

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
MYLENA MACHADO DA COSTA

O MITO NA CULTURA POP: A construção de Arturia Pendragon na franquia Fate

RIO DE JANEIRO  
2024

Mylena Machado da Costa

O MITO NA CULTURA POP: A construção de Arturia Pendragon na franquia Fate

Monografia submetida à Faculdade de Letras  
da Universidade Federal do Rio de Janeiro  
como requisito parcial para a obtenção do título  
de Bacharel em Letras na habilitação Português  
e Literaturas

Orientadora: Luciana Salles

Rio de Janeiro  
2024

## FICHA CATALOGRÁFICA

Mylena Machado da Costa

O MITO NA CULTURA POP: A construção de Arturia Pendragon na franquia Fate

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras na habilitação Português e Literaturas.

Aprovada em

---

(Luciana Salles, sua titulação e Universidade Federal do Rio de Janeiro)

---

(nome, titulação e instituição a que pertence)

---

(nome, titulação e instituição a que pertence)

## Dedicatória

## AGRADECIMENTOS

Meu primeiro agradecimento só poderia ser para meu amado amigo William, companheiro de muitas aventuras, e quem me apresentou a essa franquia fantástica que é *Fate*. Sem você talvez eu não conseguisse salvar a humanidade tantas vezes e esse trabalho sem dúvidas também não existiria. Agradeço também ao Matheus e a Vivian, que me incentivaram a me aprofundar nas histórias que a franquia propõe, ao Edson e a Amanda, sobretudo a Amanda por não me abandonar toda vez que eu começo a despejar informações sobre *Fate* no nosso grupo de *whatsapp*. Obrigada a todos os cinco por um círculo de amizade tão acolhedor e compreensivo.

Gostaria de agradecer também ao meu namorado Pedro, por me dar todo carinho e suporte que eu precisei durante a graduação e por também não me abandonar toda vez que eu começo a tagarelar sobre *Fate* sem ele nunca ter tocado em nenhum jogo ou anime. Eu amo você, muito obrigada pela sua companhia.

Meus mais profundos obrigada a minha mãe Roseni e ao meu pai Rogério, por cuidarem de mim e sempre me encorajarem a seguir meus sonhos e a trilhar meu caminho. Obrigada por todo suporte nessa jornada que é a minha vida. Às minhas irmãs Lívia e Carolina, à minha avó Gelci, muito obrigada pelo carinho que sempre me deram. Também agradeço à família do meu namorado por me acolherem em sua casa como parte da família.

Por fim, agradeço à minha orientadora Luciana Salles por ter acreditado no meu trabalho e por ter me aceitado no grupo de pesquisa em cultura pop. Agradeço também aos meus colegas pelos pitacos e conselhos, sem vocês esse trabalho não seria o mesmo.

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disso, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida. (BARTHES, 2011, p. 19)

## RESUMO

A narrativa está presente na vida humana desde seus primórdios e pode ser encontrada nos mais antigos mitos e nas mais modernas produções da cultura pop. As histórias do ciclo arturiano englobam uma parcela importante da matéria da Bretanha, um conjunto de lendas relacionadas à história das ilhas britânicas e aos lendários reis bretões. Essas narrativas constroem um grande conjunto clássico que, ao longo dos séculos, foi adaptado e reinterpretado por diversos artistas. O presente trabalho visa analisar o mito na cultura pop investigar a reconstrução, não apenas da figura mitológica do rei Artur, mas também de algumas das narrativas do ciclo arturiano para a franquia japonesa *Fate*, iniciada como uma *visual novel* e, mais tarde, desdobrada em animes, mangás e jogos eletrônicos. A base narrativa da franquia se dá através da retratação de uma disputa pelo Santo Graal, na qual alguns magos escolhidos, chamados de mestres, invocam um único servo cada um. Esses servos são figuras históricas notáveis e o rei Artur é um deles, retratado como uma mulher: Arturia Pendragon. Ela é uma das figuras centrais da franquia, não apenas dentro da narrativa, mas também em peças de marketing. A pesquisa possui caráter exploratório, pautado na investigação do cânone mitológico em relação à adaptação citada e na análise do processo de tradução de uma narrativa lendária para um produto cultural de massa. É evidente que o tempo e o espaço são tópicos importantes para análise desse processo, visto que as epistemologias de uma época e de um povo interferem na maneira de produzir cultura. Percebe-se que há um cuidado com a essência dos personagens. Entretanto, é importante observar que esses mitos foram traduzidos para um público específico numa era que a cultura e as narrativas podem ser transformadas em produtos de mercado para as massas através da indústria cultural.

Palavras-chave: mito; ciclo arturiano; matéria da Bretanha; indústria cultural; cultura pop; *Fate*.



## ABSTRACT

Narratives has been present in human life since its beginnings and can be found in the oldest myths and in the most modern productions of pop culture. The narratives of the Arthurian Cycle encompass an important portion of the Matter of Brittain, a set of legends related to the history of the British Isles and the legendary Breton kings. These narratives build a great classic set which, over the centuries, has been adapted and reinterpreted by many different artists. The present work aims to analyze the myth in popular culture and to investigate the reconstruction, not only of the mythological figure of King Arthur, but also of some of the narratives of the Arthurian Cycle for the Japanese franchise *Fate*, started as a visual novel and, later, unfolded in anime, manga and electronic games. The narrative basis of the franchise is through the portrayal of a dispute for the Holy Grail, in which some chosen mages, called masters, invoke a single servant each. These servants are notable historical figures and King Arthur is one of them, portrayed in the series as a woman: Arturia Pendragon. She is one of the central figures of the franchise, not only within the narrative, but also in marketing pieces. This research has an exploratory character, based on the investigation of the mythological canon in relation to the aforementioned adaptation and on the analysis of the process of translating a legendary narrative into a mass cultural product. It is evident that time and space are important topics for analyzing this process, since the epistemologies of a time and a people interfere in the way of producing culture. It is noticed that there is a care with the essence of the characters, however, it is important to observe that these myths were translated for a specific public in an era in which culture and narratives can be transformed into market products for the masses through the cultural industry.

Keywords: myth; arturian cycle; matter of Britain; cultural industry; pop culture; *Fate*

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 MITOLOGIA E CULTURA .....	14
2.1 O ARTISTA E O MITO .....	17
2.2 O CICLO ARTURIANO .....	18
3 O MITO, O JOGO E A CULTURA POP .....	23
3.1 A TYPE-MOON E O “NASUVERSE”.....	27
4 A FRANQUIA FATE.....	28
4.1 A GUERRA PELO SANTO GRAAL .....	28
4.2 O CICLO ARTURIANO EM FATE .....	29
4.2.1 Arturia Pendragon .....	30
4.2.1.1 Fate/stay night .....	32
4.2.1.2 Fate/Zero.....	35
4.2.1.3 Fate/Grand Order.....	37
4.2.1.4 Fate/Prototype.....	37
4.2.2 Morgan le Fay.....	38
4.3 A RECUPERAÇÃO DOS MITOS.....	39
CONCLUSÃO.....	43
REFERÊNCIAS .....	47

## 1 INTRODUÇÃO

O material lendário do ciclo arturiano passou por várias ressignificações ao longo dos séculos e hoje está enraizado no imaginário popular por meio de inúmeras obras, produtos de variadas interpretações e adaptações que podem ser encontradas em diferentes mídias como o teatro, o cinema e a literatura, também nos jogos, nos quadrinhos e até mesmo na música. Antes versos e prosas épicas sobre as aventuras do rei Artur e seus cavaleiros, hoje esses personagens e narrativas lendárias encontram-se em meio à indústria cultural, servindo como produtos comerciais em função das novas lógicas de consumo em massa. Excalibur, a lendária espada do rei Artur, símbolo da soberania legítima da Grã-Bretanha, hoje é vendida como um brinquedo ou em réplicas decorativas. O próprio rei Artur ganha diferentes versões alternativas que podem ser obtidas como prêmios no jogo exclusivo de celular *Fate/Grand Order*. Desse modo, este trabalho pretende investigar como se deu a adaptação dos mitos arturianos para a franquia japonesa *Fate*, sobretudo a reconstrução do rei Artur, transformado na personagem Arturia Pendragon. Nesse sentido, a pesquisa também se volta para uma breve análise sobre como os mitos encontram na cultura pop um terreno fértil para sua permanência e perpetuação na atualidade através de sua ressignificação sob a ótica dos novos modos de produção cultural: a produção em massa.

Embora esses elementos lendários sejam apropriados pela indústria cultural em função do lucro, seus modos de propagação e disseminação de produtos comerciais auxiliam na preservação da memória mitológica, visto que as lógicas de produção e venda, facilitadas pelo surgimento de novas técnicas e tecnologias, sempre almejam o maior número possível de consumidores. Antes era Artur um rei perfeito de honra e nobreza exemplar, que deveriam ser almejadas e seguidas pelos homens, mas hoje, em *Fate*, transforma-se numa mulher que, traumatizada pela tragédia de seu passado, parte em busca de uma maneira de apagar-se da existência na tentativa de salvar o seu país.

A produção de obras nos moldes da indústria cultural para as massas não significa necessariamente que a essência dos mitos será perdida. Desta forma, percebi ser necessário um olhar breve sobre a importância do mito para a cultura humana, bem como ele se modifica em concomitância com as transformações sofridas pela sociedade em função das necessidades da comunidade na qual ele eclode. Assim, busca-se compreender de maneira sucinta como se dá a presença e a atuação do mito nas culturas e em como ele influencia o nosso dia-a-dia, além de discutir sobre suas transformações ao longo do tempo.

O material analisado consiste no primeiro lançamento da franquia, o jogo *Fate/stay night*, também o já citado *Fate/Grand Order*, além da *light novel*<sup>1</sup> chamada *Fate/Zero*. Para os outros temas abordados foi realizada a leitura e a análise de textos sobre o assunto através de uma pesquisa bibliográfica.

No segundo capítulo deste trabalho, passaremos por uma breve discussão sobre a importância da mitologia para a cultura e vida humana, além das transformações sofridas por ela no decorrer dos tempos, adaptadas e ressignificadas em função das alterações nas necessidades dos participantes de uma comunidade conforme a cultura evolui no espaço e no tempo. Desse modo, passaremos por uma análise sucinta sobre as mudanças ocorridas na narrativa arturiana ao longo dos séculos, fragmentada em diversas obras idealizadas por inúmeros autores em conformidade com a realidade de seu tempo.

No terceiro capítulo trataremos sobre reflexões acerca da utilização e ressignificação dos mitos e da arte em geral como produtos de mercado pela indústria cultural e sobre como esse fenômeno também auxilia na manutenção desse material mitológico para a atualidade. Também passamos de maneira breve pelo surgimento da empresa por trás da franquia *Fate* e por como seus produtos se desdobraram de jogos eletrônicos para animações, peças de teatro, *light novels*, entre outros, não apenas adaptando os mitos arturianos, mas também diversos outros personagens de outras mitologias.

No quarto capítulo partimos para a análise da adaptação do mito arturiano para a franquia *Fate* com ênfase na construção da personagem Arturia Pendragon. Primeiro estabelecemos o que é a franquia *Fate* e como sua narrativa se desenvolve através da guerra pelo Santo Graal. Pontuamos alguns dos elementos adaptados do mito arturiano para a franquia que vão desde objetos, como a Excalibur e o próprio Santo Cálice, aos personagens além do rei Artur como seus cavaleiros, o mago Merlin e a feiticeira Morgana. Passaremos por observações na psique de Arturia para a análise de sua construção em razão do trauma devido aos acontecimentos trágicos de sua trajetória, que levaram ao seu fim solitário, em consequência de uma vida isolada e reprimida, e à inevitável destruição de seu reino. Refletimos como esses episódios catastróficos transparecem na personalidade distante de Arturia e como eles são trabalhados ao longo do primeiro jogo através da interação com o protagonista do jogo *Fate/stay night* e outros personagens.

---

<sup>1</sup> Uma *light novel* é um romance ilustrado, geralmente no estilo mangá, publicado a princípio como folhetins em revistas ou na internet para posteriormente ser lançado em encadernados impressos.

Neste mesmo capítulo também abordamos de maneira breve o *Fate/Grand Order* e sua importância em virtude dos lançamentos contínuos de novos personagens devido a sua mecânica de *gacha*<sup>2</sup>. Nele há quinze versões alternativas de Arturia com designs e habilidades distintas. Também comentamos de forma sucinta sobre a versão protótipo do primeiro jogo, descartada, mas lançada posteriormente devido ao sucesso das primeiras publicações. Falamos também sobre Morgan le Fay, uma personagem combinação entre três mulheres dos mitos arturianos: Morgana, Morgause e Viviane, a dama do lago.

Por fim, tratamos de como a franquia recupera os mitos, não apenas do ciclo arturiano, mas também de diversas outras mitologias, através da adaptação e da ressignificação. Como discutido nos capítulos anteriores, essa ação ajuda as velhas histórias a perdurarem, embora sofram certas mudanças em função da adaptação ao tempo, às vendas e a demanda do público-alvo consumidor. Embora muitos personagens sejam representados através de designs apelativos em função do público e das vendas, levantamos reflexões sobre um fenômeno comum entre os fãs: a pesquisa, seja por pura curiosidade pela origem do personagem lançado, isto é, a figura lendária “real”, ou pelo desejo em descobrir as referências utilizadas das lendas para a construção do design dos personagens.

Esta pesquisa teve início na busca por conhecer mais sobre o material lendário canônico referente aos mitos arturianos, buscando entender como o rei Artur passou a ser Arturia Pendragon. Além disso, eu também procurava entender melhor a maneira como o mito influencia a vida humana e compreender a importância das narrativas mitológicas para o espírito humano. Assim, compreender como a indústria cultural é capaz de manter o mito vivo hoje também se fez necessário.

---

<sup>2</sup> *Gacha* é um estilo de jogo que copia a mecânica das máquinas de venda de brinquedo em que você insere uma certa quantia de dinheiro e ganha um prêmio aleatório. Tanto as máquinas quanto a própria mecânica delas são muito populares no Japão.

## 2 MITOLOGIA E CULTURA

Os mitos e lendas surgem com os primórdios da humanidade. Pessoas se reuniam ao redor de fogueiras em banquetes ou festivais sagrados para contar histórias sobre heróis lendários, monstros míticos ou jornadas épicas. Alguns mitos falam de questões intrínsecas ao espírito humano, outros são precursores de ordens sociais e também existem aqueles que tentam explicar o místico acerca do mundo. Um mito pode ser uma narrativa, oral ou escrita, ou um composto de imagens, como um conjunto de pinturas numa caverna. O elemento em comum entre esses diferentes tipos são as histórias, porque todo mito fala de algo, logo, é na narrativa que os mitos encontram um ambiente mais prolífero para sua difusão. Roland Barthes (2001) afirma que a narrativa começa com a própria história da humanidade, ela está presente em todos os tempos, lugares e sociedades. Nós somos seres contadores de histórias.

Lévi-Strauss (1978) elaborou uma hipótese base que afirma que os povos “primitivos”, designados aqui como povos originários, eram movidos por uma necessidade ou desejo de compreender o mundo e a natureza ao seu redor. Esse raciocínio, semelhante ao pensamento filosófico, era construído por meios intelectuais, é claro, com base nas capacidades e conhecimentos dos indivíduos de acordo com o tempo e o espaço em que viviam. Por outro lado, para Lévi-Strauss e Campbell (1998), a mente e o corpo humano sempre foram a mesma coisa e sempre possuíram as mesmas capacidades, independente das diferenças de cultura e tempo entre os sujeitos. Isto é, as pessoas, apesar da época e do local, compartilham algo em comum que é a vida humana e seus estágios. Todos os sujeitos passam pelas mesmas etapas: a infância, a vida adulta e a velhice. Experimentam o amor, a dúvida, o luto, entre outros. Nesse sentido, Campbell (1998) afirma que o mito revela o elemento em comum entre os humanos: aquilo que eles possuem dentro de si próprios. Assim:

[...] a psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos (Campbell, 1998, p. 53).

As imagens apresentadas nos mitos estão dentro de nós e fazem parte do inconsciente coletivo. Para Barthes (2001) o mito é uma mensagem, um conjunto de signos que formam um sistema de significação, ou seja, um sistema semiológico. Assim, o mito não pode ser um objeto, um conceito ou uma ideia porque ele é um modo de significação, uma forma. Desse modo retornamos à afirmação de que todo mito fala de algo, que favorece o que Campbell (1998) chama de “experiência de se estar vivo” — viver os estágios da existência ao

amadurecimento e à morte. O autor identifica os mitos como um instrumento para promover e compreender a evolução psicológica de um sujeito, além de estimular seu desenvolvimento dentro da sociedade. Portanto, é atribuído ao mito o papel de fomento ao crescimento individual e coletivo.

Campbell (1998) apresenta quatro funções do mito: a mística, a cosmológica, a sociológica e a pedagógica. A primeira refere-se à dimensão e à consciência do mistério que é a existência, como o mito propõe compreender a manifestação do maravilhoso no mundo. A função cosmológica faz alusão ao funcionamento das coisas, ao universo e à natureza (Campbell, 1998, p. 32). São os mitos fundadores, aqueles que buscam explicar os fenômenos no mundo de modo que o mistério se manifeste. Já a função sociológica lida com a base e a validação de uma determinada ordem social, estabelecendo os princípios éticos e as leis de uma comunidade. Também possui papel de preservar a história e as tradições de um povo. A função pedagógica se manifesta como um guia para auxiliar o indivíduo a experienciar a vida sob quaisquer circunstâncias, dando sentido à sua própria existência. Essa função exprime sabedorias e mensagens importantes para o ser humano. São lições que englobam princípios comuns ao espírito humano, temas universais e atemporais que percorrem a jornada de um indivíduo.

Embora os mitos compartilhem entre si temas semelhantes, os diferentes modos de construí-los influenciam na maneira como cada povo compõe sua própria identidade cultural. Campbell (1998) afirma que as civilizações se asseguram através dos mitos. Por exemplo, uma cultura desenvolvida ao redor de um mito que estabelece o corpo feminino como a própria natureza terá uma visão de mundo diferente de uma sociedade pautada no nomadismo, na caça e no pastoreio. Na Idade Média a sociedade baseava-se no mito cristão da Queda do Paraíso e isso moldou os alicerces do corpo social europeu, que influenciou outras comunidades, ainda que pela força e pela violência. Ou seja, os mitos estão ligados à coletividade e vinculados ao tempo e ao local que surgem. Nesse sentido, o mito também se põe como uma forma de analisar e compreender uma sociedade, servindo como ponte para refletir acerca de seus valores e crenças numa determinada época.

Campbell (1998) também afirma que o mito é um meio para alcançar a harmonia entre nós e a “grande sinfonia do mundo”. Isto é, participar e engajar na vida em todos os seus estágios, entrar em harmonia com a natureza e consigo próprio: alcançar a bem-aventurança, como o autor diz. O mito também fala sobre a sua auto descoberta, sobre a procura pelo seu verdadeiro eu no caminho do amadurecimento, todas questões íntimas ao espírito humano,

compartilhadas entre indivíduos de povos distintos. O herói mitológico é um elemento importante nesse aspecto por passar por provações e revelações que são espelho da nossa própria vida, uma vez que ele precisa ultrapassar desafios e participar da vida tendo em mente que como humano ele está amadurecendo e precisa tomar decisões. Essas provações geralmente são metáforas e alegorias dos problemas enfrentados por nós mesmos. Logo, podemos dizer que o herói vive uma aventura arquetípica, que se constitui numa criança que desperta para o novo mundo que se abre com a adolescência, em seguida passa pelas responsabilidades da vida adulta e no fim precisa encarar a inevitável morte. Esses temas perduram sob arquétipos que surgem com diferentes roupagens ao redor do mundo na história humana, cujas diferenças decorrem do ambiente e das condições históricas. Portanto, esses mitos servem como modelos para acompanhar o desenvolvimento de um indivíduo, são histórias que ajudam em momentos de crise.

Os rituais das primitivas cerimônias de iniciação têm sempre uma base mitológica e se relacionam à eliminação do ego infantil, quando vem à tona o adulto, seja menina ou menino [...] Um conto de fadas é o mito para a criança. Há mitos certos para cada estágio da vida. À medida que envelhece, você precisa de uma mitologia mais convincente (Campbell, 1998, p. 148).

Construir uma vida própria sem dispor de um modelo não é fácil, logo é importante destacar a função do mito nesse aspecto. E os modelos precisam se adaptar ao tempo dos indivíduos porque é o mito que está a serviço de sua comunidade, que está ligada aos fundamentos de sua época. Segundo Barthes, existe uma apropriação do mito pela sociedade para que ele ganhe forças e exista. As sociedades se transformam, portanto é fundamental que o mito se adeque às novas necessidades dos indivíduos porque “A única maneira de conservar uma velha tradição é renová-la em função das circunstâncias da época” (Campbell, 1998, p. 22). Para o autor, o mito lida com a transformação da consciência, a mudança nos modos de pensar, sendo assim uma força harmonizadora, um meio de equilibrar a mente e o corpo e direcionar a vida no caminho apontado pela natureza. As imagens criadas pelas mitologias, os heróis e outros arquétipos, todas se referem aos planos da consciência ou aos campos da experiência que existem em potencial na jornada humana.

Se você considera que muitas culturas diferentes contam histórias de criação, de nascimentos virginais, da vinda, morte e renascimento de um salvador, todas essas histórias falam de alguma coisa que está dentro de nós, e da nossa capacidade de compreender [...] As imagens são o reflexo das potencialidades espirituais de cada um de nós. Ao contemplá-las, evocamos os seus poderes em nossas próprias vidas (Campbell, 1998, p. 228).

O mito é uma mensagem que se dirige ao espírito humano através de uma infinidade de signos, que confirmam a verdade interior de um indivíduo e o colocam em harmonia consigo



mesmo e com a natureza ao seu redor. Por ser um modo de significação, uma forma, e estar tão ligado à cultura devido às suas funções primordiais, torna-se mais claro como a cultura pop vê o mito como um terreno fértil a ser explorado. Contudo, discutiremos sobre isso mais à frente no capítulo sobre o mito e a cultura pop.

## 2.1 O ARTISTA E O MITO

As imagens evocadas pelo mito apresentam temas complexos e uma riqueza singular em significados acerca da psique humana. Elas refletem o que há de íntimo no interior do indivíduo e revelam o que há de comum entre as pessoas. Por estar a serviço dos integrantes de uma comunidade, é preciso que o mito se adapte conforme as transformações na sociedade. Novos tempos geram novos temas, que precisam de novos heróis, e os velhos temas precisam ser ressignificados para que façam sentido para os indivíduos. Os mitos são sensíveis às necessidades de sua época e precisam estar em perfeita sintonia com seu tempo. Assim, Campbell vê no artista o papel de fazer sobreviver o mito hoje:

Roland Barthes deixa claro que é a história que faz com que determinado mito continue a existir ou não, ou seja, para existir determinado mito deve ser difundido e falado através do tempo. Porém, o mito sofre transformação dependendo da época que está sendo lembrado, essa mudança pode ocorrer através da arte, como a música, por exemplo [...] A arte continua a modificar a mitologia, entretanto adaptando-a para seu tempo. Depende sempre de seu criador, do veículo pelo qual será difundido e do público que irá consumir. (Campbell, 1998, p. 29-30).

A narrativa pode ser encontrada em toda parte por ser uma poderosa ferramenta de expressão e hoje há numerosas maneiras de se contar uma história, seja através da literatura, do cinema ou dos jogos. Como já dito, nós somos seres contadores de histórias e os mitos encontram na narrativa uma área propícia para sua difusão. Logo, os artistas tornam-se os melhores para manter a memória do mito viva. Entretanto, ressignificar os mitos requer entender suas funções e compreendê-los como mensagens, como sistemas de significação que revelam o íntimo do espírito humano. Não apenas isso, é necessário entender seu próprio tempo para que as imagens apresentadas nas produções ressoem com os indivíduos. Portanto, o papel do artista nesse aspecto é de adaptar os antigos mitos para as percepções modernas, é claro, traduzindo-os para a linguagem escolhida: filmes, romances, jogos, músicas, etc. Em outras palavras, o artista deve falar sobre as questões intrínsecas e universais do ser humano utilizando a roupagem necessária para que o público compreenda a mensagem. Ele deve reinterpretar o mito mantendo sua essência e mensagens simbólicas ao mesmo tempo em que o atualiza para sua época.

O mundo se modifica, a cultura evolui e as pessoas renovam seus ideais e modos de pensar, o que era essencial para uma sociedade há cem anos pode não mais servir hoje. O mito passa por diferentes enfoques ao longo das eras e transforma seu sistema simbólico, que representa a condição humana dentro das mitologias de acordo com uma época. Logo, esse sistema se organiza em função do conhecimento adquirido pelos indivíduos sobre si mesmos e sobre a organização da sociedade na qual estão inseridos. Esse fenômeno destrói a noção de que o mundo é fixo, quando na verdade ele está em constante mudança e isso reflete a própria natureza humana, estando em constante amadurecimento e transformação (Campbell, 1998).

Portanto, é trabalho do artista reunir esses temas universais e imagens míticas para adaptá-las à semelhança dos conceitos e ideais de seu tempo. O que o espírito humano necessita hoje? Que ensinamentos precisam os indivíduos dos tempos atuais? Os temas míticos se repetem, mas, conforme a cultura evolui, eles precisam de renovação. O amor, o amadurecimento, o luto e etc., são questões comuns a qualquer indivíduo, mas não são compreendidos da mesma maneira como os indivíduos os percebiam há cem, quinhentos ou mil anos atrás. Além disso, há novos temas que surgem conforme a tecnologia avança. Logo, o artista precisa realizar um trabalho de tradução para o seu tempo, mas que ao mesmo tempo mantenha a essência dos mitos viva porque são eles que colocam o indivíduo em contato com o que Campbell chama de arquetipologia essencial da vida espiritual. O mito é o canal de comunicação com o nosso próprio interior, é ele que nos coloca em contato com nossas possibilidades, com as potências do espírito humano e nos introduz à vida e ao mundo.

## 2.2 O CICLO ARTURIANO

O ciclo arturiano consiste num conjunto de histórias e romances medievais escritos, adaptados e recriados ao longo dos séculos, centrados no rei Artur e em seus cavaleiros. Como já discutido neste capítulo, o mito se modifica conforme as sociedades se transformam, portanto, nada mais natural que as narrativas que compõem a mitologia arturiana se alterarem em função da realidade e das crenças de seus autores e público. Existem histórias galesas que remontam o século VII com raízes na mitologia celta, também existem tratados medievais, como as crônicas atribuídas ao monge Nennius, compiladas no *Historia Brittonum* em meados do século IX. Além disso, no século XV, Sir Thomas Mallory publicou o famoso e influente romance *Le Morte d'Arthur*. Na França, por volta dos séculos XII e XIII houve um processo de prosificação de determinados escritos em verso para a organização dos compilados *Vulgata* e *Post-Vulgata*, possivelmente com o objetivo de dar forma definitiva às lendas que se dispunham

em várias obras publicadas por diversos escritores de origens distintas. São inúmeros os manuscritos, portanto, para este trabalho, passaremos de maneira breve pelas transformações do mito arturiano.

As obras galesas que remetem a Artur estão compiladas no *Mabinogion*, conjunto de prosas que remonta ao século VII, primeiramente traduzidas e editadas entre os séculos XIV e XV pela Lady Charlotte Guest. A primeira obra a apresentar a corte arturiana é o conto céltico *Culhwch e Olwen*. Artur também aparece em diversos outros escritos, como o poema do século X *Preideu Annwryn* (Os Despojos do Outro Mundo), no qual o rei parte para o Outro Mundo<sup>3</sup> céltico em busca do caldeirão da abundância. Esse tema foi desenvolvido posteriormente por Chrétien de Troyes no século XII, que deu forma aos primeiros traços do Santo Graal, como veremos mais à frente.

Alguns historiadores acreditam ter sido Artur uma figura histórica real com o título de *dux bellorum*, uma espécie de chefe guerreiro. As primeiras crônicas a representá-lo dessa maneira foram reunidas no *Historia Brittonum* e são atribuídas ao monge Nennius. Essas crônicas possuem cunho historiográfico e referem-se a diversos reis lendários da Bretanha e um deles era Artur, um guerreiro que lutou contra as invasões saxãs em diversos combates, o mais famoso deles ocorrido no monte Badon onde Artur matou sozinho 960 inimigos.

Embora a região da atual Grã-Bretanha tenha sido controlada pelos normandos, por reis da Inglaterra e por senhores feudais na França, os primeiros conquistadores dos bretões foram os romanos. Os saxões uniram-se aos bretões de início e com o declínio do império romano os dois povos retomaram a ilha. Muitos bretões fugiram, mas outros resistiram no País de Gales e, sem conseguir expulsar os novos invasores, os bretões começaram a criar histórias.

Artur transformou-se numa figura de poder excepcional, uma espécie de rei do mundo, capaz de unir todos os bretões; o símbolo de um redentor que um dia iria voltar e retomar o controle da Bretanha. A lenda do rei perfeito foi transmitida oralmente através do tempo, graças à ação dos bardos, poetas das cortes galesas (do País de Gales) encarregados de conservar as tradições célticas. Com o passar do tempo, os elementos do mito sofreram mutações que lhe deram uma configuração propícia a ser utilizada por diversos grupos dominantes na Europa Ocidental (Zierer, 2005 p. 143).

Zierer (2005) também afirma que os mitos criados em torno do rei Artur pareciam ter o objetivo inicial de satisfazer a comunidade e possuíam papéis semelhantes às funções do mito citadas por Campbell no início deste capítulo: integração, pautada na crença em Artur e em seu

---

<sup>3</sup> O Outro Mundo céltico é o reino de diversas entidades e possivelmente também dos mortos. É geralmente descrito como um reino de juventude, beleza, felicidade e saúde eterna.

retorno glorioso para libertar e liderar a Bretanha; mobilização, com intuito de estimular nos bretões a esperança no futuro e uma função esclarecedora, a qual exprimia através da simbologia o desejo de união para expulsar os inimigos.

São numerosos os autores que deram vida às lendas arturianas, dos mais notáveis: Geoffrey of Monmouth, Chrétien de Troyes, Robert de Boron e Sir Thomas Mallory. Além disso, ainda há muitos textos de autoria anônima, como o famoso *Sir Gawain and the Green Knight*. Assim, as lendas arturianas adquiriram novos significados à medida que foram reescritas, adequando-se ao tempo e aos costumes da Europa Ocidental. Esse acontecimento levou à cristianização do mito arturiano, fenômeno que apresentava objetivos políticos, como a legitimação da fé cristã entre os bretões. Com a segunda e terceira cruzada, a religião era o eixo central em torno do qual giravam os eventos mais importantes da Europa no século XII, responsável por boa parte da propagação e popularização das histórias arturianas. Esse período foi caracterizado por uma renovação cultural significativa, estabelecida através de um processo de consolidação política e centralização das monarquias da Europa. Não apenas se popularizou o ciclo arturiano, mas também o ciclo carolíngio<sup>4</sup>.

Esses ciclos se originaram do aproveitamento das tradições regionais, primeiro da necessidade real de se valer das gestas e sagas para se compor a história de cada reino; depois, da natural imaginação das novas nacionalidades, reunindo ou criando, à feição das parábolas e narrativas bíblicas, tomadas como modelo de perfeição, as suas próprias estórias maravilhosas, a que se foram agregando elementos hagiográficos e, em especial, do culto da Virgem Maria (Furtado, 2002, p. 10).

Em outras palavras, as modificações nas narrativas arturianas também se deram pelo crescente interesse na criação de um passado nacional. Para tal se aproveitaram as antigas tradições regionais, é claro, adequadas à nova realidade da sociedade medieval da Europa Ocidental.

A difusão das lendas arturianas foi favorecida pela *Historia Regum Britanniae* do clérigo Geoffrey de Monmouth. Segundo Zierer (2005) a dinastia anglo-normanda, conquistadora da Inglaterra no século XI, foi a primeira a utilizar os mitos arturianos para consolidar seu poder. Os anglo-normandos nomearam-se continuadores da linhagem bretã através de Artur e forjaram uma resposta literária à obra *A Canção de Rolando*, na qual o rei da França é apresentado como o único capaz de retomar a Terra Santa. Desse modo, Artur passa de um chefe guerreiro a um rei cuja missão é expulsar os pagãos da Bretanha e combatê-los

---

<sup>4</sup> Também conhecido como Matéria da França, que narra as aventuras de Carlos Magno e seus doze paladinos.

através da cristandade. Em paralelo, Artur porta elementos tanto pagãos quanto cristãos: uma espada chamada *Caliburn* de origem céltica, forjada no Outro Mundo, e o escudo *Prydwen*, com uma imagem da Virgem Maria.

Entre 1162 e 1182, o clérigo francês Chrétien de Troyes escreveu diversos romances em verso sobre a corte arturiana. Embora aqui Artur ainda seja uma figura importante, as narrativas dão maior foco às aventuras dos cavaleiros, cujas façanhas são prioridade. Eles precisam demonstrar sua habilidade guerreira, refinamento, elegância e boa educação com as damas. A organização feudal da época e as instituições de cavalaria prosperavam no mundo europeu, prevalecendo cada vez mais elaboradas em detalhes, terreno fértil para a proliferação de histórias com essas temáticas. Para Troyes, o Graal se referia a uma escudela, uma travessa larga na qual se serve comida, símbolo de prosperidade e abundância como o caldeirão procurado por Artur em *Preideu Annwryn*. Entretanto, muitos de seus significados se mantiveram obscuros devido à morte do autor.

Como vimos antes, é Chrétien de Troyes quem introduz a figura do Santo Graal ao ciclo arturiano em seu romance *Perceval*, que fala sobre o cavaleiro puro que necessita cumprir uma jornada para encontrar o Graal com intuito de curar o seu tio. No fim do século XII, foi o poeta francês Robert de Boron o primeiro autor a cristianizar o Graal ao transformá-lo no cálice utilizado por Jesus na Última Ceia. Influenciados pelos fundamentos cristãos, os escribas do século XIII transformaram a busca pelo Graal em algo mais religioso. Percival, portanto, foi substituído por Galahad, personificação do cavaleiro perfeito de acordo com a visão cristã, um homem honrado que nunca teve pecado carnal, nem em pensamento, como mostrado *Na Demanda do Santo Graal*, romance anônimo do ciclo da *Post-Vulgata*. A presença do religioso na narrativa é constante e há uma clara luta entre as forças de Deus e do diabo. Aqui Artur é um pecador e por seus pecados o Graal retirou-se da Bretanha.

Segundo Zierer (2005) a cristianização do mito arturiano beneficiou diversas camadas dominantes. As lendas deram papel de destaque à nobreza, em busca de sua independência, ao mesmo tempo que incentivaram a centralização da coroa, vista como elo entre os nobres. Além disso, a Igreja desejava pacificar os nobres excluídos das heranças, que promoviam guerras em busca de territórios. Nesse sentido, o mito arturiano serviu como um modelo favorável aos interesses dos mais poderosos para promover a dispersão desses jovens, utilizando-os para sua própria agenda.

No contexto de falta de terras aos nobres, a Igreja e os poderes constituídos estimularam ainda as lutas para fora da Europa contra os muçulmanos para retomar a Terra Santa, e dentro da Europa as Cruzadas contra aqueles

considerados como hereges (ex: Cruzada contra os Albigenses) e a Reconquista na Península Ibérica contra os mouros (Zierer, 2005, p. 151).

Portanto, fica claro que na narrativa arturiana houve um detrimento dos elementos pagãos em favor dos símbolos cristãos em razão de uma motivação política. Diversos grupos dominantes se apropriaram dessas histórias e seus temas para ressignificá-las em função de se fortalecer perante a nova organização social surgida com a mudança cultural.

Os mitos arturianos também foram tema popular no romantismo, que recuperou tradições medievais e as atualizou para o período moderno. Desse movimento surgiu *Le Morte D Arthur* (1485) do autor Sir Thomas Mallory, inspirada nas aventuras do rei Artur e seus companheiros da Távola Redonda, contadas através de um revisionismo ao material medieval pautado na curiosidade pelas culturas e tradições mais originárias.

O movimento romântico vai pautar as primeiras décadas do século XIX e terá como fonte de inspiração o mundo natural, a magia, os mitos antigos e a época medievla. É neste contexto que se assiste ao reaparecimento das narrativas arturianas, sendo, saliente-se, *Le Morte D Arthur* alvo de especial interesse por parte do público vitoriano (Martins, 2009, p. 6).

Embora muitos romances medievais tenham influenciado obras modernas, e tenham sido adaptados para inúmeras mídias e gêneros, o romance *Le Morte D Arthur* se põe como um dos mais influentes nas obras de língua inglesa. O romance perdurou como uma força dominante na literatura, fator importante na continuação pelo interesse no rei Artur e em seus cavaleiros, que sofreram inúmeras ressignificações ao longo dos séculos. O mito arturiano passou de lendas com raízes na cultura celta, para narrativas sobre um rei perfeito que um dia retornaria à Bretanha para unir seu povo e retomar sua glória, até sua cristianização mediante a ascensão da Igreja Católica.

Até hoje as aventuras arturianas continuam sendo recontadas em mídias e gêneros mais contemporâneos. As lendas foram adaptadas para o teatro, para o cinema, para a televisão e também para os quadrinhos, os jogos eletrônicos e até mesmo inspiraram álbuns musicais. Logo, assim como essas narrativas foram modificadas ao longo dos séculos em função de seu contexto histórico, relativo às crenças e ideias de seus autores, os mitos adaptados hoje também seguem os mesmos fundamentos, visando sempre um determinado público-alvo devido às novas lógicas de produção cultural, como entenderemos melhor no próximo capítulo.

### 3 O MITO, O JOGO E A CULTURA POP

Como já discutido, os mitos passam por ressignificações em função das mudanças socioculturais ocorridas dentro de uma comunidade. O mundo se modifica e as tecnologias evoluem, portanto, as formas de produção de histórias também se transformam. Desse modo, a maneira como os mitos são construídos hoje há de seguir as novas lógicas de produção cultural, que surgem com a ascensão da indústria do entretenimento e a massificação da cultura. Portanto, através da indústria cultural, os mitos se transformam em produtos criados para o consumo em massa: os deuses tornam-se personagens em histórias em quadrinhos, grandes sagas épicas são adaptadas para o cinema e outras inspiram jogos eletrônicos.

Huizinga (2007) define o jogo, em resumo, como uma atividade não-séria, capaz de absorver por completo o jogador, livre e de envolvimento voluntário, que não visa lucro, possui certa ordem e é realizada através de regras dentro de um limite espaço-temporal próprio, exterior à vida comum. O autor também afirma que o jogo pode atuar como uma função significante, portanto, assim como o mito, todo jogo pode exprimir significado. Além disso, Huizinga defende que o jogo é um importante elemento para a cultura humana, um fenômeno inerente à própria humanidade, cujos constituintes formais podem ser encontrados na estrutura de diversas áreas que compõem a cultura. Nesse sentido, essas atividades arquetípicas da sociedade humana, práticas que se mesclam à cultura, estão, desde o princípio, marcadas por aspectos fundamentais do jogo como a linguagem, a guerra e o próprio mito,

que é também uma transformação ou uma “imaginação” do mundo exterior [...] Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurar a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra. Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. (Huizinga, 2007, p.7)

Assim, é possível afirmar que mito e jogo são elementos primordiais para os princípios da cultura, visto que suas características formais permeiam a estrutura de diversas atividades essenciais ao modo de vida humano. Jogo e mito, portanto, possuem muito em comum: ambos estão ligados à cultura humana, são meios pelos quais se pode expressar algo e criar significação, encontram bons frutos na esfera narrativa e suas características formais permeiam a estrutura de várias atividades arquetípicas da cultura humana. Portanto, como elementos fundamentais para a cultura humana, ambos também encontram um terreno fértil na cultura pop para sua perpetuação devido ao fenômeno de massificação da cultura, sobretudo com a

evolução da tecnologia, que facilitou a distribuição dos jogos, também dos mitos, para o público e foi um importante fator para a transformação e evolução de sua forma, como o surgimento dos jogos eletrônicos.

O avanço tecnológico e a evolução dos estudos na área dos jogos contribuíram para a sua concepção como uma mídia mais complexa, que pode englobar diversas características pertencentes a outros tipos de mídia, como o cinema e a literatura. Por outro lado, o jogo ainda se estabelece como uma mídia única, interativa e representativa, sem deixar de lado a sua ligação com a cultura. Por exemplo, Salen e Zimmerman (2003) acreditam que todos os jogos, em algum grau, podem refletir a cultura da qual se originam, assim como os mitos, por serem produtos criados e consumidos dentro da cultura. Portanto, podemos compreender os jogos também como objetos simbólicos, capazes de refletir o contexto no qual estão inseridos. Dessa forma, ao contrário do pensamento de Huizinga, que acredita serem os jogos anteriores à cultura, percebe-se que os jogos também podem ser uma mídia que refletem os valores de uma sociedade e da sua cultura porque fazem parte da cultura. Logo, tanto o jogo quanto o mito são produtos culturais.

Martin-Barbero (2008) propõe uma leitura do texto de Walter Benjamin *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* para além das transformações apenas na arte e na técnica, mas também por uma mudança de sensibilidade e uma renovação na experiência do coletivo. Isto é, não apenas a arte e as formas se transformam, decorrente do surgimento de novas tecnologias de reprodução e aspirações coletivas, mas também o modo como as massas percebem as coisas em função dessas mudanças. A nova sensibilidade é a da aproximação e esse fenômeno se dá através do conceito do desaparecimento da aura nas obras de arte, apresentado por Benjamin (2011).

A morte da aura na obra de arte fala não tanto da arte quanto dessa nova percepção que, rompendo o envoltório, o halo, o brilho das coisas, põe os homens, qualquer homem, o homem de massa, em posição de usá-las e gozá-las. Antes, para a maioria dos homens, as coisas, e não só as de arte, por próximas que estivessem, ficavam sempre longe, porque um modo de relação social lhes fazia *parecer distantes* (Martin-Barbero, 2008, p. 82).

Esse fenômeno é semelhante ao conceito de profanação trabalhado por Agamben (2007) em *Profanações*, que trata de devolver o que está ou foi consagrado ao livre uso. É tirar algo do âmbito sagrado (elevado e inalcançável) para devolver ao uso comum das pessoas, para que elas utilizem a arte da maneira como desejarem. Assim, a profanação pode ser interpretada como uma forma de resistência à vida moderna e, nesse sentido, é um ato de liberdade com



objetivo de romper as amarras que impedem a criatividade e a autonomia geradas por uma sociedade coibitiva.

Sagradas ou religiosas eram as coisas que de algum modo pertenciam aos deuses, assim, eram subtraídas ao livre uso e ao comércio dos homens. Sacrilégio era todo o ato que violasse ou transgredisse essa indisponibilidade que as reservava exclusivamente aos deuses. Se consagrar (sacrare) era o termo que designava a saída das coisas da esfera do direito humano. Profanar, por sua vez, significava restituí-las ao livre uso dos homens (Agamben, 2007, p. 58).

Benjamin (2011) explica que o culto é a maneira mais primitiva de inserir a obra de arte na esfera da tradição. Entende-se então que a produção de arte teve início com as imagens a serviço da magia, ou seja, no âmbito da sacralidade. Logo, o que importava era a sua existência e não sua visibilidade. O autor também argumenta que, em essência, a obra de arte sempre foi reproduzível, entretanto, a reprodução técnica tem capacidade de colocar as cópias em situações que seriam impossíveis para a obra original devido a maior acessibilidade. Esse movimento pode gerar uma atualização do objeto reproduzido. Embora isso caia na esfera do uso comercial, esse fenômeno gera um enriquecimento perceptivo porque faz com que a obra seja vista por novas óticas que lhe concedem novos sentidos e funções.

Essa aproximação da arte com as massas é possível através de mecanismos de identificação e projeção das pessoas com a obra consumida. Os mitos e heróis lendários ressoam com o interior primordial humano. Daí ser necessário pensar como a indústria cultural responde a essa demanda intrínseca pela mitologia nos dias atuais. A arte, assim, desprende-se do sagrado em virtude da autonomia que o mercado lhe proporciona através de sua reprodutibilidade na economia mercantil (Martin-Barbero, 2007, p. 75). Desta forma, compreender o consumo através de sua lógica cultural também se faz necessário. Douglas e Isherwood (2013) afirmam que as lógicas de consumo possuem importância tanto ideológica quanto prática no mundo atual, já que estão relacionadas a um conjunto de costumes, atividades e padrões ligados a determinadas camadas da sociedade. Portanto, o consumo de bens atua com

um papel central como estruturador de valores que constroem identidades, regulam relações sociais, definem mapas culturais [...] Os bens são investidos de valores socialmente utilizados para expressar categorias e princípios, cultivar ideais, fixar e sustentar estilos de vida, enfrentar mudanças ou criar permanências (Douglas; Isherwood, 2013, p. 8).

Ou seja, a prática do consumo é uma ocorrência moldada por aspectos de ordem cultural, sendo, dessa maneira, um fenômeno cultural. Isso pode ser explicado através das transformações sofridas pela sociedade ao longo dos anos, como já discutido. A mudança nas lógicas de produção promove também transformações no modo como a cultura é consumida

pelas pessoas. Os autores ainda afirmam, retornando à sacralidade das coisas, que “Os bens [...] são acessórios rituais: o consumo é um processo ritual cuja função primária é dar sentido ao fluxo incompleto de acontecimentos” (Douglas; Isherwood, 2013, p. 18). Assim, vemos outra vez o movimento de profanação das coisas sagradas.

Podemos entender melhor como o mito sobrevive nos dias atuais ao investigarmos o consumo sob essas novas óticas, não apenas pelo viés cultural, mas também como parte de uma nova lógica do funcionamento de um sistema que permeia a sociedade atual, mais digital, capitalista e globalizada, pautada pelo consumo massivo, que, entretanto, torna a mitologia, o sagrado, mais acessível às massas.

A indústria do entretenimento é massiva, capaz de levar antigas obras aos lugares que talvez não alcançassem por outros meios através de diferentes estratégias e técnicas de reprodutibilidade. Embora essa prática seja realizada pelas grandes empresas, que visam o máximo de lucro, produzindo com o objetivo de alcançar o maior número de pessoas, elas conferem maior acessibilidade às obras produzidas. As tecnologias digitais possuem um papel fundamental para a cultura pop, visto que facilitam esse modo de consumo massivo. Além disso, as releituras e adaptações de mitologias para o cinema e outras mídias acabam se deslocando para outras mídias e produtos.

O popular ciclo arturiano foi tema de inúmeras obras ao longo dos séculos e, assim como qualquer outro mito, passou por ressignificações para ressoar com o contexto histórico-social no qual foi produzido. Atualmente, o mito arturiano é um produto comercial. Para este trabalho, um dos temas do jogo eletrônico *Fate/stay night* e outros produtos baseados na obra, que vão além de uma narrativa interativa com o jogo e transformam-se em produtos de outra natureza como histórias em quadrinhos e animações.

Embora essas obras possuam um fator comercial, o fator da acessibilidade é determinante para a sobrevivência do produto. Nesse caso, não apenas dos mitos arturianos, mas também de outras mitologias, já que a empresa responsável pela franquia *Fate* trabalha com diversos outros mitos, das mais variadas culturas.

Antes na esfera do sagrado, os mitos hoje são transformados em produtos mercadológicos, de jogos a bonecos, como antigos rituais e ídolos de adoração. As motivações mudaram, mas a essência permanece a mesma. O público deseja experimentar a grandeza do rei Artur e continua a apreciar as façanhas de seus cavaleiros em diversas mídias populares mais adequadas à época atual para que a mitologia continue no gosto popular e sobreviva através do tempo.

### 3.1 A TYPE-MOON E O “NASUVERSE”

A Type-Moon é a empresa por trás de *Fate*, e o nome da marca é em homenagem aos primórdios do grupo como produtor de *doujin*<sup>5</sup>. A empresa foi fundada em 1998 por dois amigos, o autor Kinoko Nasu e o ilustrador Takashi Takeuchi, mais como um hobby do que almejando lucro. Os primeiros produtos lançados foram *light novels* e *visual novels*<sup>6</sup> no universo das obras de *Kara no Kyoukai* (1998) e *Tsukihime* (2000). Em 2012 foi publicado um jogo com história antecedente aos acontecimentos de *Tsukihime*, *Witch on the Holy Night*. Todos esses títulos, incluindo os da franquia *Fate*, fazem parte de um universo compartilhado, que foi nomeado como *Nasuverse* em homenagem ao autor.

As primeiras obras tiveram grande aceitação do público e boas vendas, logo formando uma legião de fãs. Com o sucesso, a pequena empresa de publicações por hobby transformou-se numa grande organização comercial.

Em 30 de janeiro de 2004 a empresa lançou sua primeira obra comercial: *Fate/stay night*, um jogo *visual novel* adulto para computador que quebrou vários recordes de vendas em sua estreia e tornou-se uma das *visual novels* mais populares da história. Pelo sucesso imediato, *Fate/stay night* foi o estopim para a criação da franquia *Fate*, que hoje possui um vasto número de sequências, *prequels*<sup>7</sup> e *spin-offs*<sup>8</sup> para diferentes mídias.

Em quase vinte anos de publicação, a franquia acumula mais de vinte títulos em diversos formatos, como videogames de vários gêneros e *light novels*, que ganham adaptações animadas, seriadas ou fílmicas, para peças de teatro, *Drama CDS* e outros produtos comerciais como camisetas, bonecos, relógios e etc. Um dos lançamentos mais populares é o *Fate/Grand Order*, jogo exclusivo para celular, que também conta com uma versão *arcade* exclusiva no Japão, que funde elementos de RPG de turno e elementos *gacha*.

---

<sup>5</sup> *Doujin* é a nomenclatura que se dá a um grupo de pessoas que compartilham de um mesmo interesse, atividade ou hobby. A palavra pode ser traduzida para o inglês como “*fandom*”. Produções publicadas por esses grupos também são conhecidas por *doujin*.

<sup>6</sup> *Visual Novel* é um gênero de jogo virtual que combina narrativa textual com ilustrações estáticas ou animadas. Trata-se de uma forma digital de ficção interativa, muito popular no Japão, que permite que o jogador faça diversas escolhas ao longo do jogo, que podem modificar seu final.

<sup>7</sup> Uma história contendo eventos que precedem uma obra já existente.

<sup>8</sup> Produto novo baseado numa determinada obra.

## 4 A FRANQUIA FATE

*Fate/stay night* é um jogo eletrônico que foi lançado em 2004 para computador. Devido ao seu sucesso imediato, a obra transformou-se numa franquia, desdobrando-se em vários outros produtos e adaptações para outros formatos de mídia. Hoje, a franquia não adapta apenas os mitos arturianos, mas também lendas e personagens de outras mitologias.

### 4.1 A GUERRA PELO SANTO GRAAL

Para analisar a franquia, primeiro é necessário entender sua base narrativa. O enredo de todos os lançamentos sob o título *Fate* se sustenta através dos principais elementos da guerra pelo Santo Graal, uma competição para decidir o merecedor do Santo Cálice. Essa disputa possui regras, que sofrem alterações em algumas obras, mas, para este trabalho, passaremos apenas pelos princípios estabelecidos no primeiro jogo da franquia.

A guerra pelo Santo Graal acontece em Fuyuki, cidade fictícia do Japão, e é um ritual mágico no formato de competição em duplas que se desenvolve através de batalhas violentas. Sete magos são escolhidos pelo próprio Santo Graal e são chamados de “mestres”. Eles recebem marcas vermelhas na mão, denominadas *Command Spells*<sup>9</sup>, e invocam um servo como aliado. Estes, também chamados de espíritos heroicos, são figuras importantes para a humanidade que deixaram marcas na história ou realizaram grandes feitos. Geralmente são personagens mitológicas, lendárias ou folclóricas, mas também podem ser figuras históricas e até mesmo personagens icônicas da literatura. Os servos também podem incluir “anti-heróis”, figuras malignas ou de ideais distorcidos, contrárias à descrição tradicional de heróis. Para invocá-los, cada mestre realiza um ritual com um catalisador<sup>10</sup>. Cada servo possui uma classe própria, não repetida durante as invocações, que está sempre vinculada às suas habilidades apresentadas nos mitos e, embora em outras obras existam mais, no modelo apresentado existem apenas sete: *Saber* (guerreiros que utilizam espadas), *Archer* (guerreiros proficientes em lançar projéteis ou com armas de longo alcance), *Lancer* (guerreiros proficientes em lanças), *Assassin* (figuras proficientes em assassinato), *Caster* (figuras proficientes em magia), *Rider* (guerreiros proficientes num tipo de montaria ou veículo) e *Berserker* (figuras tomadas por uma fúria bárbara ou que perderam quase todos os vestígios de sua sanidade).

---

<sup>9</sup> Um tipo de magia cristalizada que permite ao mestre obter obediência absoluta sobre um servo através de um comando. Esse feitiço só pode ser utilizado três vezes.

<sup>10</sup> Símbolos ou relíquias sagradas relacionadas a um espírito heroico, como coroas, anéis, armas, etc.

A competição tem início após todos os mestres invocarem seus servos e termina com uma única dupla vitoriosa. O prêmio é o Santo Graal, objeto mágico capaz de realizar um pedido para o mestre e servo. As almas dos espíritos heroicos derrotados servem como combustível para o Santo Graal atingir seu verdadeiro propósito que é alcançar o *Akasha*, ou o *Swirl of the Root*, um lugar metafísico dentro do Nasuverse que atua como uma “força” que existe acima de todas as teorias e também é berço de todos os eventos e fenômenos do universo. É o lugar mais cobiçado pelos magos por ser uma fonte de magia muito poderosa, sobretudo por conter todos os segredos e “verdades” do universo. Para que esse lugar seja alcançado, são necessárias todas as sete almas dos servos, logo, o último mestre precisa utilizar um de seus *Command Spells* para fazer com que seu servo se mate, caso deseje completar o ritual.

#### 4.2 O CICLO ARTURIANO EM FATE

Não apenas o rei Artur foi adaptado para a franquia, mas também vários personagens e outros elementos que fazem parte do ciclo arturiano. Um dos mais icônicos, e já mencionado, é o Santo Graal. Porém, o objeto apresentado não é o mesmo cálice utilizado por Jesus Cristo na última ceia, mas um Graal criado por três magos poderosos, fundadores da competição. O Graal utilizado por Jesus apenas é mencionado em poucos momentos.

A ilha de Avalon foi adaptada como uma camada do mundo que ainda possui as leis da Era dos Deuses, um período na história da humanidade abundante em *mystery*<sup>11</sup>, e lar para criaturas não-humanas sobreviventes da transição da Era dos Deuses para a Era dos Homens. Não é a ilha das maçãs apresentada nos mitos, mas apenas a recuperação do conceito de lugar de imortalidade e descanso, que em lendas de outras culturas recebe nomes como Utopia, Campos Elíseos, Jardim do Éden, etc.

Diversos artefatos também foram adaptados, alguns muito conhecidos como a lendária Excalibur e sua bainha Avalon, outros nem tanto, como Rhongomyniad, uma lança utilizada pelo rei Artur em alguns manuscritos, e Arondight, espada portada por Lancelote em certas histórias. Essas armas geralmente atuam como os *Noble Phantasms* de cada servo, a habilidade trunfo de cada herói. Essas habilidades são criadas utilizando a imaginação como núcleo e incorporam as habilidades e características de um determinado herói. Elas podem ser armas ou outros objetos importantes, como escudos, anéis, etc. Também podem ser abstrações únicas, como habilidades mágicas e maldições capazes de mudar o próprio ambiente.

---

<sup>11</sup> Poder que é parte do Akasha e fonte de todos os fenômenos sobrenaturais que ocorrem no Nasuverse.

Além desses elementos, vários personagens aparecem na franquia, desde os mais conhecidos, como Merlin, Morgana e Lancelote, aos menos populares como Agravain, um dos irmãos de Galvão e Vortigern, irmão de Uther Pendragon. Embora o foco do trabalho seja Arturia Pendragon, adaptação do icônico rei Artur, também passarei brevemente por outros personagens icônicos. Também adotarei o nome Arturia, embora nas obras seu nome seja escrito como Altria ou Artoria.

#### 4.2.1 Arturia Pendragon

A primeira mudança notável é a troca de gênero entre o rei Artur dos mitos e Arturia da franquia, que é uma das heroínas em *Fate/stay night* e interesse romântico do protagonista, invocada como servo por ele. Não há um manuscrito específico que parece ter inspirado o autor para essa adaptação, há referências aos mitos celtas e textos mais antigos, bem como elementos mais modernos encontrados, por exemplo, na coleção Brumas de Avalon. Há muito pouca ou nenhuma alusão aos elementos cristianizados e talvez isso se dê pelo Japão não ter passado pelo processo de cristianização sofrido pela Europa Ocidental. Além disso, também é um modo dele penetrar o mercado ocidental com mais facilidade.

Alguns pontos da trama de Arturia foram contados no *Fate/stay night*, mas o CD Drama *Garden of Avalon* expandiu sua história, além de outros lançamentos posteriores. *Garden of Avalon* narra a vida de Arturia desde seu nascimento, arquitetado por Merlin e Uther, até sua morte pelas mãos de Mordred na batalha de Camlan. Acho necessário começarmos por essa parte, embora ela não tenha sofrido muitas mudanças, para levantarmos algumas questões internas da personagem.

O início da história de Arturia começa, como na maioria dos outros manuscritos, com o desejo de Uther Pendragon em deitar-se com Igraine. A união entre ambos foi um plano de Uther e Merlin para conceber um herdeiro que, ao contrário dos textos tradicionais, carregasse em si a essência dracônica do protetor legítimo da Bretanha. Isso se deu após o mago ter uma visão de dois dragões batalhando entre si: um vermelho, representando os bretões, e um branco, representando os saxões. Essa referência aparece em textos mais antigos, como as crônicas de Nennius, as obras de Geoffrey of Monmouth e também em *Lludd e Llefelys*, poema encontrado no *The Mabinogion*. Durante o parto, portanto, Merlin impregnou Igraine com a energia do dragão vermelho para que Arturia nascesse com um núcleo de energia dracônica para torná-la protetora legítima do reino. Seu gênero foi sempre encoberto, sobretudo durante o período no qual sua existência foi um segredo.

Antes de tirar Caliburn da pedra, Merlin alertou Arturia sobre o futuro: a Bretanha estava destinada à destruição e qualquer um que retirasse a espada da pedra seria sacrificado no processo. Como rei, as pessoas colocariam as esperanças nos ombros dela e, se ela falhasse em tornar as coisas certas, todos iriam culpá-la e amaldiçoá-la. Ela não ganharia nada por isso e jamais poderia ter uma vida humana comum. Embora tudo parecesse terrível, Arturia aceitou o destino num primeiro momento, mesmo horrorizada com o destino do seu reino. Contudo, ela foi cativada pelo sorriso das pessoas que viu no futuro e, acreditando que talvez pudesse dar ao seu reino um fim pacífico, tornou-se rei. Vale ressaltar que todos os personagens a chamam de rei, nunca de rainha, mesmo por aqueles que sabiam a verdade sobre seu gênero. Em japonês todos os personagens sempre utilizam a partícula 王 (Ō - rei), nunca usam “rainha”, que é 女王 (Joō), mesmo referindo-se a ela como mulher. Isso talvez se dê porque a própria Arturia acreditava que uma donzela não poderia governar nada, assim, seu verdadeiro gênero permaneceu em segredo, exceto para Merlin, Morgana e Guinevere.

Arturia governou acreditando que ser um rei significava não ser mais humano, reprimindo suas próprias vontades para apenas servir aos outros. Entretanto, quanto mais perfeita como rei, mais a questionavam como governante por ela ser incapaz de compreender os sentimentos humanos. Embora demonstrasse confiança, Arturia foi sempre atormentada por dúvidas sobre ser um rei digno e isso a levou a se odiar por não conseguir dar a utopia que ela havia prometido. Arturia lutou contra seu tio Vortigern, que bebeu sangue de dragão para se tornar a personificação do dragão branco, nascido de dentro da Grã-Bretanha para destruí-la como a encarnação da rejeição do fim da Era dos Deuses, marcada pela abundância de fenômenos mágicos, mas fadada a desaparecer para dar lugar à Era dos Humanos, o que reduziria os *mysteries* e, por consequência, também os fenômenos mágicos. Após derrotado, Vortigern disse à Arturia que a morte dela contribuiria para esse declínio porque a própria existência dracônica de Arturia estava em desacordo com a era que estava por vir.

Merlin sabia que o reino precisava de um herdeiro. Através da magia, o mago fez com que Arturia, durante um certo período, fosse capaz de produzir esperma, transformando-a num “pseudo-macho”. Ao tomar ciência disso, Morgana enfeitiçou Arturia para coletar seu esperma e criar Mordred, um homúnculo, espécie de humano artificial, como parte de seu plano para destruir a Bretanha.

Todos esses acontecimentos, o descontentamento geral e o plano de Morgan, além do *affair* entre Lancelote e Guinevere, para o qual Arturia deu sua bênção por compreender seu casamento como um sacrifício para a rainha, levaram ao declínio da Bretanha, já condenada

pela diminuição dos fenômenos mágicos. Tudo terminou com o golpe fatal desferido por Mordred em Arturia na batalha de Camlan. Sentindo-se culpada pela destruição do reino, ela segurou o fardo como a única responsável, embora soubesse desde o início que a Bretanha acabaria de modo trágico. Em seus momentos finais, antes de dar o último suspiro, ela fez um apelo ao Mundo: em troca de seus serviços como espírito heroico, pediu pela oportunidade de procurar ela mesma o Santo Graal para mudar o destino do seu país. Isso faz com que ela pare no espaço-tempo no monte de Camlann e possa ser invocada como serva.

#### 4.2.1.1 Fate/stay night

Isso nos leva ao *Fate/stay night*, o jogo que narra os acontecimentos da quinta guerra pelo Santo Graal na cidade fictícia de Fuyuki. Por ser uma *visual novel*, o jogo possui uma jogabilidade simples e pouco interativa, já que boa parte dele consiste na leitura de textos e toda interação que o jogador possui com ele é realizada através de cliques na tela e escolhas narrativas. Os textos, geralmente acompanhados de imagens de cenários e ilustrações dos personagens, podem ser diálogos, narração ou os pensamentos do protagonista. Existem alguns “momentos de decisão” nos quais o jogo pausa e cabe ao jogador escolher entre algumas opções que podem mudar o curso da história, desmembrando-a em três ramificações. Elas surgem da escolha entre os possíveis interesses românticos e cada uma possui um subtítulo: a rota *Fate*, a rota *Unlimited Blade Works* e a rota *Heaven's Feel*. Para conseguir jogar todas, o jogador deve terminar a história e jogá-la mais vezes, fazendo diferentes escolhas. Contudo, as rotas só podem ser feitas numa ordem. Cada uma diverge em certos pontos e, a depender das escolhas do jogador, podem terminar de diversas maneiras. Há cerca de quarenta finais ruins, como a morte do protagonista ou de outro personagem, mas o jogo te permite refazer as cenas para evitá-los.

A rota *Fate* é a primeira a ser jogada e dá maior foco ao enredo e à construção do mundo, seu tema principal é “você mesmo como um ideal”. Para este trabalho, analisarei apenas alguns aspectos dela, já que Arturia, nos outros caminhos, não dispõe de um papel de destaque, mas todas possuem um enfoque específico e um tema principal diferente.

O jogo segue Emiya Shirou, um adolescente adotado pelo homem que o salvou durante a infância de um incêndio massivo que o deixou órfão. Esse homem também inspirou o sonho de Shirou de se tornar um “herói da justiça”, um guardião protetor dos fracos e inocentes. Arturia, aqui mais conhecida por *Saber*, é a serva invocada pelo protagonista e age de modo frio, reprimindo suas emoções para atingir seus objetivos, e irrita-se com o jeito protetor de



Shirou, que muitas vezes age apenas com a emoção para defender os outros, incluindo Arturia, colocando-se em perigo.

A ligação entre servo e mestre permite que os dois tenham vislumbres e sonhos sobre o passado de cada um. É assim que Arturia descobre sobre o incêndio e percebe a semelhança na culpa que os dois sentem em relação à impotência perante as tragédias vividas. Ambos possuem o mesmo desejo de salvar e proteger a todos. Entretanto, isso entra em conflito durante a história porque Arturia deseja fazer isso mudando o seu passado. Shirou discorda dessa vontade por achar uma atitude egoísta e acreditar que o passado não deve ser mudado.

Shirou descobre sobre a solidão de Arturia e as consequências de seu auto-isolamento, que levaram não só o povo, mas seus próprios cavaleiros, a rejeitá-la. Shirou também vê os avisos dados à Arturia por Merlin e descobre que Arturia quer refazer a seleção da espada, acreditando que extinguir sua existência traria salvação ao seu país. Entretanto, isso apagaria todas as suas marcas e conquistas da história e, como pagamento pelo pacto firmado com o Mundo, ela passaria a servi-lo como uma escrava por toda a eternidade, presa numa trajetória infinita e sem salvação. Shirou tenta dissuadi-la dessa ideia, sobretudo após constatar que Arturia, na verdade, odeia lutar. Ele tenta convencê-la a não apagar o seu passado para salvar não apenas a si mesma, mas também as suas conquistas em vida. Porém Arturia permanece irredutível em cumprir o que acredita ser seu juramento e seu dever como rei, mesmo que isso signifique causar a própria morte.

Arturia desenvolve sentimentos românticos por Shirou, embora ela os esconda para focar no seu dever. Seus sentimentos ficam mais aparentes conforme a narrativa anda. Só que Arturia acredita que não pode amar ou ser amada por perceber a si mesma como pecadora e uma falha como rei. Eventualmente Shirou confessa seus sentimentos, mas Arturia apenas os aceita no fim da história após compreender as motivações e convicções de seu mestre.

Durante o conflito final contra o vilão, Shirou é confrontado pelas memórias trágicas do incêndio, que não apenas matou sua família, mas também milhares de pessoas inocentes. O objetivo do vilão era mostrar uma parte obscura do protagonista, uma parte dele que amaldiçoava aquela noite e achava um erro ter sido salvo quando tantas pessoas morreram e ele nada fez. Entretanto, firme em seus ideais, Shirou recusa usar o poder do Graal para salvar sua família e extinguir o acidente. Isso apagaria suas memórias com Arturia e não traria os mortos de volta, tudo gerado pelo desejo seria uma mentira. Para Shirou, o que restava dos mortos não deveria ser apenas a dor porque a morte, embora dolorosa, também deixava boas memórias para os vivos. Diante disso, Arturia percebe sua insensatez e compreende que mudar o seu destino

seria covardia, as coisas perdidas jamais retornariam. Ela finalmente compreende que seu dever já havia sido cumprido, ela foi criada e viveu como um rei, mesmo que tenha sido um destino cruel. Portanto, Arturia aceita sua vida como ela foi e, por fim, encontra paz consigo mesma para seguir em frente.

Arturia teve seu destino traçado antes mesmo de seu nascimento e sempre possuiu um forte senso de dever como rei no sentido de cumprir um fardo como protetora do reino. Ela cresceu sem compreender os sentimentos humanos por acreditar que ser um rei era não ser humano porque precisava ser perfeita. Contudo, embora o objetivo tenha sido atingido, ela pecou como governante por não conseguir liderar a população, como veremos mais à frente no encontro dela com Alexandre, o Grande. Esse afastamento emocional ocasionou a rejeição de Arturia pelo seu povo, que possuía um líder com o qual não se identificavam. Isso deu início ao declínio do reino, já fadado à destruição devido ao início da Era dos Homens, em que os humanos se afastaram dos deuses, criaturas perfeitas, para viver em independência. Seguindo esse pensamento, nem Arturia, nem seu reino estavam de acordo com a era vindoura. Assim, podemos colocar essas mudanças em paralelo com as próprias mudanças sofridas pelo mito arturiano ao longo dos séculos. O mito deve mudar para acompanhar as novas lógicas organizacionais de uma sociedade. Se trouxermos esse raciocínio para a adaptação, podemos dizer que o reino de Arturia precisava perecer para dar lugar à nova era que estava por vir, na qual os homens governariam o mundo através de suas próprias forças, afastados dos deuses e dos fenômenos mágicos.

Um dos maiores conflitos internos da personagem é apresentado tanto em *Fate/stay night*, quanto em *Fate/Zero*, como veremos mais adiante. Embora sempre demonstre uma postura ativa e confiante, Arturia é insegura e não possui autoestima ou se dá o devido valor. Por ter sido criada, nos muitos sentidos que essa palavra carrega, para ser um rei a serviço de seu país, ela está em constante luta consigo mesma sobre sua identidade como humana e sua identidade como rei, sentindo plenitude apenas ao servir aos outros. Devido a sua posição como cavaleiro e espírito heroico, ela não aprova ser tratada como mulher ou até mesmo como humana, embora ela seja apenas uma garota que recebeu um fardo muito pesado. Arturia não chegou a amadurecer para tornar-se rei, ela retirou Caliburn da pedra com catorze anos e parou de envelhecer. Ela possui uma grande desconexão com sua própria humanidade devido a sua privação de interação social e auto isolamento. Não apenas isso, devido ao encobrimento do seu gênero, e entendendo-se como um rei intocável, ela é totalmente não familiarizada com

afeto, o que a levou a acreditar que estava apaixonada por Merlin, seu conselheiro, como mostrado em *Garden of Avalon*.

Arturia começa a ter mais consciência de si própria através dos laços desenvolvidos com Shirou e Rin Tohsaka, a segunda heroína do jogo. Ela começa a perceber-se mais como uma mulher ao longo da narrativa, tornando-se mais autoconsciente de seu corpo, até mesmo sentindo inveja das curvas mais acentuadas de outras personagens. Arturia, entretanto, também constata isso como contraditório a sua identidade como rei. Entretanto, é através da experiência com o outro, como já vimos, que Arturia encontra a paz para sua guerra interna. Não apenas pelos laços românticos com Shirou, mas com a amizade de outros personagens e com as situações vividas como uma garota comum e não como um rei perfeito. Arturia, portanto, percebe que pode ser feliz como mulher enquanto ainda rei, entrelaçando suas duas faces e fazendo desabrochar o que ela tanto reprimia. Além disso, a forte convicção de Shirou também lhe fez perceber que se algo foi feito para nunca ter acontecido, o que aconteceria com todas as coisas que lhe foram tiradas? O rei protegeu o país, mas o país não protegeu o rei. Um destino cruel, mas ela cumpriu seu dever como rei até o fim. Mudar o passado seria desonrar aqueles que lhe ajudaram a pavimentar seu caminho, seus próprios feitos e as boas coisas que possuía.

#### 4.2.1.2 Fate/Zero

*Fate/Zero* foi lançado no formato *light novel* e depois foi adaptado para a televisão como anime. A obra narra os acontecimentos anteriores ao *Fate/stay night*, na quarta guerra pelo Santo Graal, e Arturia é invocada por Emiya Kiritsugu, posteriormente pai adotivo de Emiya Shirou. Embora ambos possuam o mesmo objetivo de paz, os dois diferem nas ideologias para alcançá-la e isso resulta numa relação cheia de atritos na qual Kiritsugu não busca compreender Arturia, que percebe seu mestre como frio e egoísta.

Nessa obra há dois pontos para a construção de Arturia que acho importante levantar. Um deles é o encontro promovido por Iskandar, ou Alexandre, o Grande, entre os três reis invocados naquela guerra para discutir sobre seus desejos acerca do Santo Graal. Arturia é confrontada por acreditar que um rei deva fazer qualquer sacrifício para garantir a prosperidade do reino, colocando as necessidades das outras pessoas antes das suas. Alexandre defende o contrário: são as pessoas que devem se sacrificar pelo rei, porque são suas ambições extravagantes que inspiram o povo. Um rei não pode estar solitário em seu posto porque isso gera distanciamento emocional do povo. Por sempre buscar proteger seus súditos, Arturia nunca os liderou, escrava do próprio ideal em nunca servir a si mesma. Se suas decisões como rei

levaram o reino ao declínio, cabia a ela aceitar o destino porque desfazer seus feitos seria um insulto a todos que morreram em seu nome, como ela aprende posteriormente com Shirou.

O outro ponto que considero importante é a batalha entre Arturia e Lancelote, esse que é invocado como *Berserker* após enlouquecer pela exposição de seu *affair* com Guinevere. Embora difícil de compreendê-lo, Lancelote demonstra arrependimento por sua traição e o desejo por uma punição pelos seus crimes. Ao ser derrotado por Arturia, ele diz que, apesar de tudo, ele tem fé que todos sempre acreditaram na grandeza dela como rei. No fim da obra, quando Arturia retorna ao monte de Camlann, ela permanece sem compreender as palavras de Lancelote, ainda culpando-se pela ruína de seu reino e pela sua incapacidade em compreender os sentimentos humanos.

*Fate* mostra um Artur perfeito, honrado e salvador de seu povo, como geralmente é apresentado nas obras arturianas. Entretanto, Arturia possui muitos conflitos internos acerca de seu gênero, sua própria humanidade e seu valor e merecimento como rei. Embora tenha cumprido seus deveres como rei e iniciado uma era de glória, Arturia também cometeu erros que ajudaram a culminar na destruição do reino, seja por sua desconexão emocional, pela inconsciência de si mesma ou pela passividade diante de uma traição. O fim da Bretanha não se deu por um castigo divino imposto pelo Santo Graal, como narrado em alguns manuscritos devido ao afastamento das pessoas de Deus, mas pela imperfeição do próprio rei e o destino para dar início a uma nova era. Todos esses temas são pertinentes aos mitos, já que falam sobre elementos intrínsecos aos seres humanos. Nada é eterno e a vida é permeada por sofrimento. De acordo com Campbell (1998), a causa disso seria a mortalidade, condição primordial à vida e tema principal da mitologia clássica. Não se pode negar a mortalidade das coisas, não apenas de si mesmo, quando se afirma a vida. Isso é notável tanto em Shirou, sempre convicto nesse ideal, e em Arturia, que precisou passar por certas situações para compreender essa afirmação.

Para Campbell (1998), além da jornada do herói enfatizar a autodescoberta através da simbologia na capacidade de controlar o “selvagem irracional” interior através da superação de “paixões tenebrosas”, seu maior objetivo é conquistar sabedoria e poder para servir aos outros. A jornada de Arturia é permeada pela aceitação do destino e pela autodescoberta. Nela, entretanto, o propósito de servir a outrem é levado ao extremo, causando a incapacidade de compreender tanto a si mesma quanto aos outros. Embora existam poderes capazes de mudar o passado, isso levaria à desonra da memória daqueles que haviam se sacrificado e aos próprios feitos de Arturia. O mundo estava em mudança e a antiga Bretanha não mais fazia parte daquela

era. Ao afirmar a vida, é necessário aceitar a mortalidade porque ambas não funcionam uma sem a outra.

A vida muda, as coisas morrem e os mitos mudam para se adaptar. A figura do rei Artur passa por inúmeras transformações e se torna Arturia Pendragon, mas a essência dos mitos, no que tange os temas da experiência de se estar vivo, permanece.

#### 4.2.1.3 Fate/Grand Order

Também acho importante passar brevemente pelo *Fate/Grand Order*, um jogo exclusivo de celular com elementos *gacha* e RPG, por sua força comercial e de disseminação dos mitos com o lançamento contínuo de personagens inspirados em figuras mitológicas, lendárias e históricas.

Esse jogo não possui relação com a trama principal da franquia e dispõe de uma história própria, ainda em andamento, que hoje conta com quatro arcos. As mecânicas são semelhantes às da *visual novel*, mescladas a combates em turnos que surgem ao longo da narrativa, e o jogador pode invocar seus próprios servos. Atualmente o jogo possui mais de quatrocentos personagens jogáveis e existem dezesseis versões diferentes da Arturia, todas derivadas da original. Cada uma possui habilidades únicas e designs variados. Quatro dessas versões fazem parte de uma colaboração não oficial com *Star Wars*, algumas são versões de eventos especiais com temas variados, como verão e natal, geralmente criadas com apelo ao público. Como uma das personagens mais célebres, ela é o rosto da franquia e toda essa popularidade levou a um fenômeno chamado “saberface”, posteriormente incorporado no jogo como uma característica mecânica nas personagens. O rosto da Arturia se tornou tão popular que acabou sendo utilizado nos designs de outras personagens da própria franquia, como a Imperador Nero, Mordred, Morgan le Fay, Okita Souji, um espadachim do período Edo no Japão, e Joana D’arc, semelhança que é apontada por Gilles de Rais no *Fate/Zero*, entre outras. Artistas de outras empresas também se apropriaram de elementos do seu design para criar personagens como Violet do anime *Violet Evergarden* da Netflix.

#### 4.2.1.4 Fate/Prototype

Antes do *Fate/stay night* ser concebido como ele é hoje, o autor idealizou uma versão protótipo em que o protagonista era uma garota e seu par romântico o rei Artur. Entretanto, o ilustrador, preocupado pela obra talvez não funcionar como um jogo de interações com

personagens femininas, sugeriu ao autor trocar os gêneros do casal para se encaixar melhor no marketing. A mudança foi feita, mas a essência da história sobre heróis míticos foi mantida.

Essa versão foi posteriormente lançada sob os títulos *Fate/Prototype* e *Fate/Prototype: Fragments of Sky Silver* e ambas tiveram boa aceitação do público. Merlin também faz sua aparição aqui, entretanto também com o gênero trocado. O próprio Artur Pendragon também foi lançado para o *Fate/Grand Order* como um servo invocável pelo jogador.

#### 4.2.2 Morgan le Fay

Na franquia, Morgan le Fay é construída por um amálgama das personagens Viviane, a fada do lago que entrega Excalibur a Artur, Morgause, mãe de alguns cavaleiros e uma das meio-irmãs de Artur em alguns textos, e a própria Morgana. Essa tripartição no conceito da personagem retoma os antigos mitos celtas da deusa tríplice, ou a Grande Deusa Mãe, cuja essência está repartida em donzela, mãe e anciã. Nessa lógica, Viviane seria a donzela, a boa fada do lago, como alguns personagens se referiam à Morgan antes dela enlouquecer na sua busca pela destruição de Artur; Morgause seria a mãe, já que alguns escritos do mito atribuem a ela a maternidade de Galvão, Agravain, Gareth, Gaheris e Mordred, e Morgana seria a anciã, uma feiticeira sábia que se tornou perversa para destruir o próprio irmão e seu reino.

Um movimento parecido também pode ser percebido no imaginário arturiano ao longo dos séculos, em que Morgana pode ter passado por um processo de vilanização devido a vários fatores, um deles a cristianização dos mitos arturianos. Em textos mais arcaicos, a figura da Morgana pode estar associada a uma sacerdotisa de Avalon, uma personagem sem intenções maliciosas. Contudo, essa figura também está associada às deusas célticas, ao paganismo e à magia, elementos combatidos pela Igreja Católica. Logo, não é estranho que Morgana passe de donzela a uma *femme fatale*, mulher lasciva que instiga a ruína dos homens e dos bons costumes através de feitiçaria.

Assim como Vortigern, Morgan le Fay não é humana, mas uma prole da própria ilha da Bretanha e não nasceu de Gorlois, como alguns manuscritos tradicionais apontam, mas de Uther, herdando dele uma maldição primal da Bretanha e, por consequência, o direito ao trono por herdar com essa maldição os mistérios das ilhas britânicas. Isso também esbarra em algumas antigas lendas celtas, que diziam que o direito a governar era concedido pela própria terra (Martins, 2009). Contudo, Uther desejava um herdeiro homem e logo a descartou como sucessora. Embora Arturia fosse mulher, devido ao plano de Merlin, Uther confiou no mago e permitiu que ela se tornasse rei. Isso causou um grande ressentimento em Morgan, já que ela

herdara os mistérios da Bretanha e por isso acreditava ser mais merecedora ao trono. Desse modo, Morgan tornou-se uma peça fundamental para o colapso do reino, sempre tramando contra a irmã em busca de sua ruína. Assim como nos mitos, foi ela quem fez Arturia perder Caliburn e a bainha de Avalon antes da batalha em Camlann, e também deu à luz e criou Mordred, quem causou o ferimento fatal no rei. Entretanto, também foi Morgan quem buscou o corpo de Arturia e a levou para Avalon, como em alguns manuscritos tradicionais.

A Morgan invocada no *Fate/Grand Order* é uma versão alternativa que surge no sexto capítulo no terceiro arco da história. Essa versão nasce numa Bretanha alternativa, em que a Era dos Deuses perdurou, portanto o *mystery* também não foi perdido. É ela quem governa a Bretanha e conseguiu mantê-la viva por dois mil anos, embora a ilha também estivesse fadada à destruição. Governar a Bretanha é o único objetivo que a fez continuar, semelhante a irmã, embora ambas tenham filosofias diferentes quanto ao modo de governar, já que Morgan le Fay é extremamente tirânica e rígida. Essa versão é invocada como *Berserker*, embora sua contraparte original seja *Ruler*, uma classe extra que engloba guias e guerreiros virtuosos convocados pelo próprio Santo Graal, encarregados de governar e observar as guerras santas. Joana D'arc, por exemplo, também é invocada com essa classe.

Uma das versões alternativas de Arturia trata Morgan como mãe e irmã e a descreve como mais merecedora ao trono que ela, além de afirmar que ela amou mais a Bretanha que Arturia. É notável a semelhança com a obra de Marion Zimmer Bradley, em que a Morgana pode ser entendida como irmã, mãe e até mesmo amante de Artur.

#### 4.3 A RECUPERAÇÃO DOS MITOS

Como já mencionado, diversos outros elementos dos mitos arturianos foram adaptados para a franquia, como armas lendárias, o Santo Graal e outros personagens, como Merlin e Morgana, além dos famosos cavaleiros da Távola Redonda: desde os mais icônicos, como Galvão, Tristão, Lancelote e Percival, aos menos populares como Gareth, Agravain, Galahad, Mordred e Bedivere.

No *Fate/Grand Order*, no mesmo capítulo em que Morgan le Fay é apresentada, surge uma versão alternativa da Távola Redonda chamada de *Tam Lin Knights*. Os personagens adaptados não são os cavaleiros conhecidos, mas fadas que adquiriram as habilidades de Lancelote, Tristão e Galvão ao receberem seus nomes. Tam Lin é um personagem de uma balada de origem escocesa que foi sequestrado, corrompido e transformado numa fada pela própria rainha das fadas. Na franquia há uma inversão dessa lenda, visto que as fadas são “corrompidas” por uma rainha humana, no caso Morgan, para se tornarem pseudocavaleiros

humanos. Os nomes de Lancelote, Tristão e Galvão servem apenas como títulos, enquanto as personagens são figuras lendárias do folclore europeu: Mélusine, que recebe o nome de Lancelote, Barghest, o de Galvão, e Baobhan Sith recebe o nome de Tristão.

Nas lendas, Mélusine é um espírito feminino semelhante às sereias, uma mulher que, da cintura para baixo, pode ser uma serpente ou um peixe. A história da personagem na franquia conta que ela foi resgatada das águas de um pântano por uma fada, remetendo à história de Lancelot e sua ligação com Viviane e um de seus títulos como “Cavaleiro do Lago”. Barghest é o nome que se dá no norte da Inglaterra para descrever um monstruoso cão negro sobrenatural, embora o termo também possa se referir a um fantasma ou deidade doméstica em algumas regiões. Em certo momento é revelado que a personagem da franquia é conhecida por ter muitos amantes, como Galvão também é. Baobhan Sith vem da mitologia escocesa e compartilha de algumas características em comum com as succubus<sup>12</sup>. Ela seduz suas vítimas antes de matá-las, sugando sua energia vital, e em algumas lendas ela possui cascos de cervo ao invés de pés, o que pode ter sido representado no design da personagem adaptada pelo seu amor por sapatos de salto alto. A maior parte da ligação da personagem com Tristão é através do trágico e da melancolia. Ela é detestável e cruel ao extremo devido a um passado de abuso como prostituta em que, por mais que ela tentasse ser gentil, não conseguia obter empatia dos outros e era tratada com crueldade. Ela nunca recebeu amor, tampouco de sua mãe adotiva, e recebeu uma morte trágica na qual sua alma apodrece e seu corpo é jogado num abismo.

Oberon/Vortigern é uma espécie de amálgama entre Oberon, o rei dos elfos da obra *Sonhos de uma noite de verão* de Shakespeare, e Vortigern, tio de Artur e irmão de Uther. Britomart não aparece nas lendas arturianas, mas é uma personagem do poema *The Faerie Queenie* que se encontra com Merlin e Arthur, uma versão inglesa da personagem francesa Bradamante, que também se encontra com Merlin.

Embora a franquia disponha de muitas publicações, é o *Fate/Grand Order* que mais traz adaptações de figuras lendárias. E não apenas aquelas ligadas ao mito arturiano, mas também personagens de diversas mitologias e até mesmo figuras históricas, como o cientista Nikola Tesla e o escritor Hans Christian Andersen, e personagens fictícios da literatura, como Sherlock Holmes e o Fantasma da Ópera. São adaptadas desde divindades a figuras modernas, contanto que a figura tenha marcado, de alguma forma, a história da humanidade. Os personagens de uma mesma mitologia formam um núcleo, como o rei Artur, seus cavaleiros, Merlin, Morgana

---

<sup>12</sup> Um tipo de criatura sobrenatural que apresenta uma forma feminina e surge nos sonhos dos homens para seduzi-los e roubar sua energia vital através de atos sexuais.



e Cia. compõem o núcleo arturiano. Há também o núcleo grego, o romano, o japonês, o chinês e etc.

Um fenômeno muito comum entre os fãs é o da pesquisa, sobretudo quando um personagem novo é lançado. Uma nova figura lendária sempre desperta o interesse da comunidade, seja por pura curiosidade ou para descobrir as referências passadas das histórias para a adaptação, visto que muitos elementos lendários também são recuperados nas habilidades de cada espírito heroico. Vimos um pouco de como isso é feito no parágrafo sobre as *Tam Lin Knights*, mas por exemplo, Merlin possui uma habilidade chamada *Hero Creation* que remete o seu potencial em criar e instruir heróis. Sherlock Holmes possui duas habilidades que se relacionam ao seu poder dedutivo e a capacidade de formular hipóteses chamadas *Gift of Insight* e *Hypothetical Reasoning*. Circe possui uma habilidade chamada *Poisoned Food* e seu *Noble Phantasm* é capaz de transformar o adversário num porco. Todo *Noble Phantasm* possui um nome e uma explicação de sua funcionalidade que se refere a algum elemento pertencente às lendas da figura mitológica adaptada. Por exemplo, o da Circe se chama *Metabole Piglets* e a personagem:

[...] solta seus amados leitões para pisotear os homens grosseiros que ela convidou para seu luxuoso banquete. É um banquete mágico aterrorizante, prazeroso, turbulento e muito arrasador! Aqueles que provam do seu doce êxtase se deixariam, de bom grado, tornar-se seus porcos de estimação (Lasengle, 2015, *profile*, tradução nossa).

Essa habilidade remete à Odisseia, na passagem de Ulisses na ilha em que Circe vivia e onde ela transformou muitos dos companheiros de Ulisses em porcos ao atraí-los com um banquete sedutor.

Outros personagens adaptados, por exemplo, são Quetzalcoatl, uma divindade do vento, do ar e do aprendizado, e Tezcatlipoca, deus da noite, do norte, da temperatura, da beleza e da guerra, ambos pertencentes à cultura mesoamericana. Yu Mei-ren, consorte do lorde de guerra Xiang Yu, Jian Ziya, um general e estadista, e Qin Shi Huang, um imperador chinês, são parte da cultura chinesa. Karna, filho do deus sol, Arjuna, filho do deus Indra, e Kama, o equivalente hindu para cupido, pertencem à cultura hindu. Geronimo, um líder indígena da América do Norte, e muitos outros heróis consagrados como os gregos Jasão e Hércules e os da mitologia escandinava Sigurd e Brynhild, também Júlio César e Espártaco da cultura romana, entre muitos outros.

O jogador em *Fate/Grand Order* é lançado numa época diferente a cada capítulo da história principal, como a era de ouro dos piratas ou o governo de Gilgamesh na Babilônia. O

mito do Ragnarok é recuperado num dos capítulos, assim como a história do Conde de Monte Cristo num evento especial durante o lançamento do personagem.

Embora hoje a indústria cultural utilize esses mitos como mercadoria, é também ela quem ajuda a mantê-los vivos devido ao seu grande potencial de disseminação de produtos, levando-os a uma parcela de pessoas que talvez não fossem consumi-los. O modo massivo de produção da indústria cultural é uma forma eficiente de fazer com que o mito continue sendo perpetuado e chegue às grandes massas, embora nesse processo estejam envolvidas as problemáticas de venda e lucro desmedidos direcionando a produção para produtos mais apelativos. Por outro lado, como já discutimos, é na esfera da cultura pop que os mitos melhor florescem atualmente, sendo retirados da esfera do sagrado, afastado do homem, para serem repassados ao uso comum pela população, às massas. Nos jogos da franquia *Fate*, por exemplo, os jogadores não apenas presenciam os grandes feitos dos heróis, mas podem interagir com eles em situações cotidianas. Todos os personagens possuem personalidades próprias com base na visão dos autores que os criaram, pensadas, é claro, sempre no apelo ao público-alvo, geralmente homens na faixa etária da adolescência ao jovem adulto, embora muitas mulheres também consumam essas mídias. E não apenas os personagens notáveis da história e mitologia são recuperados, mas também os temas intrínsecos ao ser humano, repetidos nos mais diversos mitos ao longo das eras, como vimos no capítulo sobre a construção de Arturia Pendragon para a franquia. A essência da experiência de se estar vivo se sobrevive como temática e torna-se mais acessível através desse grande poder de propagação possuído pela indústria do entretenimento, que facilita o consumo de cultura para as massas.

## CONCLUSÃO

Os mitos e as lendas se alteram conforme a sociedade se transforma e a cultura muda em função das novas necessidades dos participantes de uma comunidade. Essas narrativas surgem com os primórdios da humanidade, possuindo diversas funções, sejam elas de aspecto mais místico, na tentativa de compreender o mundo ao seu redor, sejam elas de função sociológica ou pedagógica, com aspectos de suporte e validação para determinada ordem social. Os mitos, portanto, podem atuar como uma espécie de guia para o espírito humano, como um conjunto de referências para a jornada de crescimento e a transformação pessoal de cada indivíduo.

Como importante elemento para a cultura humana, as mitologias perduram nos dias atuais através de adaptações em função do seu novo público consumidor e das novas lógicas de produção de cultura que surgem com a ascensão da indústria cultural e da cultura de massa, também conhecida como cultura pop. Novos mitos surgem e os antigos se modificam para atender às necessidades de um novo público, atualmente massas ávidas por consumir. Cabe ao artista moldar essas transformações de acordo com os ideais do tempo em que ele vive para adaptá-las às novas aspirações e padrões socioculturais que surgem. Assim como ocorreu com o mito arturiano ao longo dos séculos, contado e recontado por diversos autores, alguns creditados e outros anônimos, cada um expondo sua própria interpretação das histórias e personagens. As lendas arturianas perduraram no tempo com essas constantes modificações e até mesmo passaram por um processo de cristianização, devido à forte influência da igreja católica na idade média, tirando Artur de suas possíveis raízes celtas para transformá-lo num rei guerreiro cuja missão era de combater os pagãos em seu país através da cristandade. Hoje podemos apreciar as aventuras de Artur e seus cavaleiros em diversos filmes, peças de teatro, quadrinhos e jogos eletrônicos, cada um propondo uma visão diferente do famoso rei.

Os mitos, portanto, encontram na cultura pop um terreno fértil para sua proliferação e permanência na atualidade. A indústria cultural se apropria dessas lendas, transformando-as em produtos comerciais, nos novos heróis da modernidade, adorados por inúmeros e ávidos fãs, que anseiam por consumir cada vez mais histórias e outros produtos materiais que abracem seus personagens e temas favoritos da mitologia. Por outro lado, é essa mesma indústria que auxilia na viabilização da permanência do mito, levando-o para diversos consumidores de diferentes camadas da sociedade, essas que talvez não fossem consumi-los. Assim, a cultura pop também ajuda a manter esses mitos em voga, já que a indústria do entretenimento visa atingir o maior público possível com suas vendas, facilitando o acesso da cultura às massas.

Tendo raízes nos primórdios da humanidade, assim como os mitos, os jogos são uma grande força dentro da cultura pop. Ambos possuem diversos elementos em comum, como sua importante ligação com a cultura humana, sendo um meio pelo qual é possível expressar algo e criar significação e, além disso, ambos florescem com facilidade na esfera narrativa. Fora isso, suas características formais permeiam a estrutura de várias atividades arquetípicas da cultura humana, essenciais aos modos de vida como os conhecemos. Hoje, com o avanço tecnológico, temos maior facilidade em consumir ambas as mídias, mitos e jogos, favorecida também pela cultura pop e pela indústria cultural.

Desse modo, para a franquia *Fate*, dona de inúmeros lançamentos, desde jogos eletrônicos a animações para a televisão, o famoso rei Artur foi transformado em Arturia Pendragon. Não apenas ele foi adaptado, mas também muitos outros elementos das lendas arturianas como o Santo Graal, a espada Excalibur e outros icônicos personagens como o mago Merlin, a feiticeira Morgana e diversos cavaleiros da tábua redonda.

A base narrativa da franquia se dá através da guerra pelo Santo Graal, um grande ritual no formato de competição entre duplas, servo e mestre, para reaver o santo cálice através de uma competição sangrenta. Os mestres são magos que invocam um servo, que atua como um familiar e é uma figura heroica, maligna ou anti-heroica, que, de alguma forma, deixou sua marca na história da humanidade. Arturia Pendragon é uma serva e sua primeira aparição ocorreu no primeiro lançamento sob o título de *Fate*, em que podemos notar diversas camadas na construção da personagem. Vários traumas e inseguranças refletem sua vida solitária e reprimida e, embora ela sempre se porte para os outros com a nobreza e a confiança de um rei e cavaleiro, Arturia possui fortes questões que envolvem arrependimentos, sua própria autoestima e dúvidas sobre realmente ser merecedora da coroa. Essas vulnerabilidades decorrem da repressão não apenas de seus próprios desejos em função das necessidades dos outros, mas também na de seu gênero, e na destruição brutal de seu reino. Seu governo pautado na crença de que um rei não é humano também auxiliou nessas questões internas, visto que isso gerou um distanciamento emocional entre ela e seu povo, o que ocasionou no abandono até mesmo de seus fiéis cavaleiros, já que ela se tornou incapaz de compreender os sentimentos humanos. Seu fim solitário após a tragédia sofrida a levou a firmar um contrato com o próprio Mundo para buscar o Santo Graal com o desejo de refazer a seleção da espada por acreditar que qualquer outro em seu lugar seria um melhor governante para o país, embora ele já estivesse condenado devido à mudança de eras no mundo, saindo da Era dos Deuses, abundante em

fenômenos mágicos, à Era dos Homens, na qual houve uma separação entre os humanos e deuses.

No primeiro jogo, as questões internas de Arturia são discutidas, exploradas e resolvidas através da interação com o protagonista e outros personagens da história. Na *light novel* de *Fate/Zero*, que narra os acontecimentos anteriores ao primeiro jogo, é trabalhado um ponto importante sobre o ideal de rei de Arturia, através do encontro entre três reis: Alexandre, o Grande, Gilgamesh e a própria Arturia. O jogo *Fate/Grand Order* não tem ligação direta com a narrativa principal, mas foi escolhido para este trabalho devido a sua importância com os lançamentos contínuos de novos personagens. A popularidade avassaladora de Arturia lhe rendeu dezessete versões diferentes nesse jogo, cada uma com habilidades e designs distintos. Isso também gerou o fenômeno “saberface”, no qual diversos autores, sendo da franquia ou não, utilizam referências de seu design para criar outras personagens.

Além disso, a franquia também nos apresenta Morgan, a famosa irmã do rei Artur, construída através de um amálgama entre três personagens encontradas nos textos arturianos: Morgause, uma das meio-irmãs de Artur e mãe de alguns cavaleiros, a própria Morgana, e Viviane, a dama do lago. Essa triplicidade remete às raízes célticas, visto que é possível fazer uma leitura de Morgana em referência à Grande Deusa Mãe de origem celta, cuja essência também era tripartida em donzela, mãe e anciã.

Não só as figuras arturianas são adaptadas para a franquia, mas também muitos outros elementos e personagens de diversas mitologias. Uma tábua redonda alternativa, por exemplo, foi criada para o *Fate/Grand Order* utilizando os nomes dos cavaleiros e elementos de figuras encontradas no folclore europeu. Além disso, também são adaptadas divindades da mitologia hindu, mesoamericana, chinesa e etc., personagens da literatura moderna e algumas figuras históricas reais ou personagens famosos da literatura moderna. Isso gera um fenômeno muito comum, despertado pela curiosidade e interesse dos fãs nos mitos, que é o da pesquisa, já que os lançamentos são constantes e grande parte da comunidade sempre busca saber quem são os personagens adaptados, bem como as referências que os criadores buscaram das lendas para construir o design visual e suas habilidades.

Embora esses mitos sejam tratados como mercadoria pela indústria cultural, também é ela quem ajuda na permanência e propagação dessas velhas histórias, adaptando-as para os tempos atuais, embora tornando-as mais apelativas para um determinado público-alvo, no caso da franquia *Fate*, meninos entre a adolescência e o início da vida adulta, embora muitas mulheres também consumam os lançamentos da franquia. Através dessas adaptações, os velhos

mitos são recuperados no processo de design do personagem e despertam a curiosidade dos fãs em conhecer a figura lendária por trás dessa adaptação. Portanto, com a facilidade de acesso à cultura, atribulada ao poder de difusão da indústria cultural e a evolução das tecnologias, os mitos mais populares ganham mais força para continuarem vivos e aqueles menos conhecidos são melhor difundidos entre as massas.

O grande rei Artur sobrevive na cultura há quase dez séculos através de diversas transformações. Ele sai dos versos épicos, passando de rei pagão em escritos celtas a cavaleiro cristão na Europa medieval, para uma personagem de um jogo no formato de *visual novel* criado no Japão. Personagem de grande popularidade, embora sua figura se torne mais apelativa em algumas mídias devido à demanda do público consumidor, rei Artur foi uma vez rei e sempre será rei, assim como escrito em sua lápide no romance de Sir Thomas Mallory.

## REFERÊNCIAS

A DEMANDA do Santo Graal. Tradução: Heitor Megale. 1. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

ARTHUR: King of the Britons. Direção: Jean-Claude Bragard. Reino Unido: British Broadcasting Corporation (BBC), 2002. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bI5MIEZSHdw>. Acesso em: 18 abr. 2022. Especial de TV

BAER, Ralph. **Genesis**: How the Home Video Games Industry Began. [2014?]. Disponível em: [http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm). Acesso em: 27 jun. 2022.

BARTHES, Roland. O mito, hoje. In: BARTHES, Roland. Tradução: Rita Buongermino e Pedro de Souza. **Mitologias**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001, p. 129-178.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2008. p. 165-196. Obras escolhidas 1 v.

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2008. p. 120-136. Obras escolhidas 1 v.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução: Carlos Felipe Moisés. 16. ed. São Paulo: Palas Athena, 1998.

DERRIDA, Jacques. A estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas. In: **A escritura e a diferença**. Tradução: Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995, p. 229-249.

DOUGLAS, M.; ISHERWOOD, B. **O Mundo dos Bens**: para uma antropologia do consumo. Tradução: Plínio Dentzien. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013.

FATE/STAY NIGHT ORIGINAL SOUNDTRACK & DRAMA CD GARDEN OF AVALON [...]. Hideyuki Fukasawa. Japão: Sony Music Studios Tokyo, 2016. 2 CD. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1-QR40vGhLU&list=PLo3LzsKfzdQsZlb5xbAV3JNCtKO2ySS9R&index=1>. Acesso em: 25 fev. 2022.

FATE/Unlimited Blade Works. Direção: Takahiro Miura. Japão: Ufotable, Aniplex, 2014. Animação.

FATE/Zero. Direção: Ei Aoki. Produção: Atsuhiro Iwakami. Japão: Ufotable. Aniplex, 2011. Animação.

FURTADO, L. Antonio. **Aventuras da Távola Redonda**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LASENGLE. FATE/Grand Order. Japão: 2015. 1 Jogo eletrônico.

LOPES, S. Wellington. **RAGNAROK: Aspectos do Mito Escandinavo na Atualidade**. 2022. Dissertação (Mestrado em Literatura Comparada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1BYMYDQv7iadz8YnG7TyIu0E5YfGF1aW7/view>. Acesso em: 18 abr. 2024.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Tradução: Ronald Polido e Sérgio Alcides. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MARTINS, R. Ana. **Morgan Le Fay: A Herança da Deusa. As Faces do Feminino na Mitologia Arturiana**. 2009. Dissertação (Mestrado em Estudos Anglísticos) – Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2009. Disponível em: [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1937/1/ulfl072330\\_tm.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1937/1/ulfl072330_tm.pdf). Acesso em: 18 abr. 2022.

PERRY, Douglas C. Perry. **The Influence of Literature and Myth in Videogames: How have myth and seminal writers of horror, science fiction, and fantasy shaped today's videogame landscape? IGN taps the literary roots of the industry for answers**. 2006. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames>. Acesso em: 27 jun. 2022.

PYLE, Howard. **Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda**. Tradução: Vivien Kogut Lessa de Sá. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Mito e Significado**. Tradução: António Marques Bessa. Lisboa: Edições 70, 1978.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Massachusetts: MIT Press, 2003.

TYPE-MOON. *In: TYPE-MOON Wiki*. Disponível em: <https://typemoon.fandom.com/wiki/TYPE-MOON>. Acesso em: 13 jun. 2022.

TYPE-MOON. Fate/stay night [Réalta Nua]. Japão: 2015. 1 Jogo eletrônico.

VISUAL Novel. *In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre*. San Francisco, [CA: Wikimedia Foundation, 2020]. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel). Acesso em: 15 mai. 2022.

ZIERER, M. S. Adriana. **O mito arturiano e sua cristianização nos séculos XII e XIII**. Ciências Humanas em Revista - São Luís, v. 3, n. 1, julho 2005.