banal, enquanto todas as perdas inevitáveis e insatisfações recaíam sobre o rei. Arturia reconhecia as perdas e as lamentava amargamente, aceitando o fardo da culpa, entretanto, garantir a vitória era uma necessidade. Uma derrota mancharia o ideal, demonstraria que ele é imperfeito, e todo o seu investimento para manter-se numa posição superior – que garantisse a confiança em suas habilidades como general e líder – teria sido apagado – com imediata facilidade, como Mordred bem comprova.

Portanto, era necessário, para a manutenção da sua soberania, estar no *topo absoluto*, ou seja, manter-se em uma posição de controle incontestável, com a mais alta das expectativas, de tal forma que ninguém poderia alcançá-la ou sequer se equiparar a ela. Porém, a consequência dessa mentalidade é a antipatia – novamente, o que possibilitou a dominação de Mordred. O ideal é sempre inalcançável. Permanecer para sempre no topo era uma impossibilidade, e Arturia reconhecia este fato, embora lutasse contra ele.

A vast sky and a high field.
 A sky that seems unreachable even with arms outstretched,
 And clouds that do seem reachable with arms outstretched.
 This is a battle she once went through.
 There are no cavalry alongside.
 The grassland, once golden as far as the eye could see, is gone.
 Under the dark gray sky, the only thing stretching out is...
 The remains of battle, which she is well-accustomed to.¹⁶ (KINOKO, 2004, n.p.¹⁷)

¹⁴ “Um rei não é humano. Alguém não consegue proteger as pessoas com emoções humanas. [...] E, após o fim vitorioso de mais uma batalha, comandando sua gente sem desordem e punindo centenas de criminosos... ‘Rei Arthur não entende sentimentos humanos.’ Um cavaleiro próximo murmurou. Possivelmente todos se sentiam assim.” (tradução nossa)

¹⁵ “12th Day: Awakening-Morning/The king’s memories-Saber acting strange”

¹⁶ “Um vasto céu e um campo alto.

Um céu que parece inalcançável mesmo com braços estendidos,

E nuvens que parecem alcançáveis com braços estendidos.

Esta é uma batalha pela qual ela passou.

Não há cavaleiros ao seu lado. A campina, uma vez dourada até onde o olho conseguia ver, se foi. Abaixo do céu escuro e cinzento, a única coisa que se estende é...

Os resquícios da batalha, os quais ela já estava bem acostumada.” (tradução nossa)

¹⁷ “12th Day: Awakening-Morning/The king’s memories-Saber acting strange”

Neste fragmento, Shirou está, mais uma vez, sonhando com fragmentos da memória de Arturia. A narração parte de uma perspectiva dupla, a de Shirou sob o olhar de Saber, que revela seus pensamentos, sentimentos e impressões em primeira pessoa. Dessa forma, em “a sky that seems unreachable” e “clouds that do seem reachable”, há possibilidades de interpretação que se combinam e confundem pela mescla dos dois olhares. Por um lado – o de Shirou –, o céu inalcançável manifesta a realidade de Arturia – isto é, o mundo em que ela fisicamente vive e o mundo em que espiritualmente se encontra –, uma realidade que ele não tem acesso, mas que almeja – uma vez que seu desejo se torna cativá-la, entendê-la, fazê-la se sentir bem perante a si mesma e ao mundo –; e as nuvens alcançáveis representam o sonho, a fantasia, o único meio pelo qual ele pode acessar aquela realidade desconhecida. Em outras palavras, Shirou anseia entender Arturia – alcançá-la –, e para isso deseja ter acesso à sua perspectiva, à realidade em que ela viveu e ainda vive, entretanto isto é um feito impossível, pois Arturia advém de outra sociedade, regida por leis e ordens que não coexistem com o presente.

Por outro lado, há a visão de Arturia. Nesta possibilidade, a personagem encara o seu próprio arquétipo, no qual está aprisionada. No céu inalcançável, há o seu ideal, o seu ideal para o futuro. A felicidade de sua nação, o florescer – ou a suave queda, desprovida de sofrimento – do reino pelo qual lutou a vida toda para construir e proteger. E se faz menção da queda neste futuro pois o real arrependimento de Arturia relaciona-se ao tormento e à miséria de Camelot, pelo qual ela se julga responsável. Entretanto, ela percebe que seu ideal não é possível. Independentemente dos seus sacrifícios ou de seu esforço, nunca será o suficiente. Ela reconhece a incapacidade de, em sua individualidade, encarnar e executar um ideal perfeito. Nas nuvens alcançáveis, há, igualmente à perspectiva de Shirou, a fantasia, a ilusão de se alcançar esse sonho que por tanto tempo se buscou. Mesmo reconhecendo sua limitação, ela ainda admira esse sonho, esse ideal, e luta por ele reconhecendo sua insuficiência. Ela deseja o Santo Graal – o artefato realizador de desejos – para refazer o passado e “salvar” seu povo – de acordo com sua própria convicção, distorcida por seus sentimentos conflituosos –, pois julga-se indigna de governar, decidida de que a maldição liberada ao obter a espada da seleção não recaiu sobre si, mas sim sobre seu reino. Dessa forma, fica claro o pesar – provocado pelo mais puro arrependimento – de Arturia para com sua própria vida, sentimento este que se transforma após os eventos que vive ao lado de Shirou, a partir dos quais ela percebe seu valor e consegue encontrar aceitação e paz.

O momento final de Rei Arthur é o mesmo em ambas as obras. Após a batalha de Camlann, mortalmente feridos, são carregados por sir Bedivere, o último cavaleiro que resta ao seu lado, para uma floresta próxima a um lago, no qual Bedivere é ordenado a arremessar a espada Excalibur, retornando-a à sua origem. Entretanto, como se pode prever pelas diferenças cruciais da jornada do rei em suas duas representações, as cenas destoam em perspectiva e tom.

Then Sir Bedivere took the king upon his back, and so went with him to that water side. And when they were at the water side, even fast by the bank hove a little barge with many fair ladies in it, and among them all was a queen, and all they had black hoods, and all they wept and shrieked when they saw King Arthur. Now put me into the barge, said the king. [...] Then Sir Bedivere cried: Ah my lord Arthur, what shall become of me, now ye go from me and leave me here alone among mine enemies? Comfort thyself, said the king, and do as well as thou mayst, for in me is no trust for to trust in; for I will into the vale of Avilion to heal me of my grievous wound: and if thou hear never more of me, pray for my soul. [...] And as soon as Sir Bedivere had lost the sight of the barge, he wept and wailed.¹⁸ (MALORY, 2009, p. 731-732)

Arthur viveu concordantemente com o fluxo de sua vida, e, em morte, não houve discordância. Após tanta luta e sofrimento, ele encontra glória na barcaça que o leva até Avalon – que não possui descrição em *Le Morte d'Arthur*, diferentemente de *Fate/* –, sendo acompanhado por rainhas, dentre elas sua irmã Morgan. Esta despedida exalta Arthur, reafirmando sua glória ao enviá-lo a um desconhecido lugar mágico, alternativo ao paraíso cristão, que qualifica o seu reinado como digno e justo. Com sua morte, há a expiação de suas falhas e pecados, ao mesmo tempo em que se cria o mistério mais famoso de seu *mythos*: a prevalência de Artuhr.

Assim como jaz escrito no túmulo em que supostamente foi enterrado pelas rainhas, *Hic jacet Arthurus, Rex quondam, Rexque futurus*¹⁹, prenuncia-se o mote lendário de que o rei há de retornar um dia. Em outras palavras, entende-se que Arthur ascendeu. Sua jornada foi digna e honrosa, e após sua morte sua alma foi elevada a um nível superior – de certa forma, semelhante ao qual Arturia almejava alcançar.

¹⁸ “Sir Bedevere levou o rei em suas costas e foi com ele para a margem. Quando chegaram lá, esperando perto da margem havia uma pequena barcaça com muitas justas damas. Entre as damas havia uma rainha. Todas elas usavam capuzes pretos, e choraram e gritaram quando viram o Rei Arthur.

‘Agora me coloque nessa barcaça’, disse o rei.

[...] então ele gritou: ‘Ah, meu senhor Arthur! O que será de mim agora que parte e me deixa sozinho entre os meus inimigos?’

‘Console-se’, disse o rei, ‘e faça o melhor que puder, pois não poderá mais me procurar por ajuda. Irei ao vale de Avalon para curar minha grave ferida; se nunca mais ouvir de mim, reze por minha alma.’

[...] Assim que Sir Bedevere perdeu de vista a barcaça, ele chorou e se lamentou;” (MALORY, 2020, p. 1103-1104)

¹⁹ “Aqui jaz Arthur, rei que foi, rei que será” (MALORY, 2020, p. 1107)

Bedivere, o único cavaleiro presente, atua na cena como um símbolo da lealdade dos seguidores do Rei Arthur. Ele lamenta aos prantos a partida, demonstrando a profundidade dos sentimentos dedicados ao seu rei e a sua eterna fidelidade para com ele. É em nome destas qualidades que, posteriormente, ele se junta a um eremitério e passa o resto da vida em penitência. Ao mesmo tempo em que este final segue a atestar a absoluta dedicação ao rei, também age como uma resolução redentora coerente para o universo da obra, que sempre partiu da cristandade para desenvolver e fortalecer o ideal da cavalaria. Sendo Rei Arthur uma presença com superioridade “divina” perante os cavaleiros – isto é, no sentido de que o rei se eleva a outro patamar, e de que sua lenda sustenta valores de justiça, honra e, terminantemente, bem-aventurança –, e, também, um mártir em potencial, por se sacrificar em nome de expurgar o mundo de Mordred e outros inimigos, torna-se ainda mais coerente esta resolução que harmoniza com a fé cristã – da mesma forma que nasce uma nova fé: a fé do retorno de Arthur.



Figura 6 – Ilustração do episódio “Gold separation”

The knight [Bedivere] keeps watching over her figure.
 The king that he wished for.
 A lonely king that was seen off by just one knight.
 But——her face is what he wished for.
 A peaceful sleep.
 In her last moments, the king has obtained peace that she has never been able to obtain.
 He was just happy about that fact.

The knight thanks the someone who has given her peace and proudly watches over his king.²⁰ (KINOKO, 2004, n.p²¹)

Em *Fate/stay night*, Bedivere possui um envolvimento diferente com o rei. No episódio “Gold separation”, conhecemos este cavaleiro, o único que permaneceu até o final do lado de Arturia. Ele jurou lealdade e se tornou parte da guarda pessoal do rei com a intenção de ver a *verdadeira face* do rei, pois ele reconhecia que Arturia agia por um ideal, que ela usava uma máscara para governar. Entretanto, ele nunca cumpriu seu objetivo. Isto demonstra a dedicação de Arturia, o quão essencialmente ela sacrificou sua humanidade. Em momento algum, nem mesmo em sua privacidade, ela “removia” sua máscara. Enquanto ela buscava seu ideal, ela se tornou o mais próximo possível do ideal – toda a frieza que direcionavam a ela, toda a distância que se criou entre ela e seu povo, influenciou diretamente em sua personalidade, de tal forma que não havia outra Arturia além de Rei Arthur. Ou seja, não havia nada além da máscara que Arturia adotou – toda a sua individualidade foi suprimida, tão profundamente enterrada que não havia mais nada em sua vida além da coroa.

A morte de Arturia ocorre após toda a resolução do conflito envolvendo Shirou e a Guerra do Santo Graal. Ao cumprir com o objetivo final de sua invocação, Arturia retorna ao passado – retomando aqui que as condições de invocação dela são diferentes das habituais, uma exceção única e exclusiva para ela – e vive esta última sequência de ações, até sua derradeira morte. Após a transformação provocada por Shirou, Bedivere presencia, enquanto vigia o rei, aquilo que sempre buscou: “the king has obtained peace that she has never been able to obtain.” Após repensar sua vida e encontrar satisfação pessoal, em seus últimos momentos ela consegue a paz espiritual. A cena como um todo busca um objetivo contrário ao de *Le Morte d’Arthur*, que é resgatar a humanidade do rei, não o ascender. A morte de Arturia não é épica, trágica ou gloriosa – por assim dizer –, mas sim pacífica. Após viver como um mártir de seus ideais – contrastando aqui com a

²⁰ “O cavaleiro [Bedivere] seguiu vigiando sua figura.

O rei pelo qual desejou.

Um rei solitário que foi despedido por somente um cavaleiro.

Mas——a face dela era tudo pelo qual havia desejado.

Um sono pacífico.

Em seus momentos finais, o rei obteve a paz que ela nunca foi capaz de obter.

Ele estava simplesmente feliz por este fato.

O cavaleiro agradeceu o alguém que concedeu a paz a ela e orgulhosamente vigiou seu rei.” (tradução nossa)

²¹ “Gold separation”, o último evento da rota de Saber.

possibilidade de interpretação do Arthur clássico –, Artúria finaliza sua vida desfazendo sua máscara construída sob idealizações e revela a resolução final da garota que uma vez existiu, até remover a espada da pedra.

A representação artúria de *Fate/stay night*, conclusivamente, explora a sensibilidade e a humanidade do rei, desenvolvendo uma faceta que não se questiona na origem clássica: as consequências de se tornar um ícone, um ideal. Artúria deixou de ser quem é – ou quem poderia ser – para se tornar rei, terminantemente desumanizando-se e acumulando uma série de traumas, dores e amarguras a partir da incapacidade de cumprir com esse ideal – por definição, algo impossível de ser alcançado. É a partir de uma visão externa, de personagens que não estão presos às regras e convenções às quais Artúria se vê presa, que ela consegue, enfim, desenvolver-se como um ser humano – como a mulher que ela poderia ter sido – e manifesta emoções verdadeiras. Na vigília de Bedivere, contemplamos a realização e a conformação do rei para consigo e para com o mundo, sentindo-se, enfim, satisfeita, reconhecendo que o seu reinado foi digno.

4 CONCLUSÃO

Ao comparar essas duas representações de Rei Arthur, percebeu-se o poder de uma sobrevida. A refiguração de uma personagem nos permite revisitar sua história e, conseqüentemente, dissecar sua essência, assim revelando novas perspectivas que, originalmente, não foram consideradas, aprofundadas ou enfocadas de maneira significativa. Ao realizar este estudo, que contrastou o passado com o presente por meio de diferentes formas de manifestações literárias, evidenciou-se principalmente dois conceitos-chave presentes na figura de Rei Arthur: os conceitos de *ideal* e de *humanidade*.

As duas obras analisadas desenvolvem esses conceitos de formas opostas. Na obra clássica, consolida-se um *ideal* de herói, que será multiplamente representado nas obras posteriores e replicado/recriado nos heróis que sucedem Arthur, enquanto na obra contemporânea esse ideal é subvertido em prol da recuperação da *humanidade* desta personagem, característica esta que naturalmente se perde proporcionalmente à consolidação do ideal. Ou seja, enquanto o Arthur clássico ascende para algo além do humano com o desenrolar de sua história, a Artúria – a figuração contemporânea – apresenta-se nessa nova narrativa inicialmente em um estado “ideal”, entendido como o

resultado desse ideal clássico anteriormente consolidado, e realiza sua jornada inversamente, retornando a um estado mais próximo do humano – um ser mortal e social, dotado de sentimentos, vontades e pensamentos individuais, distante do conceito de “perfeição”.

Em *Le Morte d'Arthur*, resgatamos a origem, a tradição literária relacionada à figura lendária de Rei Arthur – a personagem Arthur Pendragon em uma de suas primeiras representações escritas. Reconhecendo o contexto sócio-histórico no qual a personagem está inserida, torna-se mais fácil de entender o que motiva a sua representação, neste caso estando estritamente conectada ao ideal cristão. Rei Arthur, em sua origem, representa um ideal que visa a perfeição do herói medieval, um cavaleiro com dotes de altruísmo, honra e justiça – conceitos estes que estão, novamente, permeados por uma lógica inerentemente cristã. A presença da fé transpassa a narrativa (como se vê na própria busca pelo Santo Graal) e estimula a construção desse ideal, que será visto como um modelo a ser seguido – tanto ao pensarmos internamente à narrativa (isto é, na questão do código de cavalaria e de como Arthur é um exemplo a ser seguido por todos os cavaleiros) quanto externamente (pensando-se aqui em todos os leitores que são cativos pela figura do Rei dos Cavaleiros).

A obra clássica de Arthur não está preocupada com consequências de ordem física – *carnal* –, mas sim com as de ordem espiritual – relativas à *alma* –, e isto bem se percebe que é coerente com o contexto e objetivo da obra. Toda a narrativa busca construir o legado de Rei Arthur, que desde sua juventude sempre se demonstrou digno, embora seu nascimento seja marcado por desavenças e seu destino manchado por um pecado irredimível. Ao final de sua história, no momento de sua morte, o rei encontra-se em um estado de transcendência, o que é justificado por sua existência ser superior à de um mortal, mas logicamente inferior à de divindades. Seu real paradeiro jaz em sua lenda, a qual transgride até mesmo as barreiras da ficção – *Hic jacet Arthurus, Rex quondam, Rexque futurus*. Enquanto isso, os demais integrantes da narrativa, como Lancelot, Bedivere e Guinevere, passaram o restante de suas vidas em penitência, almejando limpar suas almas para um dia ascenderem, tal qual é o destino final dos heróis dessa narrativa.

Em *Fate/stay night*, reconhecemos uma personagem de uma lenda consolidada, um nome que evoca uma tradição inteira de heróis. Ao nos apresentar o lendário Rei Arthur, deparamo-nos com um ideal concreto, a manifestação de um herói perfeito e inabalável, e, a partir disso, observamos a subversão desse ideal, a introdução de suas

falhas, defeitos, dúvidas e traumas. A narrativa da *visual novel* é claramente distinta da clássica, operando sob uma lógica diferente. Ela busca desconstruir o Rei Arthur enquanto herói lendário e apresentar o Arthur enquanto indivíduo. Ao questionar e romper com os paradigmas impostos à personagem – esta transportada de uma realidade com leis específicas para outra que funciona a partir de outros preceitos –, revela-se uma nova persona dessa personagem antes vista como uma entidade “superiora”. Assim, desenvolve-se um Rei Arthur dotado de humanidade, distanciando-o de sua persona idealizada. Arturia Pendragon realiza uma nova jornada que é encerrada com a descoberta de sua essência humana, e sua consequência final é a paz interior – isto é, a resolução de seus conflitos internos, a satisfação de si para consigo. Ela reconhece a dignidade de seu reinado e de sua vida, por fim partindo com um sorriso no rosto – uma demonstração de felicidade genuína, gesto do qual privou-se durante toda a vida.

Como visto, o confronto entre o passado e o presente é um integrante ativo da narrativa de *Fate/stay night*. Por isso, a comparação feita nesta análise tornou-se ainda mais propícia. A determinação de um estudo que parte da sobrevida de Carlos Reis e fundamenta-se nos estudos de narrativas transmidiáticas de Henry Jenkins demonstrouse, portanto, uma escolha sólida para o objetivo de analisar essa obra. Essas duas linhas teóricas possuem fundamentações abrangentes, que permitem a incorporação de sistemas antigos e atuais – isto é, ambas consideram múltiplas mídias e o diálogo multifacetado entre diferentes tipos de representações e interpretações de personagens e narrativas.

A cultura da convergência em si baseia-se em contrastes, mesclas e coexistências, seja de mídias, seja de conteúdos, seja de produções – tanto de conteúdos quanto das próprias mídias e dos seus suportes tecnológicos. E a sobrevida, inerentemente, baseia-se no contraste de distintas figurações entre narrativas anteriores e posteriores. Utilizar *Le Morte d’Arthur* para discutir *Fate/stay night* revelou-se, também, uma decisão coerente e seguramente fundamentada. A discussão que os dois referenciais teóricos fomentam inclui essencialmente o dilema inicial do trabalho: entender como trabalhar – propriamente compreender – um sistema sem fundamentação crítica estabelecida que, entretanto, possui semelhanças fundamentais com a prática narrativa convencional, embora tenha em si características adversas que o distingam essencialmente das mídias clássicas. O questionamento central, afinal, refere-se a como trabalhar com uma *visual novel*, uma mídia alternativa que se situa em um limiar entre o status de um livro e de um videogame.

Por mais que ainda não haja uma base teórica específica para tratar dessa mídia, este estudo demonstrou um resultado bastante frutífero para uma pesquisa inicial – que, naturalmente, sempre pode ser mais aprofundada. A partir dessa análise, foi possível extrair interpretações muito relevantes em meio aos estudos literários, e o diálogo com a literatura clássica tornou a discussão proposta ainda mais enriquecedora, pois o contraste entre as “gerações” – se é que podemos colocá-las nestes termos – salientou ainda mais o valor individual de cada uma. Embora a *visual novel* seja desprezada academicamente – um fato que não é colocado aqui como objetivamente “discriminatório”, afinal essa mídia é uma criação recente e sua popularidade ainda é bastante restrita a certas culturas e demografias –, sua análise permitiu revisitar o passado e reinterpretá-lo sobre outra ótica. Da mesma forma, através da leitura da obra clássica, foi possível aprofundar a leitura da *visual novel* de uma maneira que só se tornou possível ao se considerar a refiguração de Rei Arthur. Assim, o método de análise comparativa enriqueceu a leitura de ambas as obras, ao mesmo tempo que evidenciou a *visual novel* enquanto mídia com grande potencial a ser desenvolvido no campo dos estudos literários.

REFERÊNCIAS

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 16. ed. Tradução de Vera da Costa e Silva et al. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2015.

MALORY, Thomas. **A morte de Arthur**. Tradução de Artur Avelar. Barbudânia, 2020.

MALORY, Thomas. **Le Morte d'Arthur**. Project Gutenberg, 2009. 1 v.

MALORY, Thomas. **Le Morte d'Arthur**. Project Gutenberg, 2009. 2 v.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2004.

NASU, Kinoko. **Fate/stay night**. Tradução do autor. Tokyo: Type-moon, 2004.

REIS, Carlos. **Pessoas de livro**: estudos sobre a personagem. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.