

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA E LITERATURA VERNÁCULAS

MARIANA BAUMGARTEN

**ENTRE MITOS E MONSTROS: A FIGURA DO HERÓI EM *PERCY
JACKSON E OS OLIMPIANOS***

FLORIANÓPOLIS

2019

MARIANA BAUMGARTEN

ENTRE MITOS E MONSTROS: A FIGURA DO HERÓI EM *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

Monografia apresentada ao Curso Letras Português do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Letras Português.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Tânia Regina Oliveira Ramos.

FLORIANÓPOLIS

2019

**(FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DA OBRA –
FAZER NO SITE DA BU)**

Mariana Baumgarten

ENTRE MITOS E MONSTROS: A FIGURA DO HERÓI EM *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso Letras Português

Florianópolis, 02 de julho de 2019.

Banca Examinadora:

Prof.^a Tânia Regina Oliveira Ramos, Dra.

Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Zilma Gesser Nunes, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. José Ernesto de Vargas, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que, de alguma forma, foram essenciais para a realização deste trabalho, mas, em especial:

A Deus, pelo dom da vida e sabedoria, e por ter proporcionado que eu concluísse mais essa etapa na minha vida, mesmo que eu não recorra a Ele tanto quanto eu deveria.

Aos meus pais e familiares, por todo o apoio que me deram nesses anos de curso e por sempre me incentivarem a correr atrás dos meus sonhos.

À UFSC e aos professores do curso de Letras, pela oportunidade de ter frequentado esse curso e ter proporcionado que eu aprendesse ainda mais sobre a nossa querida língua materna.

À minha professora orientadora, Tânia Regina Oliveira Ramos, por me ter feito gostar ainda mais de literatura em suas aulas; pela orientação, paciência e compreensão ao decorrer deste trabalho.

Aos colegas da turma de 2013 e a todos os outros amigos que eu fiz ao longo do curso, vocês tornaram essa época mais memorável e suportável para mim.

À Gabriela, por ser a melhor amiga que eu poderia ter, aturando todos os meus surtos e devaneios durante esses anos de amizade; por compartilhar comigo o amor pelos livros de Percy Jackson e por ter me auxiliado também neste trabalho, lendo, dando-me opiniões e fazendo o *abstract* para mim. Obrigada por tudo.

A Rick Riordan, que mesmo escrevendo para um público infanto-juvenil conseguiu despertar o interesse dessa jovem aqui por seus livros e, hoje, é um dos meus autores favoritos; Obrigada por ter criado Percy e todos os outros semideuses, sem você, este trabalho nem existiria.

“Mesmo a força às vezes tem de se curvar a sabedoria.”
(RIORDAN, Rick. *O ladrão de raios*, 2005, p. 238)

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso (TCC) tem como objetivo mostrar como o herói é representado nos cinco livros que compõem a série *Percy Jackson e os Olimpianos*, do escritor norte-americano Rick Riordan, que retrata sobre um garoto de 12 anos que descobre ser um semideus, baseando-se na teoria do mitólogo Joseph Campbell sobre a “fórmula padrão” que todo o herói deve enfrentar em sua trajetória, independentemente de qual mitologia pertença ou de sua época. Esta pesquisa analisa como a figura do herói é mostrada nos livros da série, dando ênfase ao personagem principal, Percy Jackson, demonstrando até que ponto a jornada do herói condiz com a teoria proposta por Campbell. Além disso, propõe uma breve discussão de como a mulher também pode ser uma heroína dentro da série. A pesquisa possibilitou investigar como o herói grego é descrito nos dias atuais por Riordan e como a presença da mitologia grega pode fazer com que os jovens leitores interessem-se mais pelo assunto e, talvez, assim despertem para a leitura dos clássicos que os inspiraram.

Palavras-chave: Mitologia clássica. Herói. Percy Jackson.

ABSTRACT

This monograph reflects on how the hero is represented in the five books of Percy Jackson and the Olympians series by north-american author Rick Riordan, who wrote about a twelve years old boy who found to be a demigod; being based on the theory of "monomyth" by mythologist Joseph Campbell which says that every hero must faces his journey, regardless of which mythology he belongs or era he lives. This monograph analyzes how the hero's figure is described in the book series, with emphasis on the main character, Percy Jackson, and how much his journey is related to the theory proposed by Campbell; plus a brief discussion on how a woman also can be a hero in the series. Working on this monograph made it possible to know how the greek hero is described, nowadays, by Riordan, and how the greek mythology can be the key to make young readers more interested in this subject and, perhaps, start reading the classic myths that inspired the author.

Keywords: Classical Mythology. Hero. Percy Jackson.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Percy, Annabeth e Grover no filme “Percy Jackson e o Ladrão de Raios”.....	24
Figura 2- Percy e Annabeth no filme “Percy Jackson e o Mar de Monstros”.....	24
Figura 3- Capa da 1ª e 2ª edições de <i>O ladrão de raios</i>	25
Figura 4- Capa da 3ª edição de <i>O ladrão de raios</i>	25
Figura 5- Capa da <i>Graphic Novel</i> de <i>O ladrão de raios</i>	25
Figura 6- Capa da 1ª e 2ª edições de <i>O mar de monstros</i>	29
Figura 7- Capa da 3ª edição de <i>O mar de monstros</i>	29
Figura 8- Capa da <i>Graphic Novel</i> de <i>O mar de monstros</i>	29
Figura 9- Capa da 1ª e 2ª edições de <i>A maldição do titã</i>	33
Figura 10- Capa da 3ª edição de <i>A maldição do titã</i>	33
Figura 11 – Capa da <i>Graphic Novel</i> de <i>A maldição do titã</i>	333
Figura 12- Capa da 1ª e 2ª edições de <i>A batalha do labirinto</i>	34
Figura 13- Capa da 3ª edição de <i>A batalha do labirinto</i>	34
Figura 14- Capa da <i>Graphic Novel</i> de <i>The battle of the labyrinth</i>	34
Figura 15- Capa da 1ª e 2ª edições de <i>O último olimpiano</i>	36
Figura 16- Capa da 3ª edição de <i>O último olimpiano</i>	36
Figura 17- Capa da <i>Graphic Novel</i> de <i>The last olympian</i>	36
Figura 18- Percy é reclamado por seu pai	41
Figura 19- Percy encontra o pai pela primeira vez.....	42
Figura 20- Percy segura o céu, enquanto Ártemis luta com Atlas.....	47
Figura 21- Ártemis derrota Atlas.....	477

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 INICIANDO A TRAJETÓRIA.....	14
3 ENCONTROS.....	16
3.1 A partida.....	17
3.2 A iniciação	19
3.3 O retorno	20
4 O UNIVERSO DE <i>PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS</i>.....	23
4.1 O Ladrão de Raios	25
4.2 O Mar de Monstros.....	29
4.3 A Maldição do Titã	33
4.4 A Batalha do Labirinto.....	34
4.5 O Último Olimpiano	36
5 A TRAJETÓRIA DO HERÓI EM <i>PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS</i>	39
5.1 Percy Jackson: o herói grego agora é um garoto americano	39
5.2 O sexo (nada) frágil: As mulheres também podem ser heroínas.....	44
6 CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS	52

1 INTRODUÇÃO

Quando pensamos em clássicos da mitologia greco-romana, nomes como Virgílio, Homero e Ovídio vêm à nossa mente. Mas, nos dias atuais, quem seria o grande nome que continua a escrever sobre mitologia e mantém esse tema vivo para os novos leitores?

Não importa a sua idade, se você gosta de ler e sabe das novidades do mundo da literatura, provavelmente você já deve ter ouvido falar sobre a série de livros *Percy Jackson e os Olimpianos* (2005-2010), criada pelo norte-americano Rick Riordan. Os cinco livros da série narram as aventuras de Percy Jackson, um garoto de 12 anos até então comum, que descobre que os mitos são reais, que os deuses olímpianos existem e que ele é filho de um deles.

Devido ao sucesso que muitos *best-sellers* fazem, vários deles acabam ganhando adaptações cinematográficas, na busca de atingir um novo público e lucrar mais; e isso não foi diferente com “Percy Jackson e os Olimpianos”. A série de livros chegou a ganhar duas adaptações cinematográficas, porém os filmes lançados em 2010 e 2013 (que correspondem ao primeiro e segundo livros da série, respectivamente) são considerados um fracasso pelos fãs, devido às mudanças no enredo e nos personagens. Porém, os fãs continuam lutando para que a série de livros tenha uma adaptação mais fiel à obra, tanto que já chegaram a fazer petições à Netflix¹ para que adquirisse os direitos e produzisse uma série baseada mais fielmente nos livros. Recentemente, a Disney² comprou a Fox (a qual foram produzidos os dois filmes de Percy Jackson) e está planejando a sua própria plataforma de *streaming*, o fato deixou os fãs esperançosos que *Percy Jackson e os Olimpianos* possa finalmente ganhar uma adaptação mais fiel em breve.

Enquanto uma nova adaptação não surge, os fãs focam em ler e reler os livros da série e também as outras séries de livros de Riordan, que pertencem ao mesmo universo. Além disso, os fãs também podem soltar a imaginação e produzir o seu próprio conteúdo, inspirando-se nos livros. No Brasil, os principais sites especializados em *fanfics*³, como o

¹ Plataforma de *streaming*, paga, com mais com de 100 milhões de assinantes. O serviço conta com uma variada seleção de filmes, séries, documentários etc, e está presente em mais de 190 países. Além dos conteúdos de outras empresas, a Netflix também produz conteúdos originais. Veja mais em: <https://help.netflix.com/pt/node/412>. Acesso em: 10 jun. de 2019.

² Para mais informações sobre o assunto, acesse: <https://cinpop.com.br/percy-jackson-x-men-quais-franquias-da-fox-devem-ganhar-sobrevida-na-disney-206257>. Acesso em: 10 jun. 2019.

³ O termo *fanfic* (ou fanfiction) “é uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs em blogs, sites e em outras plataformas pertencentes ao ciberespaço, que parte da apropriação de personagens e enredos provenientes de

Nyah!Fanfiction (<https://fanfiction.com.br>) e *Spirit* (<https://www.spiritfanfiction.com>), contam uma vasta quantidade de histórias sobre o universo de Percy Jackson. Há também o campo das *fanarts*⁴, onde os fãs podem desenhar os personagens, não só conforme foram descritos nos livros, mas também como eles imaginam que sejam. Esta última chegou até Riordan, que tornou as *fanarts* de uma fã como oficiais e colocou-as em seu site⁵ para ilustrar os seus personagens.

É realmente curioso o fato que uma série de livros que começou a ser publicada lá em 2005, quase 15 anos atrás, ainda atraia tanto leitores, de todas as idades. Mas por que isso ocorre? O que esses livros têm de tão fascinantes? Esses questionamentos foram alguns dos fatores que me levaram a escolher este tema para pesquisar.

Porém, o interesse principal em fazer este trabalho sobre os livros de Riordan partiu da minha própria experiência pessoal com os mitos. Foi na infância que eu tive os meus primeiros contatos com a mitologia. Lembro-me de ver séries⁶ sobre o assunto na televisão. Na escola, estudei mitologia grega apenas na sétima série (hoje, oitavo ano) e fiquei fascinada por poder aprender mais sobre o assunto. Meu primeiro contato com o universo de *Percy Jackson e os Olimpianos* veio com o filme *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* quando passou uma noite na televisão e, na época, eu adorei, mas acho que eu não tinha ciência que era baseado em uma série de livros. Apenas em 2015, quando eu encontrei a série completa na Biblioteca Universitária da UFSC, que eu finalmente resolvi ler os livros. Gostei tanto que devorei-os um atrás do outro, começando em seguida a outra série⁷ de Riordan, com mais cinco livros, que é considerada a continuação. Por eu gostar tanto dessa série, fiz outros artigos e projetos sobre o tema durante minha graduação e quis que a minha monografia também fosse sobre isso. Creio que, mesmo que a série seja voltada para um público infanto-juvenil, ele também atrai muitos leitores mais velhos que o protagonista, assim como eu, devido à mitologia presente.

produtos midiáticos como filmes, séries, quadrinhos, videogames, etc, sem que haja a intenção de ferir direitos autorais ou a obtenção de lucros”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>. Acesso em: 11 jun. 2019.

⁴ *Fanart* “é uma obra de arte baseada em um personagem, fantasia, item ou obra notoriamente conhecida, que foi criada por fãs. O termo pode ser aplicado tanto à arte feita por fãs de personagens de determinado(s) livro(s), como também arte derivada de mídias visuais, como quadrinhos, filmes e/ou Video games. Geralmente se refere a obras de arte de artistas amadores ou artistas não pagos por seu trabalho. É um trabalho feito por fãs de sua própria imaginação sobre a obra original”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanart>. Acesso em: 11 jun. 2019.

⁵ Veja as *fanarts* em: <http://rickriordan.com/characters/>. Acesso em: 11 jun. 2019.

⁶ Mais precisamente as séries “Hércules: A Lendária Jornada”, seu *spin-off* “Xena: A Princesa Guerreira” e a animação da Disney “Hércules”, que foram exibidos na TV aberta brasileira no final da década de 90 e começo de 2000.

⁷ A série “Heróis do olimpo” começou a ser publicada em 2010 nos EUA e em 2011 no Brasil, e é voltada para a mitologia romana.

A série *Percy Jackson e os Olimpianos* renderia uma pesquisa enorme se eu fosse falar de tudo que ela agrega, por isso, eu precisei delimitar o meu tema. Dentre os assuntos que eu poderia abordar, pensei em como a palavra “herói” era dita com certa frequência no decorrer dos livros e o significado que ela acarretava. Por isso, decidi me concentrar na seguinte questão: O que faz de Percy Jackson, além de outros personagens da série, um herói?

Para entender melhor isso, o objetivo do presente trabalho tornou-se analisar a trajetória que Percy Jackson, o personagem principal da trama, trilha e o caminho de provas que ele precisa percorrer para tornar-se um herói. O objeto de estudo são os cinco livros que compõem a série: *O ladrão de raios*, *O mar de monstros*, *A maldição do titã*, *A batalha do labirinto*, e *O último olimpiano*, tendo como base a teoria exposta pelo mitólogo Joseph Campbell em *O herói de mil faces*, no qual o autor diz existir uma “fórmula padrão” na trajetória em que todo o herói enfrenta, independentemente de qual mitologia ou época ele represente.

Para a elaboração desta monografia, foi feito um levantamento de outros trabalhos acadêmicos que já abordaram o universo de Percy Jackson em suas pesquisas, a fim de que eu tivesse uma noção dos temas que já haviam sido mencionados anteriormente. Em seguida, foi feita uma releitura dos cinco livros da série para eu pudesse lembrar o enredo e fizesse as devidas anotações dos assuntos que eu poderia abordar no trabalho. Depois, foi feita uma pesquisa teórica sobre os temas que seriam abordados: o mito e sobre o herói.

No primeiro capítulo, abordo as considerações teóricas sobre o que é o mito, concentrando-me nas teorias de Armstrong (2005), Rocha (1996) e Eliade (2016); dando ênfase à mitologia grega, tema presente neste trabalho. No segundo capítulo, debato sobre a figura do herói, concentrando-me na teoria de Campbell (2007) encontrada em seu livro *O herói de mil faces*. No terceiro capítulo, apresento os cinco livros da série *Percy Jackson e os Olimpianos*, fazendo um breve resumo de cada um deles, para entendermos melhor o universo criado por Riordan. No quarto capítulo, faço uma análise de como a figura do herói, proposta por Campbell, aparece nos cinco livros da série e como as personagens femininas também são retratadas como heroínas. Por último, a conclusão, na qual faço as considerações finais sobre o assunto e aponto como essa série de livros pode fazer com que os seus leitores se interessarem mais por mitologia.

2 INICIANDO A TRAJETÓRIA

[...] é um equívoco considerar o mito um modo inferior do pensamento, que pode ser deixado de lado quando as pessoas atingem a idade da razão. A mitologia não é uma tentativa inicial de fazer história e não alega que seus relatos sejam fatos objetivos. Como um romance, uma ópera ou um balé, o mito é fictício; um jogo que transfigura nosso mundo fragmentado e trágico e nos ajuda a vislumbrar novas possibilidades ao perguntar “e se?”

(ARMSTRONG, 2005, p. 13).

Início a minha trajetória em busca de um significado, em busca da palavra, pelo caminho que me impulsiona a outros passos. Segundo o dicionário Aurélio (2009, p. 1341), a *mitologia* é “o conjunto dos mitos próprios de um povo, de uma civilização, de uma religião [...]”. O mito possui diversas definições, sendo assim, difícil de ser conceituado por ser muito amplo e complexo. De acordo com Rocha (1996, p. 7):

O mito faz parte daquele conjunto de fenômenos cujo sentido é difuso, pouco nítido, múltiplo. Serve para significar muitas coisas, representar várias idéias, ser usado em diversos contextos. Qualquer um pode, sem cerimônia, utilizar a palavra para designar desde o "mito" de Édipo ao "mito" Michael Jackson, passando pelo "mito" da mulher amada ou da eterna juventude.

Ou seja, o mito tanto pode estar relacionado com uma narrativa histórica, quanto com uma pessoa famosa, ou com uma mentira etc; são definições diferentes entre si para definir a mesma palavra. Já Eliade (2016, p. 11) diz que “o mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares”. Sendo assim, cada leitor vai interpretá-la de uma maneira diferente, segundo seus conhecimentos e vivências em relação ao assunto.

Hoje em dia, quando ouvimos uma narrativa com heróis imbatíveis, monstros terríveis e deuses exercendo a sua fúria logo associamos com uma mentira, uma história que não aconteceu, pois não é algo que pertença à nossa realidade. É apenas um mito que foi escrito muitos anos atrás, passado de geração em geração que, mesmo tendo um significado por trás e

uma “lição de moral”, continua não sendo real. Mas Armstrong (2005, p. 14-15, grifo da autora) deixa claro que:

Um mito, [...] é verdadeiro por ser eficaz, e não por fornecer dados factuais. Contudo, se não permitir uma nova visão do significado mais profundo da vida, o mito fracassa. *Se funciona*, ou seja, se nos força a mudar corações e mentes, nos dá novas esperanças e nos impele a viver de modo mais complexo, é um mito válido.

De todas as narrativas míticas, as greco-romanas provavelmente são as mais conhecidas. Quem nunca ouviu falar sobre os deuses do Olimpo, de heróis como Hércules, Teseu, Perseu, Ulisses, entre outros? Além de contar narrativas, os mitos gregos também servem para explicar o universo e o papel que cada divindade tem: o titã Cronos é o senhor do tempo; Zeus, o senhor dos céus; Poseidon, o deus dos mares; Hades, o deus do mundo inferior; e assim por diante. Os deuses eram divindades imortais, poderosas, que comandavam o Monte Olimpo e que podiam mostrar a sua bondade ou fúria em relação aos humanos. Muitos deles não só simpatizavam com os mortais como também se apaixonavam por eles; desciam do Olimpo, tomando uma aparência humana e concebiam filhos com eles, tal fato apenas reafirmava a superioridade dos deuses em relação aos mortais.

Essas crianças geradas entre um mortal e um deus eram chamadas de “semideuses”. Mesmo que tivessem uma aparência humana por fora, elas eram dotadas de algum poder sobrenatural por causa do seu progenitor divino — a força, a inteligência etc. Assim, esses heróis chamavam a atenção não só de outros humanos, como também de deuses e monstros.

No próximo tópico, irei trabalhar melhor os ritos de passagem que fazem desses heróis o que eles são hoje.

3 ENCONTROS

“Mesmo nos romances populares, o protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo.”

(CAMPBELL, 1990, p. 131).

O termo “herói” é definido pelo dicionário Aurélio como um “homem extraordinário pelos feitos guerreiros, valor ou magnanimidade; protagonista de obra literária; semideus” (FERREIRA, 2009, p. 1032). Esta definição não me parece muito abrangente, pois deixa de lado a noção de herói que estamos acostumados a ver no nosso dia-a-dia, como aquele que tem poderes sobrenaturais (super-heróis), ou aquela pessoa comum que fez um ato de bondade e salvou pessoas que estavam correndo determinado perigo. Na literatura, além de ser um personagem que ganhou reconhecimento pelos seus feitos heroicos, o herói também pode ser apenas o personagem central da história. Já na mitologia, o termo herói é mais utilizado para representar semideuses que, seja por vontade própria ou obrigado por algo, deixam seus familiares e vão aventurar-se por terras desconhecidas em busca de um propósito maior; e é neste tipo de herói que irei focar esta pesquisa.

O escritor norte-americano Joseph Campbell (1904-1987) é considerado um dos mais importantes mitólogos de todos os tempos, concentrando suas pesquisas no campo da mitologia comparada. Em *O herói de mil faces*⁸, uma de suas obras mais famosas, Campbell considera que todos os mitos humanos, não importando a sua época ou cultura, tinham um padrão semelhante entre si. Neste livro, o autor explica detalhadamente como o “monomito”⁹ ou a “jornada do herói” acontece. De acordo com ele:

O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica (CAMPBELL, 2007, p. 41).

Sendo assim, a trajetória do herói pode ser aplicada há muitas coisas diferentes; tanto a crenças religiosas como Jesus e Buda, quanto a personagens famosos fictícios como Luke

⁸ Título original: *The hero with a thousand faces*. Publicado em 1949 nos EUA e apenas em 1989 no Brasil.

⁹ O termo “monomito” foi usado pela primeira vez pelo islandês James Joyce, em 1944, no conto *Finnegan’s Wake*. Segundo alguns estudiosos, Campbell pegou o termo emprestado dessa obra de Joyce.

Skywalker de *Guerra nas estrelas*¹⁰, Harry Potter¹¹, Percy Jackson — no qual o presente trabalho irá trabalhar — entre outros.

Segundo Campbell, o percurso padrão da aventura em que o herói entra é dividido em três grandes estágios: a separação, a iniciação e o retorno. De forma resumida, ele explica esse ritual de passagem como:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (ibid., p. 36).

Em seguida, veremos melhor como Campbell define esse percurso padrão em que transita o herói.

3.1 A partida

O primeiro estágio no qual o herói passa durante a sua trajetória é “A partida”. Ele é dividido em cinco partes: O chamado da aventura; A recusa do chamado; O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar; e O ventre da baleia.

O herói vive no seu mundo, tendo uma vida normal e cotidiana, mas algum imprevisto surge e ele precisa partir para uma região desconhecida, recebendo *o chamado da aventura*. Um lugar perigoso e habitado por seres sobre-humanos, um mundo totalmente diferente do que o nosso herói estava acostumado:

[...] o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (ibid., p. 66).

¹⁰ *Guerra nas estrelas* (Título original: *Star Wars*) “é uma franquia criada pelo cineasta George Lucas, e é composta por 3 trilologias e dois spin-offs até então. Esta primeira trilogia - que se inicia com o filme ‘Star Wars: Capítulo IV – Uma nova Esperança’ (1977) - segue o trio icônico: Luke Skywalker, Han Solo e Princesa Leia, que luta na Aliança Rebelde para derrubar o tirano Império Galáctico; paralelamente ocorre a jornada de Luke para se tornar um cavaleiro Jedi e a luta contra Darth Vader, um ex-Jedi que sucumbiu ao Lado Sombrio da Força e ao Imperador”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars. Acesso em: 6 maio 2019.

¹¹ Harry Potter “é uma série de sete romances de fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling entre 1997 e 2016 no original. A série narra as aventuras de um jovem chamado Harry James Potter, que descobre aos 11 anos de idade que é um bruxo, ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter. Acesso em: 6 maio 2019.

O herói pode partir nessa aventura por vontade própria, pode ser levado ou enviado por outro agente, tanto bom quanto mau; a aventura pode começar por causa de um simples erro, o herói pode estar apenas seguindo o seu caminho e ser atraído a desviar da sua rota.

Mas talvez o chamado não obtenha uma resposta, o herói pode simplesmente ignorá-lo ou negá-lo, acontecendo assim *a recusa do chamado*. Entre os motivos para isso acontecer, pode ser que o herói não queira se arriscar em uma aventura perigosa, a não ser que isso seja vantajoso para ele de alguma forma:

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens (ibid., p. 67).

Porém, se o herói atendeu ao chamado, ele terá um *auxílio sobrenatural* na sua aventura. Seu primeiro encontro será com “uma figura protetora [...] que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (ibid., p. 74). O autor destaca que o mentor frequentemente é de idade avançada, normalmente uma figura masculina, com um aspecto perigoso enfatizado, “pois ele é o condutor do espírito inocente para os reinos de provação” (ibid., p. 77).

Após isso, o herói faz *a passagem pelo primeiro limiar* que separa o seu mundo humano do mundo até então desconhecido. Pode haver um guardião no caminho, com o intuito de testar o herói antes da sua entrada. Campbell destaca que:

A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer (ibid., p. 85).

Ao fazer a passagem pelo limiar mágico, o herói desaparece/morre para o seu mundo, deixando o seu antigo eu para trás, ele renasce no *ventre da baleia* que representa um útero.

Sua natureza secular permanece lá fora; ele a deixa de lado, como a cobra deixa a pele. Uma vez no interior do templo, pode-se dizer que ele morreu para a temporalidade e retornou ao Útero do Mundo, Centro do Mundo, Paraíso terrestre (ibid., p. 93).

3.2 A iniciação

O segundo estágio é “A iniciação” e consiste em seis partes: O caminho de provas; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A sintonia com o pai; A apoteose; e A bênção última.

Após cruzar o limiar, o herói precisa passar pelo *caminho de provas* e sobreviver. Ele terá uma ajuda secreta dos amuletos que ganhou, dos conselhos que recebeu e dos segredos que descobriu até então. Ele também pode receber apoio de outros personagens que conheceu durante a sua jornada, mas os testes serão destinados apenas a ele, que deve vencê-los.

A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras - repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas (ibid., p. 110).

Tendo todas as barreiras vencidas, o herói tem o seu *encontro com a deusa*. Com ela, o herói terá simbolicamente um casamento místico, pois “a mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido” (ibid., p. 117). A mulher será uma guia para o herói em sua jornada, ele aprenderá com ela. A figura feminina pode também ser representada por uma mãe, uma irmã, a mulher amada ou alguma outra criatura. “O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor [...], que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade” (ibid., p. 119).

Após o seu casamento místico com a rainha-deusa, o herói encontrará novamente uma figura feminina; porém, desta vez, trará a *mulher como tentação*. Se ele entregar-se aos prazeres da carne, isso poderá atrapalhar a sua jornada. Assim como Ulisses¹² que, durante a sua jornada, ficou um tempo na ilha Eéia onde morava a feiticeira Circe; e também na ilha de Ogígia onde morava a ninfa Calipso. “Aquele que busca a vida além da vida deve labutar por ultrapassar a mãe, superar as tentações do seu chamado e lançar-se ao éter imaculado que se acha além” (ibid., p. 122).

O herói também terá um encontro com uma figura masculina que representa o poder patriarcal: *a sintonia com o pai*. O pai é mostrado tendo um aspecto ogro, que seria o reflexo

¹² Ulisses ou Odisseu (na mitologia romana) é o personagem principal da obra *A Odisseia*, de Homero. “É um dos mais ardilosos guerreiros de toda a epopeia grega, mesmo depois da guerra, quando do seu longo retorno ao seu reino, Ítaca, uma das numerosas ilhas gregas.”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Odisseu>. Acesso em: 7 maio 2009.

do próprio ego do filho (ibid., p.128). O herói busca ver no pai um auxiliar, alguém que lhe ajudará na sua caminhada, precisa confiar na face terrível dele para poder entender a si mesmo:

O problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as repugnantes e insanas tragédias desse vasto e implacável cosmo são completamente validadas na majestade do Ser. O herói transcende a vida, com sua mancha negra peculiar e, por um momento, ascende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. E, assim, os dois entram em sintonia (ibid., p. 142).

Durante a sua jornada até aqui, o herói adquiriu conhecimento, sabedoria; agora, ele tem uma visão maior das coisas, ele não é mais o mesmo que adentrou naquele mundo desconhecido. O ápice da sua jornada acontece na apoteose, quando o herói passa por uma transformação simbólica, é quase um deus, agora ele está pronto para pegar o seu troféu e voltar para casa. Nas palavras de Campbell: “Tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância” (2007, p. 145).

Finalmente, o herói chega ao objetivo da sua aventura e recebe *a bênção última*. Para consegui-la, talvez o herói tenha que lutar mais uma batalha. Essa bênção pode ser um tesouro, um elixir, a imortalidade, o conhecimento eterno ou qualquer outra dádiva. Mas a bênção pode tanto beneficiá-lo, quanto ser a sua desgraça; cabe ao herói usá-la sabiamente. “[...] embora o herói que obteve o favor do deus possa pedir a bênção da perfeita iluminação, é comum vê-lo pedir mais anos de vida, armas com as quais possa matar seu próximo ou saúde para os filhos” (ibid., p. 177).

3.3 O retorno

A terceira e última etapa é “O retorno”. Ela é dividida em seis partes: A recusa do retorno; A fuga mágica; O resgate com auxílio externo; A passagem pelo limiar do retorno; Senhor dos dois mundos; e Liberdade para viver.

De acordo com Campbell:

Terminada a busca do herói, [...] o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria [...] de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (ibid., p. 195).

Porém, pode haver *a recusa do retorno*. Isso pode ocorrer devido à grande responsabilidade que esse ato acarreta, por temer não ser compreendido pelos outros etc. Alguns heróis realmente nunca voltarão para casa.

Para o herói que aceitou o seu retorno, se o seu troféu foi concedido com apoio dos deuses, ele voltará tranquilamente; mas se ele foi obtido sem o apoio do seu guardião, haverá uma perseguição: a *fuga mágica*. Segundo Campbell, “a fuga é um episódio favorito do conto folclórico, no qual é desenvolvida sob muitas formas vívidas” (ibid., p. 199). A cena da fuga acabou se tornando um clichê e pode ser vista em muitos filmes de aventura, como, por exemplo, nos filmes da franquia *Indiana Jones*¹³, quando o local onde estava o seu tesouro começa a ruir, obrigando o herói a fugir rapidamente.

Talvez o herói precise de uma ajuda para retornar são e salvo. *O resgate como auxílio externo* pode ajudar o herói que estava sendo retardado por algo ou alguém.

Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a bênção obtida, na atmosfera há muito esquecida na qual os homens, que não passam de frações, imaginam ser completos. Ele tem de enfrentar a sociedade com seu elixir, que ameaça o ego e redime a vida, e receber o choque do retorno, que vai de queixas razoáveis e duros ressentimentos à atitude de pessoas boas que dificilmente o compreendem (ibid., p. 213).

Independentemente dos meios utilizados para que o herói retorne, agora ele precisa fazer *a passagem pelo limiar do retorno*. Os dois mundos, o humano e o (des)conhecido, são opostos entre si. “As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além” (ibid., p. 213). Sendo assim, o herói morreu simbolicamente para o seu mundo quando iniciou a aventura, mas o retorno significa o seu renascimento.

Depois de todos os desafios que o herói enfrentou em sua jornada, agora ele tem “a liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos” (ibid., p. 225). Ele descobre que os dois mundos são, na verdade, um só e torna-se o *Senhor dos dois mundos* de forma simbólica.

A jornada do herói finalmente chega ao fim. Ele retorna para casa e divide o seu troféu com seus amigos e familiares, agora ele tem *liberdade para viver* como quiser. O herói “não confunde a aparente imutabilidade no tempo com a permanência do Ser, nem tem temor do

¹³ Indiana Jones “é um personagem da série de filmes Indiana Jones, criado por George Lucas e Steven Spielberg. George Lucas criou o personagem em homenagem aos heróis de séries e filmes de ação dos anos 1930. O personagem apareceu pela primeira vez em 1981 em *Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida*, dirigido por Steven Spielberg e vivido por Harrison Ford”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones. Acesso em: 7 maio 2019.

momento seguinte (ou da ‘outra coisa’), como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança” (ibid., p. 236).

Assim vistas as ideias de Campbell em relação à jornada do herói, passo agora para a apresentação do meu objeto de análise: os cinco livros da série *Percy Jackson e os Olimpianos*. A apresentação será feita com dados relacionados ao autor e às publicações, além de um breve resumo de seus enredos, para que o leitor que já conhece as obras, relembre os fatos, e para apresentar esse universo para quem ainda não o conhece.

4 O UNIVERSO DE *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

*“Já convivi noutros tempos, com mais vigorosos guerreiros
Do que vós ambos; no entanto, nenhum inferior me julgava.”*

(HOMERO. *A Iliada*. Versos 260 e 261).

Rick Riordan é um escritor norte-americano nascido no Texas em 1964. É um autor best-seller do *The New York Times* por sua série de livros *Percy Jackson e os Olimpianos*, que trata da mitologia grega na era contemporânea. Riordan começou sua carreira como escritor em 1997 com a série *Tres Navarre* sobre mistério para adultos. Enquanto isso, ele lecionava inglês e história em escolas de São Francisco, Califórnia. Dar aulas para alunos do ensino fundamental por quinze anos ajudou-lhe a escrever para um público mais jovem.

A ideia¹⁴ de escrever os livros de Percy Jackson surgiu quando um de seus filhos, Haley, pediu para que contasse a ele sobre os deuses e heróis gregos antes de dormir; após contar todos os mitos, Riordan acabou criando uma estória nova, mas com os mesmos personagens. Com o incentivo do filho, ele percebeu que isso poderia se tornar um livro e resolveu começar a escrever. A série *Percy Jackson e os Olimpianos* (2005-2010) conta com cinco livros, narrando as aventuras de uma garoto chamado Perseu — mais conhecido como Percy — Jackson que descobre que os mitos gregos são reais e que ele é um semideus. Os cinco livros discorrem sobre o tema de Cronos, rei dos titãs, que está tentando sair do Tártaro e recuperar sua forma original e destruir o Monte Olimpo.

Percy e os demais semideuses da série sofrem de TDAH¹⁵ e dislexia¹⁶. O que inspirou Riordan a escrever sobre isso foi o seu filho mais velho, Haley, ter sido diagnosticado com esses transtornos quando criança, enquanto ele escrevia os livros. A série narra as aventuras desses jovens semideuses, dos dias atuais, lutando e tentando sobreviver a monstros mitológicos e, até mesmo, aos próprios titãs, enquanto precisam ir à escola e ter uma vida “normal”. Os mitos gregos que conhecemos e estudamos na escola são temas presentes nos livros, eles são adaptados para os dias atuais, mas sem perder a essência original.

¹⁴ Riordan relata como surgiu a ideia de escrever os livros e sobre o diagnóstico de seu filho na introdução de “Semideuses e Monstros”, uma de suas antologias.

¹⁵ “O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurobiológico, de causas genéticas, que aparece na infância e frequentemente acompanha o indivíduo por toda a sua vida. Ele se caracteriza por sintomas de desatenção, inquietude e impulsividade”. Disponível em: <https://tdah.org.br/sobre-tdah/o-que-e-tdah/>. Acesso em: 27 maio 2019.

¹⁶ “A Dislexia do desenvolvimento é considerada um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, caracterizada por dificuldade no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e em soletração”. Disponível em: <http://www.dislexia.org.br/o-que-e-dislexia/>. Acesso em: 27 maio 2019.

A série “Percy Jackson e os Olimpianos” fez tanto sucesso que a *20th Century Fox* lançou duas adaptações cinematográficas, procurando assim atrair um novo público. O filme *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* foi lançado em 2010; *Percy Jackson e o Mar de Monstros*, em 2013, tendo o ator Logan Lerman como Percy Jackson. Porém, os filmes não conseguiram alcançar o sucesso a que tanto aspiravam. Um dos motivos para isso foi ter excluído Riordan do roteiro dos filmes. As mudanças que acabaram sendo feitas não passaram despercebidas pelos fãs da série. Entre elas, o fato de os atores serem mais velhos e não terem 12 anos, assim como Percy tem ao iniciar a sua trajetória; Annabeth não é loira e Grover não é ruivo, assim como Riordan descreve nos livros.

Figura 1 - Percy, Annabeth e Grover no filme “Percy Jackson e o Ladrão de Raios”.



Fonte: IMDb (2010)

Figura 2- Percy e Annabeth no filme “Percy Jackson e o Mar de Monstros”.



Fonte: IMDb (2013)

No segundo filme, porém, a atriz Alexandra Daddario — que interpreta Annabeth — está loira, mas parece que isso acabou virando apenas um detalhe, sendo que o filme é considerado pior do que o primeiro pela crítica¹⁷. Ao que tudo indica, não haverá mais filmes da franquia, visto que em *Percy Jackson e o Mar de Monstros* eles adiantam algo que deveria acontecer só no quinto livro, *O último olimpiano*, dando desfecho ao enredo, impossibilitando uma continuação.

Mas se para a indústria cinematográfica as coisas não deram muito certo, para Riordan foi totalmente o contrário. Devido ao grande sucesso da série, em 2010, ele resolveu fazer uma continuação: uma nova série intitulada *Os heróis do Olimpo*, com mais cinco livros, que continuam seguindo as aventuras de Percy e seus amigos, mas com a adição de novos heróis e, agora, voltada para a mitologia romana.

¹⁷ Segundo o *Rotten Tomatoes*, site americano conhecido por fazer críticas de filmes e programas de TV, o primeiro filme ganhou 49% de aprovação pelos críticos do site. Já o segundo filme, teve 42%. A nota máxima é 100% e filmes com menos de 60% são considerados “ruins” pelo site. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/search/?search=percy%20jackson>. Acesso em: 28 maio 2019.

Sua mais recente série é de 2016, chamada *As provações de Apolo*, tendo como personagem central o deus do Sol, Apolo, que foi castigado por Zeus e foi transformado em um mortal sem poderes como punição. Porém, Percy Jackson e alguns outros personagens das séries anteriores também aparecem, afinal, as três séries pertencem ao mesmo universo.

Além dessas três séries que se relacionam com o universo greco-romano, Riordan também escreveu *As crônicas dos Kane*, trilogia voltada aos deuses egípcios, e *Magnus Chase e os deuses de Asgard*, outra trilogia, sobre a mitologia nórdica. Mesmo que esses livros falem de outras mitologias, elas também estão ligadas ao universo de Percy Jackson de forma indireta.

Agora, vamos detalhar cada um dos cinco livros que integram a série *Percy Jackson e os Olimpianos*.

4.1 O ladrão de raios

Figura 3 – Capa da 1ª e 2ª edições de *O ladrão de raios*



Fonte: Intrínseca (2008)

Figura 4 – Capa da 3ª edição de *O ladrão de raios*



Fonte: Intrínseca (2014)

Figura 5 – Capa da *Graphic Novel* de *O ladrão de raios*



Fonte: Intrínseca (2011)

Em 2005, é publicado nos Estados Unidos o livro que dá início a série *Percy Jackson e os Olimpianos*; intitulado no original *The Lightning Thief*. Porém, foi apenas em 2008 que a série começou a ser publicada no Brasil, através da Editora Intrínseca.

A narrativa começa com Percy Jackson, um garoto de 12 anos, que mora em Nova York e está em uma excursão da escola ao *Metropolitan Museum of Art*, em Manhattan. O semestre está quase acabando e ele espera não se meter em encrencas desta vez. Ele conta que tem TDAH e dislexia, e estranhos acontecimentos sempre ocorrem à sua volta, o que faz com que ele seja expulso das escolas com frequência.

Após um pequeno incidente, em que uma das alunas que costumava atormentar Percy cai no chafariz, a Sra. Dodds, a professora de Matemática, leva-o de volta para dentro do museu. Ele acha que vai ser castigado por ter criado confusão de novo, mas algo pior acontece: a professora se transforma em uma “bruxa má e enrugada” e tenta matá-lo. Ele é salvo por seu professor de latim, Sr. Brunner, que joga para ele uma caneta que acaba por transformar-se em uma espada. Em um só golpe, Percy derrota o monstro, que virá pó. Como se tudo isso não tivesse sido estranho o suficiente, ninguém sequer parece lembrar-se da Sra. Dodds e há outra professora de Matemática no lugar dela. Antes dos exames finais, Percy ouve uma conversa estranha entre Grover Underwood, seu melhor amigo na Academia Yancy, e o Sr. Brunner a respeito dele e do ataque ocorrido.

Percy entra de férias e sabe que terá que procurar outra escola para o próximo ano letivo. Ele vai para o apartamento que divide com a mãe, Sally Jackson, e o padrasto, Gabe Ugliano, com quem ele não se dá bem. Percy não conhece o pai, apenas sabe que ele deixou a sua mãe antes de ele nascer e se ressentente por causa disso. Para terem um tempo só para eles, ele e a mãe vão para um chalé alugado na praia. Ele não conta para Sally o que aconteceu na excursão, mentindo que estava tudo bem, pois temia que ela não acreditasse nele também. Durante a noite, uma tempestade violenta se aproxima do local onde eles estão. Grover surge no meio da noite, e Percy percebe que seu amigo é um sátiro¹⁸. Grover alerta que tem algo querendo pegá-los e eles fogem do chalé, com destino a um acampamento de verão. Uma figura enorme os persegue pelo caminho, tentando matá-los: o Minotauro¹⁹, que, até então, Percy só conhecia dos mitos contados na escola. Quando chegam ao limite da propriedade, onde há um pinheiro enorme, sua mãe é pega pelo monstro e some em uma explosão dourada. Com raiva, Percy luta com a criatura e consegue arrancar um de seus chifres, e fere o monstro, que vira pó. Percy está fraco, mas consegue puxar seu amigo Grover — que, em determinado momento, desmaiou — para dentro do acampamento e desmaia em seguida.

Ao acordar, Grover leva Percy para conversar com dois homens. Um é seu conhecido, o professor Brunner, de latim, e outro homem chamado Sr. D — que é chefe do lugar onde eles estão, conhecido como “Acampamento Meio Sangue”.

¹⁸ Os sátiros são divindades da floresta, homem da cintura para cima e bode da cintura para baixo, e possuem chifres. Na série, eles se infiltram nas escolas do país, como alunos, à procura de jovens semideuses e os levam em segurança para o Acampamento Meio-Sangue.

¹⁹ Monstro com cabeça de touro e corpo de homem. Ele vivia no Labirinto construído por Dédalo e foi morto pelo herói grego Teseu.

Percy descobre que o Sr. Brunner, que até então vivia em uma cadeira de rodas para esconder sua verdadeira forma, é um centauro²⁰, e seu verdadeiro nome é Quíron. Ele também descobre que o Sr. D é, na verdade, Dioniso²¹, o deus do vinho. Quíron mostra o acampamento para Percy, que acaba conhecendo outros campistas: Annabeth Chase, filha de Atena²²; Luke Castellan, filho de Hermes; Clarisse la Rue, filha de Ares entre outros. Esta última tenta pregar-lhe uma peça no banheiro, como um “presente” de boas-vindas, mas Percy acaba estourando o encanamento sem saber direito o porquê. Já que Percy ainda não sabe qual dos deuses é o seu pai, acaba ficando no chalé²³ de Hermes — deus dos ladrões, das mercadorias e dos viajantes —, que sempre recebe os campistas considerados “indeterminados”, ou seja, os que ainda não foram reclamados por seu progenitor divino.

Ao conversar com Quíron e Annabeth, enquanto conhece o acampamento, é que ele começa a assimilar a ideia de que todos os mitos que ele sempre ouviu são reais, que os deuses olímpianos existem e quem ele realmente é:

— [...] Já chega. Quero ir para casa.
Annabeth franziu as sobrancelhas.
— Você não percebe, Percy? Você *está* em casa. Este é o único lugar na terra seguro para crianças com nós.
— Você quer dizer crianças mentalmente perturbadas?
— Eu quero dizer *não humanas*. Não totalmente humanas, de qualquer modo. Meio humanas.
— Meio humanas e meio o quê?
— Acho que você sabe.
Eu não queria admitir, mas sabia, sim. Senti um formigamento nos membros, uma sensação que às vezes me tomava quando minha mãe falava sobre o meu pai.
— Deusas — disse eu. — Meio deusas. (RIORDAN, 2014 [2008], p. 102-103, grifo do autor).

Durante uma das atividades chamada “Capture a Bandeira” — no qual os chalés são divididos em dois grupos e o intuito é roubar a bandeira do adversário —, Percy se machuca, mas acaba se curando ao entrar na água. Ele finalmente é reclamado por seu progenitor divino e descobre ser filho de Poseidon, o deus dos mares.

²⁰ Criatura que é homem da cintura para cima e cavalo da cintura para baixo. Entre os centauros, o mais famoso foi Quíron, conhecido por treinar heróis como Hércules, Jasão, Aquiles e muitos outros. Quíron é filho do titã Cronos com a ninfa Filira.

²¹ Dioniso, deus grego do vinho e da orgia, filho de Zeus. Na série, ele é castigado pelo pai por ter perseguido uma ninfa dos bosques e vira Diretor do Acampamento Meio-Sangue por um século a fim de tentar ser uma boa influência para os semideuses que vivem lá.

²² Segundo a mitologia grega, Atena era uma das deusas virgens. Porém, no universo da série, Riordan dá uma boa explicação para que ela tenha filhos semideuses: eles nascem devido a um amor intelectual, de pensamentos e não gerados da maneira normal. (*A batalha do labirinto*, p. 204-205).

²³ No Acampamento Meio Sangue, há 12 chalés, assim como são 12 deuses olímpianos. Cada chalé abriga os filhos daquele determinado deus. Alguns chalés são apenas simbólicos: Hera, que não tinha filhos semideuses, apenas com Zeus; Artémis e Héstia, que eram consideradas deusas virgens.

Agora que sabe quem é o seu pai, Percy se muda para o chalé nº 3, que estava vazio até então, pois ele foi o primeiro filho de Poseidon a aparecer no Acampamento depois de muitos anos. Na mitologia, Poseidon e Zeus eram conhecidos por ter vários filhos semideuses famosos; porém, na série, os deuses considerados “Os Três Grandes” — Zeus, Hades e Poseidon —, fizeram um juramento que não teriam mais filhos semideuses, pois essas crianças eram consideradas poderosas demais. O que significa que Poseidon havia quebrado o pacto, mas ele não havia sido o primeiro. Alguns anos antes, Zeus teve uma filha semideusa chamada Thalia, mas ela acabou tendo um destino terrível devido à quebra de juramento do pai e morreu para salvar seus amigos, enquanto tentavam chegar ao acampamento. Zeus se compadeceu da sua filha, que teve uma morte heroica, e a transformou em um pinheiro mágico. Este pinheiro fica no limite da propriedade e protege o acampamento contra os monstros que tentam invadir o lugar.

O pessoal do acampamento descobre que o raio-mestre de Zeus foi roubado. Zeus acha que Percy é o ladrão e que ele fez isso a mando de Poseidon. Quíron oferece a Percy uma missão para tentar recuperá-lo. Mas antes disso, ele se consulta com o Oráculo de Delfos²⁴ e recebe uma profecia para a sua missão. Percy aceita a missão para poder salvar a mãe e não está realmente interessado no raio. Ele pode levar consigo mais dois campistas e escolhe Grover e Annabeth. Sendo assim, eles partem em sua missão em busca do raio de Zeus que deve ser entregue até o Solstício de Verão²⁵.

Durante a trajetória, eles precisam enfrentar diversas criaturas mágicas que tentam impedi-los; e acabam descobrindo que o elmo de Hades também foi roubado. Ao conseguirem recuperar o raio e o elmo, eles vão até o Monte Olimpo, localizado no 600º andar do *Empire State*²⁶. Lá, Percy vê o pai pela primeira vez e conversa com ele. Ao voltarem ao acampamento, Percy, Grover e Annabeth são recepcionados como heróis por concluírem a sua missão e voltarem vivos. Mas Percy acaba sendo traído por um dos campistas, o verdadeiro ladrão do raio de Zeus, que tenta matá-lo e revela estar ajudando Cronos²⁷ e que o titã está tentando se reerguer do Tártaro para se vingar do Olimpo.

²⁴ Dentre os vários oráculos existentes, o mais célebre de todos é o Oráculo de Delfos, porta-voz das profecias de Apolo, o deus do sol, da medicina, da música, e, claro, das profecias. Na série, devido a uma maldição colocada no oráculo, a hospedeira do espírito de Delfos é uma múmia que, um dia, já fora uma linda donzela.

²⁵ Nos Estados Unidos, o Solstício de Verão acontece em 21 de junho.

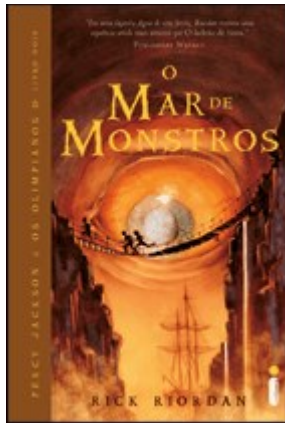
²⁶ Riordan explica no decorrer da série que o Monte Olimpo e os deuses mudam-se conforme está o “coração do Ocidente”. Eles já estiveram em Roma, Alemanha, França, Espanha, Inglaterra e, na atualidade, nos Estados Unidos, principalmente na região de Nova York.

²⁷ Segundo o mito, o titã Cronos, o Senhor do Tempo, devorou os seus filhos por temer que um deles tomasse o seu poder. Reia, sua irmã e mulher, engana Cronos e dá-lhe uma pedra para comer no lugar de Zeus. Ao crescer, ele faz o pai vomitar seus irmãos. Ao derrotar Cronos, Zeus se torna imortal e vira um deus, assim como seus irmãos. Os restos de Cronos são jogados no Tártaro, o lugar mais profundo do Mundo Inferior.

O livro termina com Percy decidindo não ficar no acampamento durante o ano e volta para casa, onde ele teria que procurar uma nova escola para frequentar o semestre letivo que se iniciaria em breve.

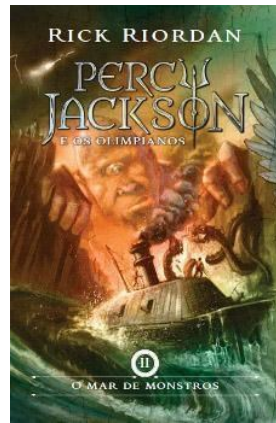
4.2 O mar de monstros

Figura 6 – Capa da 1ª e 2ª edições de *O mar de monstros*



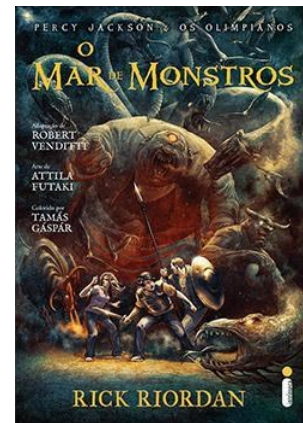
Fonte: Intrínseca (2009)

Figura 7 – Capa da 3ª edição de *O mar de monstros*



Fonte: Intrínseca (2014)

Figura 8 – Capa da *Graphic Novel* de *O mar de monstros*



Fonte: Intrínseca (2013)

O segundo livro da série foi publicado em 2006 nos Estados Unidos, com o título original *The Sea Of Monsters*, e em 2009 no Brasil. A história passa-se um ano depois dos eventos acontecidos no primeiro; Percy, agora com 13 anos, está tentando sobreviver a mais um novo ano letivo na escola sem causar problemas. Com a sorte que um semideus tem de atrair monstros, ele não consegue. Durante a Educação Física, lestrigões²⁸ disfarçados pela Névoa²⁹ de adolescentes comuns, tentam matar Percy. Mas com a ajuda do seu novo amigo da escola, Tyson, e de Annabeth, que surge ao perceber problemas, eles conseguem fugir até o acampamento. Porém, ao chegarem lá, eles descobrem que alguém havia envenenado o Pinheiro de Thalia, a barreira mágica que protege o acampamento está fraca e eles estão mais propensos a receber ataques de monstros, que conseguirão entrar facilmente agora.

Quíron é demitido do seu cargo de diretor de atividades do acampamento, pois ele não conseguiu evitar que isso acontecesse e nem curar a árvore, além de acharem que ele pode ser um traidor, devido a sua “relação” com Cronos. O novo diretor de atividades é um homem

²⁸ Lestrigões são uma raça de gigantes antropófagos. Em *A Odisseia*, eles atacam os navios da tripulação de Ulisses e os afundam, só o navio de Ulisses sobrevive.

²⁹ Na série, a Névoa é um véu mágico que distorce a visão dos humanos. Assim, eles nunca enxergam os monstros como realmente são, suas mentes acabam criando uma explicação lógica para os fatos ocorridos. Alguns humanos, porém, conseguem enxergar através da névoa, como Sally, a mãe de Percy. Se a névoa for muito forte, ela pode até mesmo enganar semideuses.

vestido de prisioneiro chamado Tântalo³⁰. Durante o jogo Capture a Bandeira, os campistas são atacados por monstros. Percy se surpreende com a força e por Tyson ser imune ao fogo e então descobre que ele é um ciclope³¹, coisa que até então ele nunca havia percebido devido à Névoa que também acabou o influenciando.

Durante um sonho, Grover³², que havia saído sozinho em uma missão para encontrar o deus Pã³³, conta para Percy que caiu em uma armadilha e está no Mar de Monstros com Polifemo³⁴ mantendo-o como “refém” e precisa de ajuda. Percy conta o seu sonho para Annabeth, que lhe diz que o Velocino de Ouro³⁵ presente na ilha poderia curar o pinheiro e salvar o acampamento. Antigamente, o Mar de Monstros ficava no Mediterrâneo, mas como tudo muda de lugar na atualidade, agora ele encontra-se na Costa Leste dos EUA: O Triângulo das Bermudas.

Eles pedem para sair em uma missão, mas Tântalo dá a missão à Clarisse, filha de Ares. Percy encontra-se com Hermes, o deus mensageiro, que lhe dá três presentes e o incentiva a ir na missão mesmo assim. Então, Percy, Annabeth e Tyson fogem no meio da noite, pegando carona em um navio chamado Princesa Andrômeda. Mais tarde, eles descobrem que este navio se tratava de um cruzeiro e tinha vários turistas, porém isso era só um disfarce, os verdadeiros tripulantes eram o exército de Cronos. Após uma rápida batalha, eles conseguem fugir do navio. No caminho, encontram uma hidra³⁶ e, quando estão lutando com ela, outro navio surge e a derrota; descobrem se tratar de Clarisse e seus ajudantes. Percy tenta unir forças com ela, mas Clarisse não aceita, dizendo que aquela é a sua missão, mas aceita eles como hóspedes no navio. Ao chegarem à entrada no Mar de Monstros, eles têm dificuldades de passar por um furacão; neste processo, o navio é destruído e Clarisse e Tyson desaparecem.

³⁰ Tântalo era o rei da Lídia. Um dia, os deuses o visitaram para um baquete. Como um príncipe bárbaro, ele achou que os deuses gostariam de sacrifícios humanos. Então, ele matou o seu filho Pélope e o serviu para os seus convidados. Zeus conseguiu descobrir a tempo e o garoto voltou à vida. Como punição, Tântalo viveria eternamente com sede e nunca conseguiria beber nada, pois o líquido fugiria dele. (MÉNARD, 1985, p.153)

³¹ Espécie de gigante que tem apenas um olho no meio da testa.

³² Em “O Ladrão de Raios”, Grover cria um elo de empatia com Percy. Assim, eles conseguem se comunicar quando estão longe, mesmo em sonhos, e um consegue sentir se o outro está bem ou não.

³³ Pã é o deus dos bosques, dos campos, dos rebanhos e dos animais domésticos. É representado sendo humano da cintura para cima, porém ele tem chifres, pernas e orelhas de bode.

³⁴ Ciclope. No mito, ele é morto por “Ninguém”, nome que Ulisses utilizou quando visitou a ilha do gigante.

³⁵ O Velocino de Ouro é a lã dourada de um carneiro que foi sacrificado. No mito, Jasão precisa cumprir uma série de desafios propostos pelo rei Eetes para obtê-lo. Com a ajuda de Medéia, uma feiticeira e filha do rei, Jasão consegue pegar o Velocino, enquanto o dragão, que fazia a guarda, foi colocado em um sono profundo.

³⁶ A hidra é um monstro com várias cabeças de serpente e corpo o dragão. Segundo o mito, se alguém cortar uma de suas cabeças, irá nascer duas no lugar. Ela é derrotada por Hércules, em um dos seus doze trabalhos, com a ajuda de seu sobrinho, Iolau, quando eles queimaram as suas cabeças para que não nascessem outras no lugar.

Depois disso, Annabeth e Percy vão parar em uma ilha-resort gerenciada por uma mulher chamada C.C; ela engana Percy e o faz tomar um milk-shake que o faria ter a aparência perfeita, porém ele acaba sendo transformado em outra coisa:

— Um porquinho-da-índia — disse C.C. — Adorável, não é? Os homens são porcos, Percy Jackson. Eu costumava transformá-los em porcos *de verdade*, mas eles eram tão fedidos e grandes, e difíceis de manter... Porquinhos-da-índia são muito mais convenientes! (RIORDAN, 2014 [2009a], p.184, grifo do autor).

Apenas após isso, é que Percy descobre que C.C é, na verdade, Circe, a feiticeira. Assim como em *A Odisseia*, Ulisses e seus homens acabam parando na ilha de uma linda e misteriosa mulher que também era Circe. Ela usava os seus poderes para impedir que os homens pudessem voltar para casa, transformando-os em animais:

Ela fê-los se sentarem em bons lugares e ofereceu-lhes leite aromatizado, queijo e o claro mel misturado com vinho de Planéia, mas pôs nos alimentos e bebidas drogas perigosas, a fim de que os homens esquecessem inteiramente de sua pátria. Depois que eles engoliram tudo, Circe tocou-os com sua varinha de condão e sem demora os levou para chiqueiros, pois, agora eles estavam com cabeça de porco, grunhiam e tinham cerdas, eram porcos em tudo, exceto no espírito, que continuava como dantes (HOMERO, 2004, p.114).

Nota-se aqui que Riordan fez uma pequena modificação ao mito original: atualmente, Circe transforma os homens que aparecem em sua ilha em porquinhos-da-índia, e não mais em porcos de verdade, pois assim era mais prático.

Annabeth descobre o plano de Circe e consegue salvar Percy, graças a um presente dado por Hermes anteriormente, que o faz voltar ao normal. Os outros porquinhos-da-índia aprisionados também voltam a serem humanos. Enquanto Circe está tendo problemas em lidar com os homens furiosos que ela havia transformado, Annabeth e Percy pegam um navio pirata e fogem. Quando eles finalmente conseguem chegar à ilha de Polifemo, descobrem que Clarisse também foi capturada pelo ciclope. Para salvar Clarisse e Grover, os dois armam um plano. Annabeth lembra o que acontece com Polifemo no mito e usa isso em sua vantagem:

O ciclope estava para rolar a rocha de volta a seu lugar quando, de algum canto do lado de fora, Annabeth gritou:

— Olá, feioso!

Polifemo ficou rígido.

— Quem disse isso?

— Ninguém — gritou Annabeth.

Aquilo provocou exatamente a reação que ela esperava. A cara do monstro ficou vermelha de raiva.

— Ninguém! — Polifemo berrou de volta. — Eu me lembro de você!

[...]

Essa coisa de “Ninguém” poderia não ter feito sentido para outras pessoas, mas Annabeth me explicara que era esse o nome que Ulisses usara para enganar Polifemo séculos atrás, antes que ele acertasse o olho do ciclope com uma grande estaca quente. Annabeth calculou que Polifemo ainda guardaria rancor daquele nome, e estava certa. (RIORDAN, 2014 [2009a], p. 218-219).

Aqui podemos ver, mais uma vez, como Riordan baseou-se no mito original para que Percy e Annabeth derrotassem Polifemo. Em *A Odisseia*, para conseguirem sair da ilha, Ulisses enfiou uma estaca de madeira quente no único olho do ciclope enquanto ele dormia, que acordou aos gritos, chamando os outros ciclopes que moravam em cavernas próximas. Porém como Ulisses havia se apresentado a ele como Ninguém, os seus amigos não entenderam o que havia ocorrido:

— Que aconteceu contigo, Polifemo? — gritaram. [...] — Alguém está tentando matar-te pela astúcia e pela força?

Da caverna veio a voz do forte Polifemo:

— Oh meu amigos, Ninguém está me matando pela astúcia e não pela força.

Os outros responderam, sensatamente:

— Se ninguém está usando de força e se estás só, não há remédio para um pouco de mal-estar, quando o céu manda. [...] (HOMERO, 2004, p.105).

Após salvar Clarisse e Grover e enquanto eles tentam pegar o Velocino, Tyson aparece e derrota Polifemo temporariamente, possibilitando que eles fujam, mas Polifemo se recupera logo e tenta impedi-los, acertando o navio; eles conseguem fugir pelo mar. Devido à profecia que Clarisse recebeu para esta missão, Percy entrega-lhe o Velocino para que ela volte sozinha ao acampamento e conclua a missão que lhe foi dada. Annabeth, Percy, Grover e Tyson precisam achar outro caminho para voltar para casa, mas eles acabam encontrando o exército de Cronos e o semideus traidor no caminho. Eles são feitos reféns, mas conseguem fugir após receberem uma ajuda inesperada e também arranjam provas de que Quíron não tinha nada a ver com o envenenamento do pinheiro mágico. Sendo assim, eles voltam para o acampamento em segurança.

O livro termina com o pinheiro sendo salvo, graças à magia do Velocino de Ouro, mas os campistas acabam tendo uma surpresa quando um novo semideus surge no Acampamento.

4.3 A Maldição do Titã

Figura 9 – Capa da 1ª e 2ª edições de *A maldição do titã*



Fonte: Intrínseca (2009)

Figura 10- Capa da 3ª edição de *A maldição do titã*



Fonte: Intrínseca (2014)

Figura 11 – Capa da *Graphic Novel* de *A maldição do titã*



Fonte: Intrínseca (2009)

O terceiro livro da série foi publicado nos Estados Unidos em 2007, com o título original *The Titan's Curse*, e em 2009 no Brasil.

A história inicia-se com Percy e seus amigos indo ao encontro de Grover que disse ter encontrado dois novos meio-sangues em uma escola da região. Ao chegarem lá, eles conhecem os irmãos Di Angelo: Bianca, 12 anos; Nico, 10. Ao tentarem fugir, eles são perseguidos pelo Dr. Espinheiro, um manticore³⁷. Eles são encurralados, mas são salvos por um grupo de garotas com arco e flecha. Trata-se das Caçadoras³⁸ de Ártemis, seguidoras da deusa. Mesmo ferido, o Dr. Espinheiro consegue fugir e Annabeth desaparece ao tentar pegá-lo. Juntos, eles voltam para o Acampamento Meio-Sangue. Como Ártemis não tem filhos semideuses, seu chalé está sempre vazio e apenas hospeda as Caçadoras quando elas visitam o local.

A deusa Ártemis está à procura de um monstro que pode destruir o Olimpo. Ela parte sozinha para caçá-lo, mas ela é sequestrada e cabe ao Acampamento salvá-la. Eles recebem uma missão, mas a profecia diz que o grupo deve conter cinco pessoas entre campistas e caçadoras. Zöe Doce-Amarga³⁹, a líder das Caçadoras, proíbe Percy de ir, pois alega que não faria uma missão com um homem. Os escolhidos partem pelo país afora em busca da deusa perdida. Percy sonha com Annabeth e sabe que ela está correndo perigo, então ele decide ir à

³⁷ Criatura mitológica, semelhante a uma quimera. Possui cabeça de homem, corpo e juba de leão, asas de dragão ou morcego e rabo de escorpião que dispara espinhos venenosos.

³⁸ As Caçadoras são donzelas virgens que abriam mão de relacionamentos com homens quando fizeram um juramento para poderem seguir Ártemis, a deusa da lua e da caça. Elas são semi-imortais, ou seja, nunca envelhecerão enquanto seguirem a deusa, mas podem ser mortas em batalha. As caçadoras são diferentes das Amazonas, pois estas últimas se relacionam com homens no intuito de reprodução.

³⁹ No original, seu nome é Zöe Nightshade.

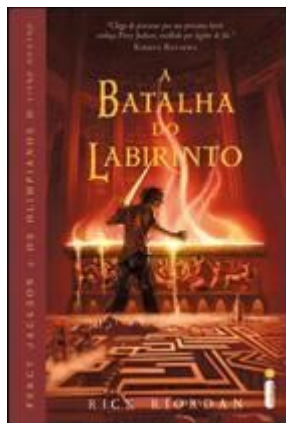
missão mesmo assim e segue o grupo de longe. Ele é descoberto, quando ajuda o grupo a derrotar um monstro e Zöe acaba deixando que ele siga o grupo.

Após vários dias de busca, eles encontram Ártemis no Monte Ótris⁴⁰, onde estava acorrentada e segurando o céu, pois se sacrificou para ajudar Annabeth que o estava segurando antes, no lugar de Atlas⁴¹. O titã Atlas está do lado de Cronos e também quer a sua vingança contra o Olimpo pelos anos que sustentou a maldição do titã. Percy segura o céu por um breve momento para que Ártemis possa lutar com Atlas — o que quase o mata por ser um semideus —, e eles conseguem que Atlas volte para o seu posto. É revelado qual é o monstro que Ártemis estava caçando e Percy descobre que já o havia visto antes. A missão termina, a profecia se cumpre e todos vão para o Conselho dos Deuses. A batalha contra Cronos estava próxima, então um semideus faz uma escolha importante que consegue adiar a Grande Profecia⁴².

O livro termina com Percy conversando com Quíron sobre o Acampamento ser o primeiro alvo do exército de Cronos. Percy volta para casa para passar o Natal com a mãe e Annabeth vai para São Francisco, onde mora o seu pai mortal.

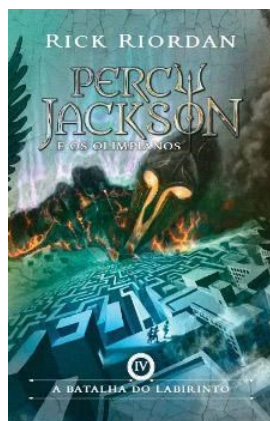
4.4 A Batalha do Labirinto

Figura 12- Capa da 1ª e 2ª edições de *A batalha do labirinto*



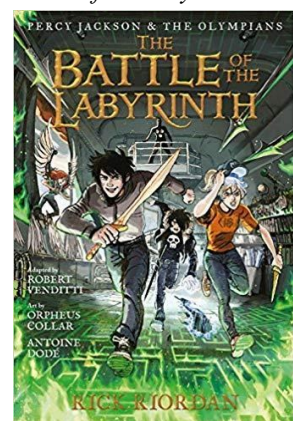
Fonte: Intrínseca (2009)

Figura 13- Capa da 3ª edição de *A batalha do labirinto*



Fonte: Intrínseca (2014)

Figura 14 – Capa da Graphic Novel de *The battle of the labyrinth*



Fonte: Amazon (2018)

⁴⁰ Montanha que ficava antigamente na Grécia Central. É a morada dos titãs. Foi lá que aconteceu a guerra entre deuses e titãs, que durou dez anos, o monte ficou em ruínas após a vitória dos deuses olímpianos.

⁴¹ Atlas é conhecido por ter um jardim cheio de frutos de ouro. Ele queria o poder supremo do mundo, então se juntou com outros titãs para derrotar o Olimpo. Os deuses ganharam e, como punição, fizeram com que ele segurasse o céu. No mito, em um dos seus doze trabalhos, Hércules segura o céu para que o titã possa colher os frutos, mas o faz segurá-lo novamente, com a desculpa de que guardaria os frutos e, então, Hércules foge.

⁴² Na série, a Grande Profecia fala de um semideus, filho de um dos 3 Grandes, que chegaria aos 16 anos apesar de vários obstáculos. Ele seria responsável por salvar ou derrotar o Olimpo. É por isso que Zeus, Hades e Poseidon haviam feito o juramento de não ter mais filhos semideuses, pois temiam que a profecia se cumprisse.

O quarto livro da série foi publicado em 2008 nos Estados Unidos, com o título original *The Battle Of The Labryrinth*, e em 2010 no Brasil.

A história inicia-se com Percy fazendo um *tour* pela escola onde vai estudar no próximo semestre, mas duas *empousais*⁴³ disfarçadas de líderes de torcida tentam matá-lo. Percy recebe a ajuda de Rachel Elizabeth Dare⁴⁴, que também estava lá. Annabeth, que havia marcado de encontrar-se com Percy depois, ajuda-o a fugir. Como os humanos não conseguem enxergar os monstros devido à Névoa, todo mundo acha que Percy destruiu a escola e ele está encrencado, de novo.

Ao chegar ao Acampamento, Percy descobre que há uma entrada na floresta que leva para o Labirinto de Dédalo⁴⁵. O exército de Cronos pretende usar o labirinto para se locomover rapidamente pelo país e também para invadir o acampamento.

Annabeth consulta o Oráculo e irá liderar a missão para o labirinto, é a sua primeira missão desde que chegou, aos sete anos, no Acampamento. Ela escolhe Percy, Grover e Tyson para irem com ela. Quíron alerta que ela estava transgredindo as regras, pois deveria levar apenas dois companheiros e sobre a importância do número três:

[...] Você está transgredindo as leis antigas, e sempre há consequências. No inverno passado, cinco partiram em uma missão para salvar Ártemis. Somente três voltaram. Pense nisso. Três é um número sagrado. São três Parcas, três Fúrias, três filhos olímpianos de Cronos. É um número bom e forte que resiste a muitos perigos. Quatro... isso é arriscado (RIORDAN, 2014 [2010a], p. 84).

Annabeth insiste que precisa de todos, então Quíron acaba aceitando e eles partem. Mas o labirinto é traiçoeiro e perigoso: as paredes mudam de lugar, tornando impossível de mapear o local. O labirinto criou vida e foi crescendo gradativamente com o passar dos milhares de anos desde que foi construído e, agora, se estende por todo o país americano.

O grande objetivo da missão é chegar ao coração do labirinto, onde fica a Oficina de Dédalo. Há boatos de que ele ainda poderia estar vivo, mesmo depois de tantos anos, e temem que ele ajude o exército de Cronos. No mito original, Teseu conseguiu guiar-se pelo labirinto

⁴³ As *empousais*, à primeira vista, são belas mulheres. Elas se alimentam de homens que seduzem. Sua aparência verdadeira é: cabelos flamejantes, uma perna de burro e outra feita de bronze celestial.

⁴⁴ Percy e Rachel se encontram brevemente no terceiro livro, *A maldição do titã*, quando ela ajuda Percy a despistar monstros que o seguiam. Ela é uma mortal, mas consegue enxergar através da Névoa.

⁴⁵ O Labirinto foi construído por Dédalo, a mando do rei Minos, para que fosse o lar do Minotauro. Segundo o mito, Dédalo e o filho, Ícaro, tentam fugir do labirinto voando, mas a cera das asas derrete e o menino cai no mar. Anos depois, Dédalo fica com a guarda do sobrinho, Perdiz, mas ao perceber no garoto um potencial rival, ele o empurra de uma torre. Atena, deusa da sabedoria, tem compaixão do menino e o transforma em um pássaro chamado perdiz.

devido ao fio mágico que Ariadne deu-lhe, agora, o exército de Cronos também está atrás desse fio.

Durante a missão, o grupo acabou saindo do labirinto algumas vezes, como quando foram seguidos por monstros, e paravam em outras partes do país. Enquanto lutavam contra monstros que trabalhavam para Cronos, Percy usa todo o seu poder para explodir o lugar em que eles estavam e sai voando pelos ares. Ele acorda em uma ilha chamada Ogígia, onde uma linda moça chamada Calipso⁴⁶ cuida dos seus ferimentos. Hefesto visita-o na ilha e conta-lhe mais sobre Dédalo. A hora de voltar chega, Calipso fala que Percy pode ficar, mas ele sabe que seus amigos precisam da sua ajuda e ele parte na jangada mar afora. Ao voltar para o Acampamento, Percy descobre que haviam se passado duas semanas e todos achavam que ele estava morto. Percy conta para Quíron e Annabeth que descobriu uma forma de eles guiarem-se pelo labirinto sem precisar do fio. Então, o grupo volta para dentro do labirinto. Após enfrentar muitos perigos, eles acham a Oficina de Dédalo. A profecia se cumpre e o labirinto é destruído, deixando o Acampamento seguro novamente. Porém, a hora da grande batalha se aproxima. Em um de seus sonhos, Percy vê que Cronos está orquestrando um plano para ganhar uma nova forma, tornando-se invencível.

O livro termina com Percy comemorando o seu aniversário de 15 anos com a família. Poseidon visita o filho, trazendo um presente que será útil futuramente.

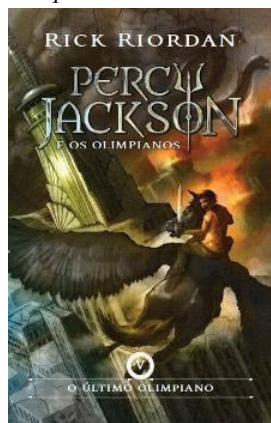
4.5 O Último Olimpiano

Figura 15 – Capa da 1ª e 2ª edições de *O último olimpiano*



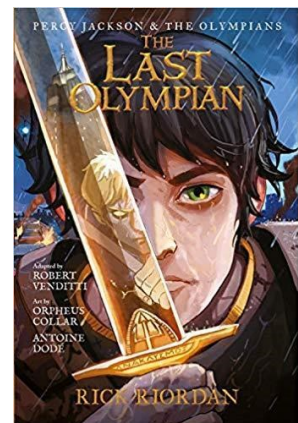
Fonte: Intrínseca (2010)

Figura 16- Capa da 3ª edição de *O último olimpiano*



Fonte: Intrínseca (2014)

Figura 17- Capa da Graphic Novel de *The last olympian*



Fonte: Amazon (2019)

⁴⁶ Ninfa marítima. Em *A Odisseia*, Ulisses acaba parando na sua ilha, Calipso se apaixona por ele e tenta persuadi-lo a ficar, mas Zeus ordena que o deixe partir, então ela constrói uma jangada para que o herói vá embora. Alguns mitos, dizem que ela era filha do titã Atlas; outros, que ela era filha de Oceano e Tétris. Na série, ela é filha de Atlas e foi banida para morar em Ogígia eternamente, por ter ficado ao lado do pai durante a Guerra; sua punição é sempre se apaixonar por heróis que não podem ficar na ilha com ela.

O quinto e último livro da série foi publicado nos Estados Unidos em 2010, com o título original *The Last Olympian*, e no mesmo ano no Brasil.

Diferente dos outros livros, este não começa com Percy na escola. É agosto e Percy está no carro conversando com Rachel, ela tenta convencê-lo a passar alguns dias na casa de praia com a família dela, mas Percy está com a cabeça na guerra que se aproxima. Charles Beckendorf, do chalé de Hefesto, aparece voando com o Pégaso Blackjack⁴⁷ dizendo que chegou a hora. Percy se despede de Rachel e os dois garotos partem em busca do seu alvo: o navio onde está o exército de Cronos. Mas o plano não dá certo, assim como os outros planos que viriam a seguir, pois Cronos tem um espião no Acampamento que lhe conta todas as estratégias dos semideuses. Além disso, a transfiguração de Cronos está quase completa, em breve, ele não precisará mais do corpo humano que está usando e tomará uma nova forma, estando completamente pronto para destruir o Olimpo.

Percy sabe que eles estão em desvantagem, então acaba aceitando a ideia de Nico e juntos eles vão ao Mundo Inferior para colocar o plano deles em prática. Ao voltar, Percy está diferente, não fisicamente, mas por dentro. Será que isso é o bastante para derrotar Cronos e salvar o Olimpo?

A batalha finalmente se inicia. Cronos isola Nova York, impedindo que os semideuses e deuses peçam ajuda de fora, e que o resto do mundo não saiba o que está acontecendo ali. O exército dele marcha em direção ao *Empire State*, onde fica o Monte Olimpo. Os semideuses não podem contar com os deuses agora, pois eles estão ocupados tentando parar Tifão⁴⁸. Enquanto isso, Poseidon está travando a sua própria guerra contra Oceano, o titã do mar, que também está ao lado de Cronos. Os campistas não são suficientes para o exército de Cronos — que contam com semideuses que se sentem traídos pelos deuses, monstros, titãs e deuses menores. Prometeu⁴⁹, que também está do lado do titã, compara a guerra que eles estão travando com a Guerra de Tróia e diz que os semideuses são Tróia e também vão perder.

Cronos consegue chegar ao Monte Olimpo, o rastro de destruição é visível por onde ele passa. Percy, Annabeth e os outros campistas tentam impedi-lo. Quando a transfiguração do Senhor do Tempo está quase completa, um semideus sacrifica-se para que Cronos seja, enfim, derrotado. O Olimpo está finalmente a salvo, mas Percy acaba não sendo o herói da

⁴⁷ Os pégasos são cavalos alados. Na série, Percy consegue escutar os pensamentos dos cavalos, porque Poseidon os criou. Blackjack é um pégaso preto muito bonito que sempre se refere a Percy como “chefe” e o ajuda diversas vezes no decorrer dos livros.

⁴⁸ Gigante, pai dos ventos furiosos e violentos. Filho de Gaia e Tártaro.

⁴⁹ Titã. Roubou o fogo divino para presentear a humanidade. Ele concedeu aos humanos o dom de pensar e raciocinar. Segundo a série, ele ficou ao lado dos deuses na primeira guerra, mas agora ele estava ao lado de Cronos, pois sempre escolhia o lado vencedor.

profecia que derrotaria Cronos. Muitos campistas morrem no processo; outros, ficam gravemente feridos, mas todos são vistos como heróis por lutarem bravamente até o fim.

O Olimpo é reconstruído, o Conselho Olímpiano se reúne e Percy pode fazer um pedido aos deuses, mas ele acaba desejando algo que os deuses não esperavam. A maldição que havia sido colocada no Oráculo, muitos anos atrás, finalmente é quebrada e o espírito de Delfos ganha uma nova hospedeira. Ao final do livro, ela profere uma nova profecia⁵⁰ envolvendo sete semideuses e uma nova ameaça.

⁵⁰ A nova profecia faz referência à série que Riordan escreveu em seguida, chamada *Os heróis do Olimpo*.

5 A TRAJETÓRIA DO HERÓI EM *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

“O herói evolui à medida que a cultura evolui”
(CAMPBELL, 1990, p.144).

Agora que já vimos os enredos dos livros que constituem a série *Percy Jackson e os Olimpianos* e também a base teórica que fundamenta este presente trabalho, vamos passar para a próxima etapa: a análise propriamente dita do personagem principal da trama, Percy Jackson, dentro da jornada padrão que o herói trilha, segundo Joseph Campbell. Além disso, haverá também uma leitura do papel da heroína dentro da trama.

A série de livros pode ser analisada de duas formas: individualmente, já que cada livro contém uma aventura completa, ou em sua totalidade, desde que Percy tem 12 anos e descobre ser um semideus, até os seus 16 anos quando ocorre o conflito final com Cronos, o inimigo da trama.

Ao analisar cada livro individualmente, alguns elementos da jornada do herói poderão se repetir. Afinal, em cada livro, o herói tem uma missão diferente, em busca de algo ou alguém. Em virtude disso, a exposição a seguir tentará dar um enfoque maior ao primeiro livro, *O ladrão de raios*, tendo em vista que é onde tudo começa, mas também trará elementos da teoria de Campbell presentes nos outros livros, se assim for necessário.

Portanto, a análise será feita da seguinte forma: o percurso padrão pelo qual o herói passa, segundo Campbell, serão retomados brevemente para que seja feita a exposição desses conceitos dentro da série *Percy Jackson e os Olimpianos*.

Em seguida, veremos também a importância da heroína dentro da trama. Por mais que Percy seja o protagonista da série, ele não é o único herói, as garotas também têm os seus momentos heroicos dentro da trama.

5.1 Percy Jackson: o herói grego agora é um garoto americano

Como vimos anteriormente, o monomito de Campbell inicia-se no estágio “A partida”: o herói recebe o chamado para a aventura; talvez, ele possa recusar esse chamado; receberá um auxílio sobrenatural que lhe ajudará durante a sua missão; a passagem pelo primeiro limiar, quando ele sai do mundo em que vive e vai para um mundo desconhecido; e o ventre da baleia, quando o herói morre para o seu mundo ao desaparecer.

Na série de Riordan, em *O ladrão de raios*, Percy, que até então vivia uma vida aparentemente comum — por mais que eventos estranhos sempre tivessem ocorrido à sua

volta —, mata a sua professora de Matemática, que se tratava de um monstro disfarçado, com uma espada, a reduzindo a pó. A partir deste momento, a vida de Percy muda drasticamente, pois é este incidente que o fará ser levado ao Acampamento Meio-Sangue e ele terá a comprovação das suas verdadeiras origens. A recusa do chamado vem através de sua mãe, Sally, que tentou esconder isso do filho o máximo que pôde, pois sabia o que lhe aguardava:

— Tentei manter você tão perto de mim quanto pude — falou minha mãe.
 — Eles me disseram que isso seria um erro. Mas só havia uma outra opção, Percy... o lugar onde seu pai queria mandá-lo. E eu simplesmente... simplesmente não poderia aguentar ter que fazer isso.
 — Meu pai queria que eu fosse para uma escola especial?
 — Não uma escola — disse ela suavemente. — Um acampamento de verão.
 [...]
 — Desculpe, Percy — continuou ela ao ver a expressão em meus olhos. — Mas não posso falar sobre isso. Eu... eu não podia mandar você para aquele lugar. Significaria dizer adeus a você para sempre. (RIORDAN, 2014 [2008], p. 49).

O auxílio sobrenatural vem através do mentor Quíron, que dá a Percy a espada Mordecostas⁵¹ e também vários conselhos no decorrer da série. Em cada missão, Percy receberá a ajuda de algum deus disfarçado⁵² ou de outro alguém que possa encontrar no meio do caminho. Em *O ladrão de raios*, Percy recebe a ajuda de Grover para fugir do Minotauro e ir até o Acampamento, e recebe os tênis alados⁵³ de Luke Castellan, filho de Hermes, para a missão em si. Em *O mar de monstros*, Hermes lhe dá 3 presentes e o aconselha a partir, mesmo que ele não tivesse sido escolhido para a missão. Em *A maldição do titã*, o boné da invisibilidade⁵⁴, que Annabeth deixou para trás ao sumir, acaba sendo um item mágico que ajuda Percy a ouvir o plano do exército de Cronos sem ser visto.

A passagem pelo primeiro limiar acontece quando Percy ultrapassa a barreira mágica que envolve o Acampamento Meio-Sangue e descobre um mundo até então desconhecido por ele.

O ventre da baleia é o Acampamento em si, pois ao entrar nele, Percy desaparece para o seu mundo; a manchete de um jornal até mesmo fala do desaparecimento de Percy, de sua

⁵¹ Do grego: Anaklusmos. A espada vira uma caneta como disfarce e sempre volta para o bolso de Percy, mesmo que ela seja jogada para longe durante uma batalha. Foi um presente de Poseidon que Quíron havia guardado até então.

⁵² Os deuses não podem interferir diretamente na missão dos semideuses. Então, eles aparecem em diversos momentos disfarçados, como humanos comuns, para dar itens mágicos ou conselhos.

⁵³ No mito de Perseu, o herói recebe sandálias aladas de Hermes. É interessante ver como Riordan adaptou isso para os dias atuais e substituiu as sandálias por tênis, algo muito mais frequente na vida dos jovens de agora.

⁵⁴ O boné da invisibilidade de Annabeth foi um presente de sua mãe, Atena. No original, era um capacete.

mãe e do carro que ficou totalmente queimado; graças a seu padrasto, que alega que o enteado é uma criança problemática, Percy vira suspeito do desaparecimento da própria mãe.

Figura 28- Percy é reclamado por seu pai



Fonte: *Graphic Novel* de *O ladrão de raios* (2011)

O segundo estágio proposto por Campbell é “A iniciação”: o herói começa o seu caminho de provas; encontra-se com a deusa; terá a mulher como tentação; encontra-se com o pai; terá o ápice da jornada com a apoteose; e receberá a bênção última.

Em cada livro da série, Percy e seus amigos têm um caminho de provas diferente para percorrer e inimigos que devem ser derrotados durante o trajeto. Em *O ladrão de raios*, é a disputa com Medusa⁵⁵ para fugir do “Empório De Anões de Jardim da Tia Eme” e não virar uma estátua de sua coleção. Em *O mar de monstros*, fugir da ilha de Circe e, posteriormente, derrotar o ciclope Polifemo. Em *A maldição do titã*, salvar Annabeth e Ártemis e derrotar Atlas. Em *A batalha do labirinto*, vencer os próprios enigmas e monstros que o labirinto carrega. Em *O último olimpiano*, todo o percurso de preparação até a batalha final contra Cronos.

⁵⁵ Uma das três Górgonas. Segundo o mito, Poseidon encanta-se por Medusa, que era muito bela. Eles se encontram em um templo dedicado a Atena, que fica furiosa e pune a moça. Seus cabelos viram serpentes vivas e seus olhos podem transformar qualquer um em pedra. Perseu recebe a tarefa de matar a criatura e entregar a cabeça para o rei Polidete; o herói decepa a cabeça da Medusa enquanto ela dorme e cumpre sua missão.

No decorrer da série, Percy tem diversos encontros com personagens femininas, seja de forma positiva, como o encontro com a deusa, ou de forma negativa, com a mulher como tentação. O encontro com a deusa é literalmente visto quando Percy encontra-se com Afrodite, Ártemis, Hera, Atena e Héstia no decorrer da série, algumas o ajudam com conselhos; outras, com avisos. Porém, a verdadeira guia feminina para Percy no decorrer dos cinco livros é Sally Jackson, sua mãe, com o seu instinto materno protetor e amor pelo filho.

Considerando que Percy inicia a sua trajetória com apenas 12 anos, a mulher como tentação aparece mais na forma de “inimiga”, como a Medusa, Circe, e outros monstros femininos que tentam matá-lo. Apenas nos dois últimos livros da série é que vimos Percy, agora entre 15 e 16 anos, relacionando-se emocionalmente com garotas: Calipso, quando ele vai parar em sua ilha no quarto livro, fazendo-lhe questionar se deveria ficar lá com ela ou não, Rachel e Annabeth no quinto livro, deixando Percy dividido entre duas garotas e sem saber ao certo como se sente em relação a elas.

Figura 19 – Percy encontra o pai pela primeira vez



Fonte: *Graphic Novel* de *O ladrão de raios* (2011)

O herói também tem o seu encontro com a interface das masculinidades. Ao decorrer da série, Percy relaciona-se com várias figuras paternas, protetoras: Poseidon, seu próprio pai, que mesmo sendo um deus e não podendo ficar perto do filho com frequência, ajuda-o em momentos que o filho pediu e lhe dá conselhos; Quíron, seu mentor e grande conselheiro no

Acampamento. Além de alguns deuses que ajudam Percy durante suas missões: Apolo, Hermes, Hefesto. A figura masculina também aparece de forma negativa como Gabe Ugliano, seu padrasto, que sempre o trata mal, e Cronos que, mesmo sendo o grande vilão da história, acaba tendo um laço familiar⁵⁶ com Percy. Se não fosse por Cronos e a Grande Profecia, Percy não teria um papel tão importante na trama, visto que ele não seria o único filho de Poseidon. Haveria vários semideuses poderosos à sua volta, o que faria dele apenas mais um herói entre tantos.

A apoteose, o momento em que o herói atinge um estado praticamente divino, acontece com Percy apenas no quinto livro, afinal, é quando o ciclo do personagem finalmente encerra-se. Após a derrota de Cronos, os deuses oferecem a Percy um presente divino, algo que todo herói anseia, mas o garoto recusa e deseja algo que irá beneficiar tanto deuses quanto semideuses, mostrando sua lealdade aos amigos e fugindo do egocentrismo.

O terceiro e último estágio é “O retorno”: o herói pode recusar-se a voltar; se voltar, terá que fazer uma fuga mágica; receberá uma ajuda externa; passará pelo limiar do retorno; se tornará o senhor dos dois mundos; e terá a liberdade para enfim viver.

Percy se mostra um herói muito leal aos amigos e não desiste de suas missões facilmente, mesmo sabendo que isso poderá acarretar na sua morte. O único momento em que o garoto repensa se deveria desistir ocorre no quarto livro, quando conhece Calipso e recebe a proposta de ficar lá com a ninfa para sempre, mas ele acaba mostrando novamente o senso de lealdade e volta para o lar, o Acampamento, agora sabendo como guiar-se no labirinto.

A fuga mágica acontece em vários momentos de suas missões, envolvendo o exército de Cronos que não quer deixar que Percy e seus amigos fujam facilmente de suas mãos. Em alguns momentos, eles não conseguem fugir sozinhos e recebem ajuda externa: no segundo livro, o navio de Clarisse ajuda-os a derrotar a hidra; no começo do terceiro livro, as Caçadoras de Ártemis aparecem para ajudar o grupo de semideuses contra o manticore e, no final, por intermédio de Quiron, uma manada de centauros aparece para ajudá-los a fugir do exército de Cronos. No quinto livro, mesmo que Cronos tivesse botado uma barreira mágica para isolar Nova York, os semideuses conseguem receber algumas ajudas extras para a batalha.

A passagem pelo limiar do retorno acontece nos cinco livros, quando Percy e seus amigos voltam de suas missões e também nos momentos em que conseguem retardar brevemente a volta de Cronos antes do tempo estimado. No primeiro livro, ao recuperarem o

⁵⁶ Cronos é pai de Poseidon, logo, é também o avô paterno de Percy.

raio-mestre de Zeus e o elmo de Hades, trazendo paz ao Conselho Olímpico, eles são recebidos com festa e coroas de louro pelo Acampamento. No segundo livro, retornam com o Velocino de Ouro e salvam não só o pinheiro mágico como também o Acampamento em si. A volta do além, ocorre quando ele retorna do Mundo Inferior, após um breve encontro com Hades, no primeiro livro; e quando sai da ilha de Calipso, no quarto livro, após duas semanas e todos acharem que ele estava morto. No decorrer de suas missões, Percy foi forçado a amadurecer rapidamente, aprendeu mais sobre o novo mundo que conheceu, sobre si mesmo e suas origens, adquiriu conhecimento e tornou-se mais forte para enfrentar os perigos que poderiam surgir.

Após terminar a sua jornada, o herói torna-se o senhor dos dois mundos simbolicamente e tem a liberdade para viver. Percy, agora pode andar livremente entre o Acampamento, o mundo divino e o mundo real. Por ser um semideus, ele faz parte dos dois mundos e ajuda ambos. É o que Quíron diz para Percy em *O mar de monstros*:

[...] Os seres humanos não existem no mesmo nível que os imortais. Eles não podem ser feridos pelas nossas armas. Mas você, Percy... você é parte deus, parte humana. Vive em ambos os mundos. Pode ser ferido por ambos, e pode influenciar ambos. *É isso* que torna os heróis tão especiais. Você transporta as esperanças da humanidade para a esfera do eterno. Os monstros nunca morrem. Eles renascem do caos e do barbarismo que sempre fermentam embaixo da civilização, o próprio material que torna Cronos mais forte. Precisam ser derrotados de novo, e de novo, mantidos encurralados. Os heróis personificam essa luta. Você enfrenta as batalhas que a humanidade precisa vencer, a cada geração, a fim de continuar sendo humana [...] (RIORDAN, 2014 [2009a], p. 259-260, grifo do autor).

Finalizada a análise de Percy com o monomito proposto por Campbell, passo agora para uma breve leitura sobre o papel da heroína e a sua importância no desenvolvimento da série de livros.

5.2 O sexo (nada) frágil: As mulheres também podem ser heroínas

Desde os tempos antigos, o modelo heroico frequentemente foi protagonizado por homens. A mulher normalmente ficava em segundo plano; era a esposa, a mãe, a amante, raramente a personagem principal da trama. Mas isso não acontecia somente na ficção.

De acordo com Tokita (2012, p. 18):

desde a antiguidade grega, e provavelmente muito antes disso, a posição feminina naquela sociedade era similar a dos escravos. Tendo como função primordial a reprodução, sua vida se resumia em criar os filhos e produzir o necessário para a subsistência de seu marido e família. Mesmo dentro de casa, sua palavra não tinha

força, pois seu papel existia a partir da subordinação a seu marido, pai ou irmão. Dentro desta divisão de trabalhos, a mulher era responsável pela casa enquanto o homem se ocupava com questões de “maior importância” – como o comércio, a educação, filosofia, política entre outras.

Nos mitos, geralmente lemos sobre heróis fortes e bravos que partiam em diversas aventuras em busca de algo ou alguém. A mulher era sempre o objeto de tentação ou conquista, o “prêmio” conquistado no final, como a princesa Andrômeda⁵⁷; caso o herói já fosse casado, a mulher seria a esposa devota e fiel que esperaria o marido voltar, como Penélope⁵⁸. A mulher ficava à sombra do homem, era a figura frágil, aquela que deveria ser protegida e salva pelo herói. A deusa Ártemis pode ser vista como uma das raras mulheres da mitologia grega que não dependia de um homem para ser salva, pois ela salvava a si própria.

“A narrativa histórica da vida feminina trata-se de um terreno recente, se compararmos à História da Humanidade ou dos homens” (TOKITA, 2012, p. 17). Foi só a partir do século passado que começamos ver a mulher crescendo e ganhando o seu espaço merecido dentro da sociedade. Agora, ela pode votar, estudar, trabalhar e não precisa depender de um homem para se sustentar e viver bem.

Se formos parar para pensar, dentro da Literatura e do Cinema, a mulher começou a ter um papel de destaque só mais recentemente, no século XX. Em 1941, temos a criação da Mulher Maravilha. Em 1949, da *Supergirl*; entre outras tantas heroínas. Já no século XXI, foi a vez de vermos princesas que não precisam esperar o “príncipe encantado no seu cavalo branco” aparecer para salvá-las e partem em suas próprias aventuras, como Elsa⁵⁹ e Merida⁶⁰.

Riordan, em sua série, coloca a mulher em posição de heroína. Mesmo que Percy seja o protagonista da série, ele não teria conseguido cumprir todas as suas missões e sair vivo delas se não fosse pela ajuda de algumas heroínas. As garotas do universo de Riordan — sejam elas semideusas, deusas ou caçadoras — são fortes, inteligentes, corajosas e definitivamente não precisam de um homem para salvá-las do perigo.

No primeiro livro, *O ladrão de raios*, somos apresentados à Annabeth Chase, filha de Atena, que, mesmo também tendo TDAH e dislexia, é muito inteligente e sonha em ser uma arquiteta. Conhecemos também Clarisse la Rue, filha de Ares, que é descrita como uma garota forte, corajosa e que não foge de uma briga. Além de uma menção à Thalia, filha de Zeus, que

⁵⁷ Princesa que foi dada como sacrifício para um monstro marinho. No mito, é salva por Perseu e vira sua esposa. Na série, sua figura dá nome ao navio do exército de Cronos e sua imagem horrorizada está gravada na proa.

⁵⁸ Mulher de Ulisses. Mesmo que muitos homens a cortejassem, ela permaneceu fiel ao marido, enquanto ele esteve fora por 10 anos, durante a Guerra de Tróia.

⁵⁹ A princesa Elsa é a protagonista da animação “Frozen – Uma Aventura Congelante” (no original “Frozen”), produzida em 2013 pela Disney.

⁶⁰ A princesa Merida é a protagonista da animação “Valente” (no original “Brave”), produzida em 2012 pela Disney Pixar.

é vista como uma heroína ao ter se sacrificado para que os amigos chegassem em segurança ao Acampamento.

É a partir do segundo livro, *O mar de monstros*, que vimos essas e outras garotas finalmente tendo um lugar de destaque na trama e acarretando atos heroicos. Neste livro, Clarisse é escolhida para liderar uma missão em busca do Velocino de Ouro que pode salvar o Acampamento. Quando Percy e seus amigos estão em perigo devido a uma hidra, é Clarisse que aparece para salvá-los e mata o monstro. Quando Percy e Annabeth vão parar na ilha de Circe e Percy vira um porquinho-da-índia, é Annabeth que o salva. Nessas situações podemos ver que os papéis foram invertidos: Percy, mesmo sendo o personagem principal, está exercendo o papel de quem precisa ser salvo, em vez de ser o salvador.

Pode-se dizer que é no terceiro livro, *A maldição do titã*, no qual as mulheres têm mais destaque como heroínas dentro de toda a série. Logo no começo do livro, quando Percy e os irmãos di Angelo foram encurralados pelo Dr. Espinheiro, Annabeth salva eles de serem atingidos pelos espinhos da criatura:

[...] o movimento de Annabeth foi brilhante. Usando o boné da invisibilidade, ela atingiu os di Angelos e a mim, atirando-nos no chão. Por uma fração de segundos, o dr. Espinheiro, pego de surpresa, ficou desorientado, assim sua primeira saraivada de misseis zuniu inofensivamente acima de nossas cabeças (RIORDAN, 2014 [2009b], p. 30-31).

Um pouco depois, quando o Dr. Espinheiro transforma-se em um manticore, sua verdadeira forma, os semideuses parecem não ter chance contra o monstro. Porém, Ártemis e suas caçadoras aparecem sobrevoando o local em um helicóptero:

— Não — disse o Dr. Espinheiro. — Não pode ser...
Sua frase foi interrompida quando algo passou por mim como um raio de luar. Uma flecha de prata surgiu no ombro do Dr. Espinheiro.
Ela cambaleou para trás, gemendo em agonia.
— Malditos sejam vocês! — gritou Espinheiro, lançando seus espinhos, dezenas deles de uma só vez, na direção da floresta, de onde a flecha viera, mas igualmente rápido, flechas de prata foram disparadas em resposta. Era quase como se as flechas interceptassem os espinhos em pleno ar, dividindo-os em dois — mas isso deviam ser meus olhos me pregando peças. Ninguém, nem mesmo os filhos de Apolo no acampamento, era capaz de atirar com aquela precisão.
[...]
Então os arqueiros vieram do bosque. Eram garotas, cerca de uma dúzia delas. A mais nova devia ter uns dez anos. A mais velha, cerca de quatorze, como eu. Elas usavam parcas de esqui prateadas e jeans, e todas estavam armadas com arcos. Avançaram contra o manticore com expressão determinada.
— As Caçadoras! — gritou Annabeth. (RIORDAN, 2014 [2009b], p. 33-34).

Quando o grupo de semideuses e Caçadoras chegam ao Monte Ótris, veem Ártemis segurando o céu no lugar de Atlas — atitude esta que a deusa tomou para ajudar Annabeth, que havia sido enganada e estava segurando o céu antes. Percy tenta enfrentar Atlas, mas percebe que um semideus nunca seria páreo para um titã e toma os céus de Ártemis, deixando a deusa livre para lutar:

Atlas avançava, coagindo Ártemis. Ela era rápida, mas a força dele era indestrutível. Sua lança bateu na terra em que Ártemis pisava uma fração de segundo antes e abriu uma fissura na pedra. Ele saltou sobre a fenda e continuou a persegui-la. Ela o estava trazendo de volta para onde eu estava.
Prepare-se, ela falou em minha mente.

[...]

Tão rápida quanto o pensamento, Ártemis agarrou a haste da arma, que atingiu o solo bem ao lado dela. A deusa a puxou para trás, usando-a como uma alavanca, chutando o Titã e mandando-o pelos ares acima dela. Eu vi que ele vinha caindo na minha direção e percebi o que iria acontecer. Afrouxei a força em meus braços, e quando Atlas desabou sobre mim, não tentei me segurar. Deixei-me ser empurrado e rolei para longe. O peso do céu caiu sobre as costas de Atlas, quase esmagando-o até ele conseguir se colocar de joelhos, lutando para sair do peso esmagador do céu. Mas era tarde demais (RIORDAN, 2014 [2009b], p. 275-276).

Como podemos ver no excerto acima, Ártemis, mesmo não tendo força física suficiente para derrotar o titã, usou da inteligência e agilidade para colocar Atlas no seu devido lugar. Nesta cena, vemos que Percy acabou sendo apenas o auxiliar da deusa.

Figura 20- Percy segura o céu, enquanto Ártemis luta com Atlas



Fonte: *Graphic Novel* “A Maldição do Titã” (2014)

Figura 31- Ártemis derrota Atlas



Fonte: *Graphic Novel* “A Maldição do Titã” (2014)

No quarto livro, *A batalha do labirinto*, Annabeth é escolhida para liderar a missão que irá mapear o labirinto de Dédalo. Vale lembrar que aquela era a primeira missão que Annabeth recebera, mesmo sendo uma das campistas com mais experiência no local — ela chegou ao Acampamento com apenas sete anos e, neste livro, está com quatorze. Annabeth

tem um papel importante como líder, pois é ela que escolhe quem irá acompanhá-la na missão e deve planejar todos os passos do grupo.

No quinto livro, *O último olimpiano*, quando os semideuses estão tendo dificuldade para derrotar um *drakon*⁶¹, Clarisse aparece e derrota a criatura sozinha:

Ela agarrou sua lança, que estava com a garota caída. Então, sem armadura nem escudo, investiu contra o *drakon*.

Tentei cobrir a distância para ajudá-la, mas Clarisse foi mais rápida. Esquivou-se para o lado quando o monstro atacou, pulverizando o chão diante dela. Então, saltou para a cabeça da criatura. Quando esta se empinou, ela enfiou a lança elétrica em seu olho bom com tanta força que espatifou a haste, liberando todo o poder mágico da arma.

[...]

O restante de nós fitava Clarisse com assombro. Eu nunca vira alguém abater um monstro tão imenso sozinho. Mas Clarisse não parecia se importar (RIORDAN, 2014 [2010b], p. 296, grifo do autor).

Vale lembrar que os semideuses lutam lado a lado contra o exército de Cronos na batalha final, sem distinção de gênero. Todos são importantes; sejam os que usam a força física, como Clarisse, quanto os que ajudam os feridos, como o chalé de Apolo.

Como pudemos ver nas passagens acima, as mulheres do universo de Riordan são tão capazes de “salvar o dia” quanto um homem. Elas podem se virar sozinhas, elas impõem as suas vozes e não esperam um homem aparecer para salvá-las. Annabeth, Ártemis, Clarisse, entre outras mulheres da série, mostram que estão longe de ser o “sexo frágil” e vão em busca do que querem e são reconhecidas merecidamente como heroínas pelos demais personagens.

Finalizado a análise entre os livros de Riordan com o monomito de Campbell, e o papel da mulher como heroína na série, passo agora para as considerações finais desta pesquisa.

⁶¹ Serpente gigante e venenosa com escamas de titânio.

6 CONCLUSÃO

Antes de qualquer consideração final, segue abaixo um excerto de *O herói de mil faces*, do mitólogo Joseph Campbell, apenas para refrescar a memória do leitor, resumindo a teoria do autor sobre a jornada do herói:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem mantido hostis a ele –, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoarem o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir). (CAMPBELL, 2007, p. 241-242).

Conforme foi demonstrado até aqui, a série de livros do norte-americano Rick Riordan é possível de ser lida pelo viés da teoria de Campbell. É importante deixar claro que está sendo levado em consideração que a série *Percy Jackson e os Olimpianos* passa-se no século XXI, nos Estados Unidos, e não mais na Grécia ou em Roma, como nos mitos antigos. Isso causou diferenças significativas nos mitos originais para que eles pudessem atualizar-se e adaptar-se aos nossos dias; mesmo assim, a série de Riordan pode encaixar-se em praticamente todos os pontos propostos por Campbell, em sua teoria.

Nos mitos antigos, o herói era normalmente retratado como um homem adulto, dotado de poderes sobrenaturais, imbatível, louco, egocêntrico etc. Ele também poderia ter algum defeito, fosse físico ou moral, que caracterizava o seu personagem como único. Brandão (1998) fala sobre os “caracteres monstruosos”⁶² que podem compor o herói:

Um herói aparece igualmente e como muita frequência sob forma anormalmente gigantesca ou como baixinho; pode ter um aspecto teriomorfo e andrógino; apresentar-se como fálico, sexualmente anormal ou impotente; pode ser aleijado, caolho, ou cego; estar sujeito à violência sanguinária, à loucura, ao ardil e astúcia

⁶² C.f BRANDÃO. Mitologia Grega, 1998.

criminosa, ao furto, ao sacrilégio, ao adultério, ao incesto e, em resumo, a uma contínua transgressão do *métron*, vale dizer, dos limites impostos pelos deuses aos seres mortais (p. 53, grifo do autor).

Porém, os tempos são outros, e o herói foi reformulado. Os heróis de Riordan compõem-se de jovens semideuses e semideusas, a maioria entrando na fase da adolescência, que pertencem a dois mundos distintos: a vida de herói, saindo em missões e matando monstros; a vida mortal, sem deixar de lado os seus compromissos com os estudos, a família e ainda tendo que lidar com namoros e amizades.

Assim como Aquiles tinha o calcanhar como seu ponto fraco, Riordan fez com que os seus heróis também tivessem uma vulnerabilidade: o TDAH e dislexia. Esse transtorno pode prejudicar os estudos e a convivência na sociedade, mas é algo que acaba tornando-se a arma secreta para um semideus, assim como Riordan⁶³ relata:

O transtorno do déficit de atenção indica que você tem sentidos muito aguçados. Você enxerga exageradamente, e não com dificuldade. Esses reflexos não são úteis em uma sala de aula entediante, mas o manterão vivo em um campo de batalha. A dislexia indica que o seu cérebro é programado para o grego antigo, então, é claro, ler em inglês é um esforço e tanto (RIORDAN, 2014, p. 9-10).

Ao ler um mito clássico, talvez o leitor não se identifique com o herói por achá-lo superior. Agora, ao ler os livros de Riordan, o leitor pode identificar-se mais com os personagens, dos problemas que passou ou passa nessa fase entre infância e adolescência, principalmente crianças com TDAH e dislexia que se sentirão representadas ao ler sobre um personagem como eles; além do fato de o protagonista ser um semideus, que trará o toque de fantasia e magia que chama a atenção de muitos leitores ao escolherem um livro para ler.

Como a série atrai tanto a atenção dos jovens leitores, seria interessante levá-la também para a sala de aula. Os professores podem trabalhar a intertextualidade entre as disciplinas de Língua Portuguesa e História, fazendo comparações de como os mitos são representados nos livros e como eles são originalmente. Isso poderá instigar seus alunos a gostar mais de mitologia, a procurar os mitos clássicos também fora de sala e, então, aprender mais sobre mitologia.

Riordan utiliza como inspiração vários mitos gregos e latinos para compor sua série, modificando algumas coisas para adaptar-se aos dias atuais, mas sem perder a essência

⁶³ A série conta com vários livros complementares, dentre eles a antologia “Semideuses e Monstros”. Nele, há capítulos escritos por diversos autores, cada um com suas perspectivas diferentes sobre Percy Jackson e a série. A introdução e organização são do próprio Rick Riordan.

verdadeira dos mitos originais. Assim, os temas tratados em sala de aula poderiam ser: em *O ladrão de raios*, o mito de Perseu (Medusa) e o mito de Teseu (Minotauro). Em *O mar de monstros*, as referências à obra de *A Odisseia* (Circe e Polifemo) e o mito de Jasão e os Argonautas (Velocino de Ouro). Em *A maldição do titã*, o mito de Hércules (Atlas e o Jardim das Hespérides). Em *A batalha do labirinto*, o mito de Teseu (Labirinto de Creta construído por Dédalo) e novamente *A Odisseia* (Calipso). Em *O último olimpiano*, menções a Aquiles (banhar-se no Rio Estige para tornar-se invulnerável). Além dos “Doze trabalhos de Hércules”, no qual Percy acaba refazendo alguns deles no decorrer da série.

Ler *A Eneida* de Virgílio ou *A Odisseia* de Homero, por exemplo, podem ser grandes desafios para os jovens leitores, devido a sua escrita mais rebuscada e a falta de interesse pelo “velho”, pelos clássicos. Porém, quando esse assunto é apresentado de forma mais atraente, com uma escrita simples e voltada para os dias atuais, o interesse poderá surgir. E Riordan conseguiu trazer isso para os seus livros de uma forma muito satisfatória, inserindo histórias sobre a mitologia greco-romana em um enredo totalmente novo e voltado para o mundo contemporâneo. Talvez ler *Percy Jackson e os Olimpianos* seja uma nova forma de incentivar o público infanto-juvenil a ler mais e, quem sabe, a procurar os clássicos que inspiraram essas novas obras.

REFERÊNCIAS

- ABD. **O que é dislexia?** *In*: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA. São Paulo, 19 set. 2016. Disponível em: <http://www.dislexia.org.br/o-que-e-dislexia/>. Acesso em: 27 maio 2019.
- AMAZOM.COM.BR. The Battle of the Labyrinth: The Graphic Novel (Percy Jackson and the Olympians), 2018. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Percy-Jackson-Olympians-Battle-Labyrinth/dp/1484786394/ref=sr_1_fknull_2?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=riordan+battle+graphic+novel&qid=1558361502&s=gateway&sr=8-2-fknull. Acesso em: 23 abr. 2019.
- AMAZOM.COM.BR. The Last Olympian: The Graphic Novel (Percy Jackson and the Olympians), 2019. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Percy-Jackson-Olympians-Last-Olympian/dp/1484786386/ref=sr_1_fknull_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=riordan+graphic+novel+last&qid=1558362012&s=gateway&sr=8-1-fknull. Acesso em: 23 abr. 2019.
- ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito**. Trad. Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. 12. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- BULFINCH, Thomas. **O livro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. 13. ed. 11. reimpr de 1989. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do Mito**. Trad. Carlos Felipe Moisés. 13. ed. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Trad. Pola Civelli. 6. ed. 1. reimpr. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2006. (Coleção “Debates”).
- FANART. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanart>. Acesso em: 11 jun. 2019.
- FANFIC. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>. Acesso em: 11 jun. 2019.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 4. ed. Curitiba: Positivo: 2009.
- GUERRA nas estrelas. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars. Acesso em: 6 maio 2019.

HARRY Potter. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter. Acesso em: 6 maio 2019.

HOMERO; **A Odisseia - em forma de narrativa**. Trad. e Adapt. Fernando C. de Araujo Gomes. Rio de Janeiro: EDIOURO, 2004.

IMDb: Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows. **Percy Jackson e o Ladrão de Raios (2010) – Photo Gallery**. [S.I.], 2019. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0814255/mediaindex?page=1&ref_=ttmi_mi_sm. Acesso em: 23 maio 2019.

IMDb: Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows. **Percy Jackson e o Mar de Monstros (2013) – Photo Gallery**. [S.I.], 2019. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1854564/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm. Acesso em: 28 maio 2019.

INDIANA Jones. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones. Acesso em: 7 maio 2019.

INTRÍNSECA. **Rick Riordan**. Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/autor/32/>. Acesso em: 3 maio 2019.

MÉNARD, René. **Mitologia greco-romana**. Trad. Aldo Della Nina. São Paulo: Fittipaldi, 1985.

MORAIS, G.A.L.F; RAMOS, M.C.T. **A construção do herói feminino na série “Percy Jackson e os Olimpianos”**. 2014. 10f. Artigo (Licenciatura em Letras). Revista Olho d’água. Universidade Estadual Paulista: São José do Rio Preto (SP), 2014. Disponível em: <http://www.olhodagua.ibilce.unesp.br/index.php/Olhadagua/article/view/264>. Acesso em: 7 maio 2019.

NETFLIX. **O que é a Netflix?** [S.I.]. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/412>. Acesso em: 10 jun. de 2019.

NYAH! Fanfiction. **Percy Jackson e os Olimpianos**. [S.I.], 2019. Disponível em: https://fanfiction.com.br/categoria/880/percy_jackson_e_os_olimpianos/. Acesso em: 11 jun. 2019.

ODISSEU. *In*: WIKIPÉDIA: A enciclopédia livre. [S.I.], 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Odisseu>. Acesso em: 7 maio 2019.

O que é TDAH. *In*: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DO DÉFICIT DE ATENÇÃO. [S.I.]. Disponível em: <https://tdah.org.br/sobre-tdah/o-que-e-tdah/>. Acesso em: 27 maio 2019.

RICK RIODAN. **Characters**. [S.I.]. Disponível em <http://rickriordan.com/characters/>. Acesso em: 11 jun. 2019.

RIORDAN, Rick. **O ladrão de raios**. Trad. Ricardo Gouveia. 3. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 [2008]. (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Um).

RIORDAN, Rick. **O mar de monstros**. Trad. Ricardo Gouveia. 3. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 [2009a]. (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Dois).

RIORDAN, Rick. **A maldição do titã**. Trad. Raquel Zampil. 2. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 [2009b]. (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Três).

RIORDAN, Rick. **A batalha do labirinto**. Trad. Raquel Zampil. 2. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 [2010a]. (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Quatro).

RIORDAN, Rick. **O último olimpiano**. Trad. Raquel Zampil. 2. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 [2010b]. (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Cinco).

RIORDAN, Rick; VENDITTI, Robert. **O ladrão de raios: graphic novel**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011. (História em quadrinhos). (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Um).

RIORDAN, Rick; VENDITTI, Robert. **A maldição do titã: graphic novel**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014. (História em quadrinhos). (Série “Percy Jackson e os Olimpianos”, Livro Três).

RIORDAN, Rick; WILSON, Leah. **Semideuses e Monstros**. Trad. Janaína Senna e Rafael Spigel. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

RIORDAN, Rick; KNIGHT, Mari-Jane. **Guia definitivo**. Trad. Leonardo Alves. 2.ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. 7. ed de 1996. 11. reimpr. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Coleção “Primeiros Passos 151”).

ROTTEN Tomatoes. **Search results for: “Percy Jackson”**. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/search/?search=percy%20jackson>. Acesso em: 28 maio 2019.

SOBREIRO, Pedro. **Percy Jackson? X-Men? Quais franquias da Fox devem ganhar sobrevida na Disney...** *In*: CinePOP. [S.l.], 15 maio 2019. Disponível em: <https://cinepop.com.br/percy-jackson-x-men-quais-franquias-da-fox-devem-ganhar-sobrevida-na-disney-206257>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SPIRIT Fanfics e Histórias. **Fanfics de Percy Jackson e os Olimpianos**. [S.l.], 2019. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/categorias/percy-jackson-os-olimpianos>. Acesso em: 11 jun. 2019.

TOKITA, Juliana Figueiredo. **A mulher na mitologia e dramaturgia irlandesa: o feminino no mito de Deidre, em peças de John M. Synge e Vincent Woods**. 2012. 222f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) - Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto (SP), 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/99105>. Acesso em: 05 jun. 2019.