

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

**BEATRIZ FRANCISCO DE OLIVEIRA**

**A JORNADA DO HERÓI E A ATUALIZAÇÃO DO MITO NO LIVRO O LADRÃO DE  
RAIOS, DE RICK RIORDAN**

São Paulo

2023

BEATRIZ FRANCISCO DE OLIVEIRA

A JORNADA DO HERÓI E A ATUALIZAÇÃO DO MITO NO LIVRO O LADRÃO DE  
RAIOS, DE RICK RIORDAN

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso  
Letras Português-Inglês do Centro de Comunicação e  
Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie,  
como requisito para a obtenção de Título de Bacharel  
e Licenciada em Letras Português-Inglês.

ORIENTADORA: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elaine Cristina Prado dos Santos

São Paulo

2023

BEATRIZ FRANCISCO DE OLIVEIRA

A JORNADA DO HERÓI E A ATUALIZAÇÃO DO MITO NO LIVRO O LADRÃO DE  
RAIOS, DE RICK RIORDAN

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso  
Letras Português-Inglês do Centro de Comunicação e  
Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie,  
como requisito para a obtenção de Título de Bacharel  
e Licenciada em Letras Português-Inglês.

Aprovado(a) em:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dra. Elaine Cristina Prado dos Santos

Universidade Presbiteriana Mackenzie

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Valéria Bússola Martins

Universidade Presbiteriana Mackenzie

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Elisangela Fátima Nogueira Godêncio

Universidade Presbiteriana Mackenzie

A Deus, pela oportunidade de realizar a graduação e tornar meus sonhos realidade; a meus pais e irmã pelo incentivo, apoio e compreensão durante a realização do curso.

## RESUMO

*O Ladrão de Raios* é o primeiro de cinco livros que compõem a saga de literatura fantástica Percy Jackson e os Olimpianos. O livro narra a história de Percy, um garoto de doze anos, que reside no estado de Nova Iorque, nos Estados Unidos. Um evento modifica sua vida, e este toma conhecimento de que os deuses do Olimpo ainda existem, e se relacionam com os seres humanos dando origem aos semideuses, e, para a surpresa de Percy, ele é um deles. Um equívoco faz com que o jovem seja acusado de roubar o raio de Zeus, agora não somente o pai dos deuses como outras forças malignas estão atrás dele para obter o poder do raio. Além disso, sua mãe foi raptada por Hades, e Percy deseja resgatar sua mãe e provar sua inocência. Inserido em um mundo repleto de criaturas monstruosas, deuses e seres mágicos, o jovem inicia sua jornada enfrentando seres mitológicos no século XXI. O presente trabalho, sob a perspectiva da narrativa mítica, tem por objetivo contextualizar a jornada do herói, alicerçada pelas leituras de Joseph Campbell e de Christopher Vogler, no livro *O Ladrão de Raios*, com a finalidade de analisar o conceito de mito, segundo o conceito de Mircea Eliade e Karen Armstrong, para poder verificar de que forma Rick Riordan atualizou a narrativa da jornada do herói em Percy Jackson, e se este pode ser considerado um herói moderno. Rick Riordan trouxe para sua obra uma estrutura semelhante à clássica; entretanto inseriu temas atuais como adolescência e problemas de aprendizagem. Eis um desafio como proposta de trabalho para a jornada do herói. Embora Percy Jackson seja o adolescente inserido em um universo de problemas atuais, ele representa a jornada de um herói em uma narrativa. E sendo assim, esta pesquisa se torna relevante para o âmbito acadêmico ao trazer para o campo do estudo de Letras livros de literatura fantástica, sob uma ótica diferente, muitas vezes do que é aclamado como um cânone pela academia, ao quebrar estereótipos relacionados a temas e livros considerados apropriados dentro da sociedade elitizada.

Palavras-chave: Mitologia. Jornada do Herói. Herói contemporâneo. Percy Jackson.

## ABSTRACT

*The Lightning Thief* is the first of five books comprising the Percy Jackson & the Olympians series in the realm of fantasy literature. The book narrates the story of Percy, a twelve-year-old boy residing in the state of New York, United States. An event alters his life as he discovers that the Olympian gods still exist and interact with humans, giving rise to demigods. To Percy's surprise, he is one of them. A misunderstanding leads to accusations of stealing Zeus' master bolt. Now, not only the father of the gods but also other malevolent forces are after him to seize the power of the lightning bolt. Furthermore, his mother has been kidnapped by Hades, compelling Percy to seek her rescue and prove his innocence. Immersed in a world teeming with monstrous creatures, gods, and magical beings, the young boy embarks on his journey, confronting mythological beings in the 21st century. This study aims, from the perspective of mythical narrative, to contextualize the hero's journey rooted in the readings of Joseph Campbell and Christopher Vogler in the book *The Lightning Thief*. Its goal is to analyze the concept of myth according to Mircea Eliade and Karen Armstrong, to explore how Rick Riordan updated the narrative of the hero's journey in Percy Jackson and whether he can be deemed a modern hero. Riordan introduced a structure akin to the classical one in his work but intertwined contemporary themes such as adolescence and learning disabilities. This poses a challenge and serves as a work proposal for the hero's journey. Although Percy Jackson embodies the adolescent immersed in modern-day problems, he symbolizes the journey of a hero within a narrative context. Hence, this research becomes pertinent in the academic realm by introducing works of fantasy literature from a different perspective within the field of Literature studies. Often, these works diverge from what is acclaimed as a canon within academia, breaking stereotypes associated with themes and books considered acceptable within elitist society.

Keywords: Mythology. Hero's journey. Modern hero. Percy Jackson.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>1. O LADRÃO DE RAIOS.....</b>	<b>12</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
2.1 O MITO – ELIADE E ARMSTRONG.....	16
2.2 A FIGURA DO HERÓI E SUA JORNADA – CAMPBELL E VOGLER.....	20
<b>3. PERCY JACKSON: O HERÓI CONTEMPORÂNEO.....</b>	<b>26</b>
3.1 A ATUALIZAÇÃO DO MITO GREGO.....	26
3.1.1 Perseu e Percy.....	26
3.1.2 Deus Pã e a Causa Ambiental.....	28
3.1.3 A armadilha de Hefesto.....	29
3.1.4 Elementos clássicos associados à cultura dos Estados Unidos.....	30
3.2 A JORNADA DO HERÓI EM O LADRÃO DE RAIOS.....	31
3.2.1 Mundo Comum.....	32
3.2.2 Chamado à Aventura.....	34
3.2.3 Recusa do Chamado.....	37
3.2.4 Travessia do Primeiro Limiar.....	37
3.2.5 Encontro com o Mentor.....	38
3.2.6 Testes, Aliados, Inimigos.....	41
3.2.7 Aproximação da Caverna Oculta.....	46
3.2.8 Provação.....	49
3.2.9 Recompensa.....	50
3.2.10 Caminho de Volta.....	51
3.2.11 Ressurreição.....	51
3.2.12 Retorno com o Elixir.....	53
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>58</b>

## INTRODUÇÃO

A saga de livros *Percy Jackson e os Olimpianos* tomou grande proporção desde sua data de lançamento, de forma que foi lido por milhares de adolescentes e jovens adultos que se encantaram pela narrativa trazida por Rick Riordan nos cinco livros que compõem a série. Publicado pela primeira vez em 2005 nos Estados Unidos, *O Ladrão de Raios* foi traduzido para a língua portuguesa e difundido no Brasil pela editora Intrínseca somente em 2008. Mesmo após dezoito anos do lançamento da primeira edição, a saga ocupa o primeiro lugar no *Children's Series* do site New York Times, indicando que a história criada por Riordan continua a cativar jovens que consomem o gênero de literatura fantástica. As obras de Riordan tornaram-se um grande sucesso de forma que *O Ladrão de Raios* ganhou uma adaptação cinematográfica em 2010, e o segundo livro da saga, intitulado *O Mar de Monstros* também foi adaptado para filme em 2013. Em dezembro de 2023, a saga ganhará mais uma adaptação, desta vez será uma série de televisão produzida pela Disney e distribuída na rede de streaming Disney+.

Durante a leitura de *O Ladrão de Raios*, acompanhamos a vida de Percy Jackson, um garoto comum de doze anos que tem problemas na escola, desde notas ruins devido a sua dificuldade de aprendizado derivadas da dislexia e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) a comportamentos tidos como inadequados dentro do ambiente escolar. Percy passou por diversos colégios internos, e um evento místico o fez ser expulso da última instituição de ensino. O garoto toma conhecimento do mundo mitológico a partir do rapto de sua mãe pelo minotauro, a comando de Hades. A partir daí, inicia-se a trajetória de Percy para resgatar sua mãe, recuperar o raio de Zeus para provar sua inocência, e descobrir quem o incriminou, passando por diversas provações e enfrentando criaturas mitológicas ao longo do caminho.

Unindo os mitos clássicos da cultura grega com elementos da sociedade contemporânea, Riordan cria um universo mítico onde os deuses antigos existem e fazem parte do mundo real, andando no meio dos homens disfarçadamente. Contra todas as circunstâncias que impedem um jovem semideus de sobreviver após seus vinte anos de idade, vemos Percy crescer, desenvolver-se e autoconhecer-se ao lutar contra monstros e sair vitorioso de confrontos mortais, apesar de perder amigos e aliados ao longo do caminho. Além de retomar os antigos heróis como Hércules e Ulisses, o autor cria seu próprio herói: Percy Jackson.



O presente trabalho, sob um olhar mítico, tem por objetivo primordial contextualizar a jornada do herói de Percy no livro *O Ladrão de Raios*, por meio das leituras de Joseph Campbell e de Christopher Vogler, com o fito de poder conceitualizar o mito, segundo as vozes de Mircea Eliade e de Karen Armstrong, para que possamos verificar de que forma Rick Riordan atualizou a narrativa da jornada do herói em Percy Jackson e qual o sentido empreendido na obra para ser considerado um herói moderno, uma vez que Rick Riordan trouxe para sua obra uma estrutura semelhante à clássica; entretanto inseriu temas atuais como adolescência e problemas de aprendizagem: eis o desafio para esta pesquisadora. Embora Percy Jackson seja o adolescente inserido em um universo de problemas atuais, ele representa a jornada de um herói em uma narrativa. Sendo assim, esta pesquisa se torna relevante para o âmbito acadêmico, ao trazer para o campo do estudo de Letras livros de literatura fantástica, sob uma ótica diferente, muitas vezes do que é aclamado como um cânone pela academia, quebrando estereótipos relacionados a temas e livros considerados apropriados por uma sociedade elitizada.

Justifica-se este trabalho de conclusão de curso, sob uma ótica pessoal, a obra de Riordan possui um grande valor afetivo para esta pesquisadora, pois foi o primeiro livro a proporcionar-lhe o prazer e o deleite pela leitura, o que se delineou durante a pré-adolescência e adolescência, chegando a se efetivar na universidade, expressando-se como algo muito caro e precioso de uma valia inigualável a ponto de se constituir em um trabalho de pesquisa profunda e de interesse pelos mitos literários .

A obra *O Ladrão de Raios* apresenta, em sua estrutura, um grande leque de possibilidades de estudo, e, ao pensar no vasto campo de estudos literários, o livro jorra uma fonte instigante e motivadora de pesquisa para a investigação a respeito do mito e dos mitos gregos associados à jornada do herói. Por conseguinte, o presente trabalho tem por objetivo traçar e analisar a jornada do herói do livro *O Ladrão de Raios*, e verificar de que forma Rick Riordan deu sentido e atualizou os mitos gregos clássicos dentro da narrativa de *O Ladrão de Raios*.

A partir do que foi exposto, a presente pesquisa busca elucidar, sob um olhar investigativo, se Riordan atualizou sua obra, imprimindo um novo sentido a partir de uma estrutura semelhante à clássica, de que forma Percy pode ser considerado um herói contemporâneo e de que forma se desenvolve sua trajetória na contemporaneidade , enfrentando dificuldades, problemas em pleno século XXI. Com o fito de responder a estes questionamentos

como desafios empreendidos por esta pesquisadora, como sua própria jornada de heroína, a intenção é apresentar e analisar a jornada do herói em *O Ladrão de Raios*, à luz da conceituação teórica de Mircea Eliade em *Mito e realidade*, e de Karen Armstrong em *Breve História do Mito*, que convergem na percepção de que o mito não somente está vivo na sociedade atual como se faz necessário para o homem alcançar experiências maiores. A análise da jornada do herói é conduzida pela teoria desenvolvida por Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces*, e adaptada por Christopher Vogler na obra *A jornada do escritor*. O aparato teórico, que foi elencado, será utilizado ao longo desta pesquisa e será empregado como ferramenta de trabalho com o propósito de ser aplicado à obra no momento de análise.

O trabalho tem por característica ser uma monografia de tal forma que sua estrutura se organiza em três capítulos. O primeiro capítulo, intitulado O Ladrão de Raios, tem a preocupação de contextualizar a narrativa da obra, fornecer informações a respeito do autor do livro *O Ladrão de Raios*, e dos outros livros que compõem a saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, pontuando eventos do enredo que julgamos relevantes para um panorama geral, explicando, brevemente, o conceito do gênero literário infanto-juvenil para poder contextualizar a relevância da obra para o público-alvo e apontando as atuais questões mercadológicas que envolvem produções cinematográficas e nova reimpressão da série de livros.

O segundo capítulo, Fundamentação teórica, arquitetado em dois tópicos : o primeiro contém informações teóricas basilares a respeito do conceito de mito, a partir das obras de Eliade e de Armstrong, como a vivacidade e a plasticidade do mito enquanto elemento vivo presente na vida do ser humano desde a antiguidade, afirmando que este não perdeu seu valor na contemporaneidade e que o homem ainda necessita do mito para viver experiências que diferem de sua realidade. Enquanto o segundo tópico traz a conceitualização do que pode ser referendado como a jornada do herói, e a composição circular, entendida por doze etapas, bem como os arquétipos, frequentemente, encontrados em narrativas heróicas, pelas pesquisas de Campbell e Vogler. A fundamentação teórica a respeito do herói e da personagem Percy Jackson será ferramenta crucial para ser o fio condutor para análise do sentido de herói contemporâneo.

O terceiro capítulo, intitulado Percy Jackson: o herói contemporâneo, é o fulcro de nosso trabalho, por apresentar a análise literária da obra, à luz das teorias que foram estudadas até aqui. Este capítulo está organizado em dois tópicos que se subdividem em duas seções. A primeira que se apresenta como “A atualização do mito grego” cuja proposta é verificar e constatar de que

forma Rick Riordan constrói a narrativa mitológica, a partir de uma estrutura semelhante à clássica, transpondo-a para o século XXI, atualizando-a, dando-lhe novo sentido e conduzindo seu leitor a uma identificação e a um prazer literário muito próximo dentro desse universo mítico. A segunda é organizada em doze subseções, seguindo as etapas da jornada do herói. Esta análise é de fundamental importância para o trabalho em questão, pois a análise da obra *O Ladrão de Raios* está pautada sob a perspectiva da jornada do herói em suas doze etapas, que serão percorridas nesta pesquisa e relacionadas nesta análise. Por fim, a pesquisa chegará como o herói ou uma heroína, ou melhor, como pesquisadora de seu Trabalho de conclusão de Curso, empreendendo suas considerações finais, com a somatória de toda uma pesquisa apresentada com uma análise realizada e uma conclusão finalizada.

## 1. O LADRÃO DE RAIOS

Richard Russell Riordan Jr., que assina seus escritos como Rick Riordan, é um escritor norte-americano de literatura infanto-juvenil. Durante quinze anos lecionou as disciplinas de língua inglesa e história para alunos do ensino fundamental anos finais na cidade de São Francisco. Após a publicação e sucesso de seu primeiro livro, denominado *Percy Jackson e O Ladrão de Raios*, o autor passou a focar na escrita e deixou a sala de aula. *O Ladrão de Raios* deu início à saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, composta por cinco livros: *O Ladrão de Raios* (2005), *Mar de monstros* (2006), *A maldição do titã* (2007), *A batalha do labirinto* (2008) e *O último olimpiano* (2009).

Riordan debruça-se sobre as mitologias em seus escritos, de forma que aborda a mitologia grega nas sagas *Percy Jackson e Os Olimpianos*, a mitologia greco-romana em *Os heróis do Olimpo* (continuação da jornada de Percy e seus companheiros) e *As provações de Apolo*, perpassa a mitologia egípcia na série *As crônicas dos Kane* e visita a mitologia nórdica na saga *Magnus Chase e os deuses de Asgard*.

A narrativa de *O Ladrão de Raios* se insere em um contexto contemporâneo em que deuses e mitologia grega coexistem com o mundo moderno. Ela se desenvolve como uma jornada do herói, tendo como protagonista Percy Jackson, um jovem com doze anos de idade que inicialmente se caracteriza por seu comportamento problemático e dificuldades de aprendizado, incluindo dislexia e TDAH (Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade). A história se inicia com o adolescente, ao ser expulso de mais uma escola, mas desta vez por conta de um incidente estranho envolvendo uma professora, a Sra. Dodds, que ataca Percy durante um passeio escolar, revelando-se como uma Fúria. O jovem consegue livrar-se dela, matando-a com uma espada. Após sua expulsão, Percy retorna para casa, para morar com sua mãe, Sally, e seu padrasto, Gabe.

Entretanto, a vida de Percy muda drasticamente após ser atacado por um Minotauro e ser salvo por seu amigo Grover, que revela ser um sátiro. Contudo, Sally é levada cativa pela criatura mitológica. O adolescente então é levado para o Acampamento Meio-Sangue, um lugar seguro para semideuses, onde conhece outros jovens como ele, e descobre que é um semideus, filho de Poseidon. Durante uma conversa com Quíron, o centauro, e o sr. D, diretor do Acampamento, é dada a Percy a missão de recuperar o raio-mestre<sup>1</sup>, uma arma poderosa que

---

<sup>1</sup> Principal arma ofensiva de Zeus, concedida pelos ciclopes após a derrota dos titãs. (Graves, 2018, p.72)

desapareceu e que o deus dos trovões acredita ter sido roubada pelo protagonista. Isso desencadeia uma série de eventos que ameaçam a estabilidade entre os deuses, já que a posse do raio é um sinal de grande poder e influência, e é dado ao garoto um prazo para devolver o raio e provar sua inocência: até o solstício de verão. Percy, Annabeth, filha de Atena, e Grover então partem em uma jornada cheia de desafios para salvar Sally e recuperar o raio de Zeus. Eles enfrentam as Fúrias e Medusa, forças mitológicas antigas, e têm encontros com diversos deuses: Ares, Dionísio, Zeus e Poseidon. Para o desafio final, devem adentrar no Mundo Inferior, onde são recepcionados pelo barqueiro Caronte, cruzam com Cérbero e posteriormente encontram Hades, e conseguem resgatar a mãe de Percy. Ao longo da narrativa, é revelada uma profecia que menciona o papel de Percy na resolução do conflito entre os deuses e titãs, destacando seu destino como herói. Isso adiciona uma camada de tensão e expectativa ao enredo, uma vez que Percy lida com o fardo de expectativas e a responsabilidade que a profecia impõe.

O clímax do livro envolve a revelação de que o verdadeiro ladrão do raio-mestre é Luke Castellan, um semideus que traiu sua própria herança e aliou-se ao titã Cronos para destronar os deuses e restituir a era titânica, dominando o mundo. A batalha épica resultante envolve Percy e seus amigos, culminando na recuperação do raio-mestre e na prevenção da guerra divina, sendo um ponto de partida para as futuras aventuras da série. A história é finalizada com Percy e seus companheiros sendo recebidos como heróis no Acampamento Meio-Sangue. Entretanto, questões não resolvidas, como o significado da profecia e o destino de Percy, estabelecem a base para as sequências da série.

O gênero literário infanto-juvenil surge a partir de uma nova percepção e desenvolvimento do período da infância teorizada a partir do século XVIII no continente europeu e chega ao Brasil somente após dois séculos. De acordo com Zilberman,

“A literatura para crianças e jovens expande-se como gênero literário a partir do momento em que a infância passa a ser considerada não apenas uma faixa etária diferenciada, mas também um período da existência com características singulares, que requer cuidados especiais e atendimento personalizado.” (Zilberman, 1985, p.98)

de forma que esta literatura desempenha as funções de assistir e acompanhar o crescimento de seu público-alvo: pré-adolescentes e adolescentes, ao trazer temas universais que abordam os dilemas e inseguranças próprios deste grupo. Em *O Ladrão de Raios*, bem como nos volumes seguintes, o autor explora temas como identidade e aceitação: pois o filho de Poseidon sente-se deslocado tanto entre os seres humanos comuns quanto no meio dos semideuses, lutando para

achar seu lugar e ser aceito; amizade, posto que o elo desenvolvido entre Percy, Annabeth e Grover torna-se um dos elementos centrais que compõem a narrativa, já que os três enfrentam diversos desafios e apoiam uns aos outros, destacando a importância das amizades durante a adolescência, quando os relacionamentos são cruciais para o desenvolvimento pessoal; e transição da infância para a adolescência, ao longo da saga o leitor acompanha o crescimento do protagonista, que no início a trama com doze anos, em *O Ladrão de Raios*, e finaliza a saga com dezesseis anos no livro *O Último Olimpiano*.

Infelizmente não há riqueza em dados acerca do contexto de publicação da obra, porém há instituições que reúnem informações sobre as vendas de livros ao redor do mundo e é utilizando estes números que confirmaremos o sucesso de *O Ladrão de Raios* e da saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, um fenômeno de vendas em nível global, repercutindo além dos Estados Unidos. De acordo com o site WordsRated, uma organização sem fins comerciais que reúne dados sobre livros, literatura e a indústria editorial, *O Ladrão de Raios* vendeu mais de 1,8 milhões de cópias durante os primeiros cinco anos, a saga foi distribuída para mais de trinta e cinco países e traduzida para trinta e sete idiomas. Dado o exposto, pode-se afirmar que não somente o primeiro livro como o restante da série foi bem recebido pelo público-alvo que consumiu ativamente a obra.

O sucesso da saga literária *Percy Jackson e os Olimpianos* atraiu a atenção da indústria audiovisual de tal modo que o estúdio 20th Century Fox realizou uma adaptação cinematográfica de *O Ladrão de Raios*, que deu origem ao filme *Percy Jackson e O Ladrão de Raios* (2010) e posteriormente lançou *Percy Jackson e O Mar de Monstros* (2013). O propósito inicial do estúdio era realizar uma trilogia de filmes, mas devido ao fracasso de bilheteria isso não foi possível. A aceitação do público com os filmes foi baixa em função de mudanças no roteiro -o que desagradou os fãs- e a baixa qualidade dos efeitos especiais devido ao baixo orçamento. A título de comparação, o filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal* recebeu um investimento de US\$125 milhões do estúdio Warner, enquanto *Percy Jackson e O Ladrão de Raios* recebeu apenas US\$95 milhões. Riordan abertamente declarou-se decepcionado com o resultado das adaptações de suas obras, e recusou-se a ter contato com a indústria cinematográfica por um período de tempo. Contudo, a compra dos estúdios Fox pela Disney em 2019 trouxe outra oportunidade para a franquia, pois agora a Disney detém os direitos dos romances. O desejo dos fãs foi atendido: *Percy Jackson e os Olimpianos* se tornará uma série televisiva. A estreia está marcada para 20 de dezembro de 2023, e ficará disponível na plataforma Disney+. Os fãs estão esperançosos com a

nova adaptação, pois desta vez Riordan atua como produtor da série e auxiliou na escrita do roteiro do episódio piloto.

Para além da adaptação televisiva, o autor divulgou o lançamento de um novo livro que dá continuidade à saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, sendo um complemento à ela, e em 26 de setembro de 2023, *O cálice dos Deuses* passou a ser vendido. Ainda no ano de 2023, a editora Intrínseca, responsável pela tradução e venda dos livros no Brasil, relançou os cinco livros que formam *Percy Jackson e os Olimpianos* em novas edições com capas que acompanharão o design do último livro lançado, esta é a terceira reimpressão e redesign que a saga possui. Percebe-se que as questões mercadológicas em volta da saga estão em alta atividade, atraindo novos leitores através da mídia audiovisual e fidelizando os fãs antigos através dos elementos supracitados.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os clássicos mitos gregos constituem elementos centrais dentro da narrativa de *O Ladrão de Raios*, de tal forma que o autor resgata diversos elementos míticos que fazem parte da cultura grega em que, na antiguidade, o mito estava inserido em uma expressão da realidade cultural daquele povo. Em uma determinada passagem do livro, quando Percy descobre que os deuses gregos ainda permanecem vivos, o sr. D - diretor do Acampamento Meio-Sangue, se revela como o deus Dionísio- opondo-se ao jovem semideus quando este afirma que os mitos são apenas histórias para explicar fenômenos naturais antes do surgimento da ciência. A resposta de Dionísio diante da fala de Percy é a seguinte: “[...] o que as pessoas pensarão da sua ‘ciência’ daqui a milhares de anos? Humm? Irão chamá-la de baboseiras primitivas. É isso que irão pensar.” (Riordan, 2009, p.76). É dentro deste contexto que as teorias a respeito dos mitos se tornam ferramentas essenciais para a compreensão do ambiente mitológico em que se instaura o universo de Percy Jackson, pois dentro deste os mitos se revelam vivos e reais e são atualizados e presentificados na obra. Os estudos de Eliade e Armstrong serão reverberados nesta perspectiva, trazendo a base teórica necessária para vincular o mito como uma realidade, uma história que pode ser considerada verdadeira que se perpetua continuamente, que pode ser atualizada pela História, ao acompanhar o homem em sua jornada, pois o mito é recriador e reversível por sua plasticidade.

Para além da perspectiva mítica, o fio discursivo do trabalho não é apenas apresentar a conceitualização do mito e se prender a narrativa mítica, mas também estender-se a uma análise em que possa verificar os passos da jornada do herói, uma série de etapas que constituem uma “fórmula padrão”, a partir dos estudos de Joseph Campbell, como já foi verificado em inúmeras narrativas literárias e cinematográficas; da mesma forma, nosso fio discursivo se estende aos passos estabelecidos e percorridos por Christopher Vogler que seguiu as etapas de Campbell, a partir de sua perspectiva e experiência como especialista em roteiros. Alicerçados em Campbell e Vogler, veremos quais são as etapas da jornada do herói e como são caracterizadas para a constituição de um herói.

### 2.1 O MITO – ELIADE E ARMSTRONG

Ao pensar em mito, a concepção comum, segundo um pensamento atual, é que se trata de algo inverídico, falso, inventado. Entretanto, o mito não se resume a isso, e sua origem histórica evidencia o quão importante era para o homem arcaico e primitivo. A fim de compreender o que



é o mito, o lugar que ocupava na antiguidade, e sua posição na sociedade contemporânea, se faz necessário realizar conceituações teóricas que nos servirão de base e de ferramenta para aplicação para a análise em nosso trabalho. Tendo em vista a multiplicidade de teorias existentes, para fins de desenvolvimento do trabalho nos valeremos das linhas de pesquisa de Mircea Eliade no livro *Mito e realidade* (1963)<sup>2</sup>, e Karen Armstrong, com a obra *Breve história do mito* (2005).

Como ponto de partida para uma tentativa de definição do mito, utilizaremos uma citação de Mircea Eliade, ao afirmar: “O mito é uma **realidade cultural** extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de **perspectivas múltiplas e complementares**.” (Eliade, 2004, p.11, grifo nosso). Isto é, o mito pode ser considerado uma realidade cultural pois está arraigado a uma determinada cultura, e pode ser observado através de perspectivas múltiplas e complementares uma vez que diferentes áreas do conhecimento -sociologia, literatura, psicologia- podem abordá-lo e estudá-lo. O mito é uma “**história verdadeira**” e “**vivo**”, pois “fornece modelos para a conduta humana” (Eliade, 2004, p.8, grifo nosso), demonstrando padrões comportamentais que são ou não aceitos dentro da sociedade. Tendo em vista o exposto, o mito pode ser considerado verdadeiro não por conceder fatos concretos, mas por expressar uma realidade, por sua eficácia enquanto auxilia o homem a lidar com suas questões mais íntimas e subjetivas. (Armstrong, 2005, p.9)

No livro intitulado *Mito e realidade*, o autor reúne diversos mitos de sociedades antigas ao redor do mundo, optando por adentrar no universo mitológico por meio do estudo das religiões em países mediterrâneos e asiáticos, declarando que os mitos gregos e romanos passaram por diversas alterações ao longo dos séculos. Entretanto, Eliade deixa claro que isto não significa que estas mitologias tenham perdido sua “substância mítica” (Eliade, 2004, p. 10) , ou seja, os mitos greco-romanos ainda conservam seu valor em essência.

Nas sociedades arcaicas, o mito era uma história sagrada, à medida em que revelava “modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto ao trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria.” (Eliade, 2004, p.13). Desta forma, o mito é de grande valia para o homem arcaico, que sente a necessidade de conhecer os mitos de sua tribo, uma vez que os mitos e eventos místicos constituem o homem antigo tanto quanto a História constitui o homem moderno. O autor afirma que “Conhecer os mitos é aprender o segredo da origem das coisas” (Eliade, 2004, p.18), de tal modo que o mito se

---

<sup>2</sup> A primeira edição data de 1963, porém para esta pesquisa utilizaremos a edição de 2004.

torna fundamental para o entendimento de como certas coisas passaram a existir, e como fazê-las reaparecerem quando sumirem. (Eliade, 2004, p.16-18)

O autor realiza uma diferenciação entre o que ele denomina “histórias verdadeiras” e “histórias falsas”, dentro de comunidades indígenas onde o mito permanece vivo. As histórias verdadeiras são aquelas que abordam temas relacionados : à cosmogonia, facetas realizadas pelos Entes Sobrenaturais ou por um herói que salva sua nação de um perigo, enquanto as histórias falsas são como fábulas, cujos personagens são heróis ou animais, e não possuem um conteúdo tão enriquecedor quanto às primeiras. (Eliade, 2004, p.13-15)

Pensando em uma estrutura comumente encontrada nos mitos, Eliade descreve os Entes Sobrenaturais enquanto personagens da narrativa mítica, que demonstram como através de seus atos, os seres modificaram aspectos do Mundo, transformando-o no que conhecemos hoje: “[...] é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.” (Eliade, 2004, p.11) O mitólogo afirma que: “[...] Deuses e Entes Sobrenaturais, [...] heróis ou animais têm uma característica em comum: eles não pertencem ao mundo cotidiano.” (Eliade, 2004, p.15), de forma que os mitos demonstram como os atos heróicos e maravilhosos estão além do homem comum. O autor evidencia o tempo em que os mitos acontecem é um tempo “forte”, *in illo tempore* -expressão de origem latina, cujo significado é “naquele tempo”, simbolizando que os mitos se passaram em um período longínquo, do qual já não se tem percepção.

A obra *Breve história do mito*, desenvolvida por Karen Armstrong revela-se complementar aos estudos de Eliade, ao passo que a autora evidencia com clareza o valor do mito na antiguidade, e o preço da desvalorização do mito na contemporaneidade. Para a autora “Somos criaturas em busca de sentido.” (Armstrong, 2005, p.4), isto é, o ser humano procura por razões para todos os acontecimentos à sua volta, buscando por objetivos que estão além daquilo que vê. Nesse sentido, o mito se faz valioso ao passo que proporciona ao homem uma ampliação de seus horizontes, além de expressar padrões de comportamento e se posicionar para uma espiritualidade. (Armstrong, 2005, p.4-6).

No mundo antigo os deuses, humanos, animais e natureza eram indissociáveis para os homens, tudo se conectava e era regido por uma força do sobrenatural. As atitudes dos deuses mostravam sentimentos semelhantes às do ser humano, tais como a ira, luxúria e inveja. A autora afirma que “A mitologia foi, portanto, criada para nos auxiliar a lidar com as dificuldades

humanas mais problemáticas” (Armstrong, 2005, p.7), de tal forma que os eventos míticos e heróicos ajudavam o homem arcaico a passar por seus conflitos interiores, algo que sempre se passa dentro do homem, independentemente da época em que vive. Os mitos possuem múltiplas variantes, pois se faz necessário narrar os mesmos fatos de maneiras distintas para “para expor sua verdade intemporal” (Armstrong, 2005, p.10), eles se adequam às novas crises e são atualizados para suprir a necessidade de compreensão dos temores e ambições humanas.

Armstrong realiza uma retomada dos acontecimentos históricos que levaram ao desprendimento dos mitos de sua significação original e à decadência, desde os anos 1500 a 2000. A partir do século XVI a Europa, e conseqüentemente todo o mundo Ocidental, começa a passar por diversas mudanças intelectuais, sociais, políticas e econômicas que resultam no que a autora denomina “a morte da mitologia” (Armstrong, 2005, p.70). Os grandes eventos históricos como As grandes navegações (séc. XV a XVI), a Reforma protestante (séc. XVI), a teoria heliocêntrica (séc.XVI-XVII), Empirismo, (séc.XVII), Iluminismo (séc. XVIII), Evolucionismo (séc. XIX) e Primeira Guerra Mundial (séc. XX), trouxeram uma perspectiva lógico-científica para a sociedade, e a partir desse ponto as narrativas míticas passaram a ser esquecidas. A autora relata que “enfrentamos algo sem precedentes” ao passo que nossa sociedade perdeu a subjetividade e a capacidade de imaginação (Armstrong, 2005, p. 78).

Eliade discorre a respeito da maneira como “Os mitos gregos ‘clássicos’ [...] representam o triunfo da *obra* literária sobre a *crença* religiosa.”, de tal maneira que a mitologia grega chega até a nós totalmente desprendida de sua relação com a religião e a expressão cultural do povo grego. Os mitos que conhecemos foram influenciados pelo racionalismo, conhecemos o mito como “documentos literários e artísticos” (Eliade, 2004, p. 138).

Desde histórias em quadrinhos até romances policiais (e além), a literatura está repleta de versões modernas dos heróis mitológicos: “[...] a narrativa épica e o romance prolongam, em outro plano e com outros fins, a narrativa mitológica” (Eliade, 2004, p. 163). Os personagens literários se valem de construções narrativas míticas, ao mesmo tempo em que retratam as angústias e aflições de seu tempo. O leitor entra no tempo maravilhoso, *in illo tempore*, em busca de ir além de seu próprio tempo, e de perceber o mundo em que vive de maneira distinta. Portanto, enquanto ainda houver a necessidade da busca de experiências maiores, o homem contemporâneo guarda vestígios de um “comportamento mitológico” (Armstrong, 2005, p. 86), (Eliade, 2004, p. 163-165).

## 2.2 A FIGURA DO HERÓI E SUA JORNADA – CAMPBELL E VOGLER

O herói possui uma ampla gama de definições e classificações, de tal forma que para a nossa pesquisa se faz necessário um recorte da significação e relevância da imagem do herói na Antiguidade, que ainda perdura na atualidade, pois se trata de um trabalho de conclusão de curso que pode ser aprimorado e lapidado posteriormente para uma pesquisa de Mestrado. De acordo com Mendes, o vocábulo herói é de origem grega, e significa “‘proteger e servir’, é aquele que é posto a sacrificar suas necessidades em prol das outras pessoas, pois supera os marcos do ‘ego’, e mostra que seu ideal retrata a sua busca de identidade e de totalidade de seu ser.”(Mendes, 2019, p.5). Em outros termos, o herói é alguém disposto a se colocar em posição de dificuldade, sofrimento e até morte para salvar terceiros, podendo ser seu amado/amada ou até mesmo o mundo em que vive.

A figura do herói simboliza uma dentre várias categorias contidas nos arquétipos, que são “[...] antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.” (Vogler, 2006, p.69). Portanto, o herói configura uma pessoa em constante transformação e representa o espírito humano tanto em aspectos positivos como negativos. Heróis são seres dotados não somente de características nobres e corajosas, mas também de defeitos que o humanizam e trazem sentido para a jornada, pois a partir das falhas o protagonista pode amadurecer. Percy Jackson é o herói dentro do mundo criado por Rick Riordan por estes exatos motivos, uma vez que é um adolescente que detém traços nobres em sua personalidade, como a empatia, compaixão e senso de justiça. Entretanto, guarda mágoas profundas em relação a seu pai, que tanto o abandonou quanto a mãe a ponto de enxergar a si próprio de forma extremamente negativa como como um encrenqueiro. É a partir disso que se dá a jornada do herói em *O Ladrão de Raios*, conflitos externos e internos levam o personagem a dar o primeiro passo em sua trajetória para salvar sua mãe e o mundo e que, ao final, resultam em autoconhecimento do herói, pois esta é sua história: a do conhecimento profundo de seu próprio ser - o despojamento de si mesmo e o conhecimento para o crescimento (Vogler, 2006, p.81-87).

Em seu livro *O herói de mil faces* (1989)<sup>3</sup> Joseph Campbell organiza a estrutura da jornada do herói a partir de uma reunião de seus estudos como mitólogo, com o intuito de sistematizar a maneira como os mitos se configuram em nossa sociedade. O monomito, comumente conhecido por jornada do herói, imprimindo vivacidade e plasticidade ao mito.

---

<sup>3</sup> Data de publicação da primeira edição do livro. Entretanto, para esta pesquisa utilizaremos a edição de 2007.

Segundo Campbell, a narrativa mítica apresenta um círculo básico que permeia as produções humanas. O mito se renova, as temáticas retornam seguindo uma estrutura cíclica de acordo com a seguinte unidade nuclear: separação-iniciação-retorno. Na fase de separação, o herói se distancia ou é retirado de seu ambiente cotidiano. Durante a iniciação, ele adentra em um mundo extraordinário, enfrentando desafios e passando por provações. Na fase de retorno, o herói tem a oportunidade de regressar a seu mundo comum, trazendo consigo a sabedoria adquirida e um objeto que beneficia a sociedade. Em diferentes culturas e religiões ao redor do mundo o círculo do monomito se repete, constituído de dezessete etapas que são, a saber: 1) O chamado à aventura, 2) A recusa do chamado, 3) O auxílio sobrenatural, 4) A passagem pelo primeiro limiar, 5) O ventre da baleia, 6) O caminho de provas, 7) O encontro com a deusa, 8) A mulher como tentação, 9) A sintonia com o pai, 10) A apoteose, 11) A benção última, 12) A recusa do retorno, 13) A fuga mágica, 14) O resgate com ajuda externa, 15) A passagem pelo limiar do retorno, 16) Senhor dos dois mundos e 17) Liberdade para viver. O mitólogo americano enfatiza que a jornada pode sofrer modificações, estendendo-se em certas etapas e omitindo outras, mas a estrutura nuclear está continuamente presente. Ainda, o autor faz menção às considerações de Sigmund Freud e Carl Gustav Jung, estudiosos da área da psique humana, para estabelecer uma conexão entre mito e o imaginário coletivo (Campbell, 2007, p.15-42).

Christopher Vogler adapta a jornada do herói, direcionando a teoria para o desenvolvimento de roteiros para obras cinematográficas, desenvolvendo seus conhecimentos no livro *A jornada do escritor* (1998)<sup>4</sup>. As dezessete etapas descritas por Joseph Campbell foram condensadas em doze por Christopher Vogler em sua adaptação. Apesar de o escrito de Vogler ser voltado para a produção audiovisual, torna-se fundamental para a elaboração desta pesquisa, por retratar a jornada do herói como “[...] um guia útil para a vida.” (Vogler, 2006, p.38), demonstrando assim que existe uma utilidade nesta teoria, pois pode ser aplicada em nossas próprias vidas, sendo cada um o herói protagonista de sua própria jornada. A leitura de Vogler se faz necessária para os estudos deste trabalho de conclusão de curso, pois Vogler se apropriou de Campbell para estruturar a jornada do herói em doze passos. A partir do encontro das duas leituras: Campbell e Vogler, conseguiremos estabelecer um diálogo e direcionar o nosso trabalho e análise do corpus desta pesquisa. A partir dos pressupostos de Campbell e Vogler, verificaremos quais etapas da jornada do herói estão presentes em *O Ladrão de Raios*, como estão dispostas e quais acontecimentos relacionam-se com os respectivos estágios, com a intenção de analisar de

---

<sup>4</sup> Ano de publicação da primeira edição. Para o trabalho, nos valem da edição de 2006.

que forma o mito foi atualizado na obra de Riordan, e como a imagem e jornada do herói estão presentes no livro.

A pesquisa irá se valer do postulado e considerações de Campbell acerca da jornada do herói, empregando a terminologia de Vogler, que apresenta as doze etapas divididas em três atos (Vogler, 2006, p.50-51). O Primeiro Ato é composto por cinco estágios: *Mundo Comum*, *Chamado à Aventura*, *Recusa do Chamado*, *Encontro com o Mentor* e *Travessia do Primeiro Limiar*. Na primeira etapa do Ato Um, *Mundo Comum*, o protagonista é introduzido em seu cotidiano, permitindo-nos conhecer sua vida ordinária, rotina e relação com amigos e família, servindo de introdução para a aventura que surgirá, bem como para estabelecer um contraste entre o Mundo Comum e o Mundo Especial. No *Chamado à Aventura*, um acontecimento novo se dá na vida do herói, um evento que abala e põe à prova aquilo que conhece no Mundo Comum, convidando-o a sair de sua zona de conforto e restaurar o equilíbrio que foi desfeito. Em *Recusa do Chamado* o desafio foi lançado, e agora o herói tem de decidir se irá ou não aceitar o chamado, pois o que virá a seguir é “[...] uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida.” (Vogler, 2006, p. 171). Esta etapa consiste em um momento de hesitação e análise de riscos, e pode haver uma tentativa de esquiva por parte do protagonista e até mesmo a total recusa do chamado, negando a aventura. Nesses casos, o desfecho culmina em tragédia. No terceiro estágio, *Encontro com o Mentor*, o personagem principal é preparado pelo Mentor, que surge como uma figura auxiliadora, oferecendo treinamento, conselhos e avisos para a jornada, objetos que serão úteis em momentos de confronto e o reforço da autoconfiança, todo o necessário para o início da aventura. É um momento de preparação. Campbell destaca que este auxílio de origem sobrenatural “[...] reúne em si todas as ambiguidades do inconsciente - e por isso significa o apoio dado à nossa personalidade consciente” (2007, p.76), fortalecendo a noção de que este ajudador surge para o herói a fim de confirmar sua missão e seu valor, para que este vença a inquietação causada pela incerteza do resultado da jornada. O último estágio do Primeiro Ato, a *Travessia do Primeiro Limiar*, é o primeiro passo efetivo que o protagonista dá em sua aventura, o pontapé inicial. O herói encontra-se no limite entre o que é familiar e o desconhecido, e tem de tomar a decisão de adentrar no Mundo Especial. Já tendo recebido os suprimentos cruciais para dar início à jornada, o personagem não vai imediatamente em direção à aventura, mas é impulsionado por um evento externo que o leva a cruzar o limite do conhecido, entretanto, conflitos internos também podem levá-lo a tomar uma ação para transformar sua realidade e resolver o problema que o aflige. O

arquétipo do Guardiã do Limiar aparece nesse estágio, e apresenta-se como um impedimento ao herói, tentando pará-lo ou fazê-lo desistir, “[...] marcando os limites de esfera ou horizonte da vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo [...]” (Campbell, 2007, p.82). Vogler reforça que atravessar o Primeiro Limiar é um ato voluntário, ou seja, é uma atitude que parte única e exclusivamente do protagonista e faz com que se comprometa inteiramente à tarefa que lhe foi dada, e que requer coragem por parte do herói (2006, p.195).

Já o Segundo Ato engloba quatro estágios: *Testes, Aliados e Inimigos, Aproximação da Caverna Oculta, Provação e Recompensa*. Na primeira etapa que constitui o segundo ato, intitulada *Testes, Aliados e Inimigos*, o herói efetivamente adentra o Mundo Especial, onde há um contraste em relação ao Mundo Comum. As regras que regem o novo universo diferenciam-se das do antigo, e nesta fase o herói tem de aprendê-las e adaptar-se a elas. Para Vogler, isto também se enquadra como um teste, que dá continuidade ao treinamento do herói. Este estágio possui duas funções cruciais para o desenvolvimento da jornada: testar o herói e estabelecer alianças. Os *testes* são provações que “[...] costumam ser obstáculos difíceis, mas não têm aquela qualidade máxima de vida -ou morte dos eventos posteriores” (Vogler, 2006, p. 205), preparam o protagonista para as tribulações que virão e que, segundo Campbell, aprofundam o problema estabelecido no primeiro limiar - o primeiro ato. A segunda função caracteriza-se pela formação de laços de amizade e inimizade do protagonista para com outros personagens, abrindo margem para o surgimento de equipes entre o personagem principal e os secundários que o acompanharão na jornada, sendo seus *aliados*. Os *inimigos* feitos nessa etapa desencadeiam “[...] uma série de acontecimentos ameaçadores” (Vogler, 2006, p.208), contribuindo assim para a noção de testes pelos quais o herói tem de ultrapassar com louvor. A etapa que sucede os eventos mencionados é a *Aproximação da Caverna Oculta* onde o herói encontra-se em uma “[...] região intermediária, entre a fronteira e o próprio centro da Jornada do Herói.” (Vogler, 2006, p.213), isto significa que este estágio baseia-se na última preparação que precede o embate final. O grupo formado na fase anterior alinha-se, dividindo as funções segundo a aptidão de cada membro, reunindo informações acerca da fortaleza do adversário, esquematizando planos e equipando-se com os apetrechos que julgam ser necessários para a conclusão da missão. Surgem ainda outros Guardiões de Limiar que devem ser enfrentados, e sua aparição pode ser interpretada de duas formas: Primeiramente, sinaliza que o herói ainda necessita adquirir conhecimentos ou habilidades essenciais antes do confronto decisivo, seja em

termos de competências ainda não dominadas ou de uma nova perspectiva que o habilite a compreender profundamente o mundo que o cerca. Em segundo lugar, proporciona ao herói a oportunidade de aplicar os aprendizados previamente adquiridos nas fases anteriores, evidenciando, dessa forma, sua evolução e amadurecimento. Após aproximar-se da Caverna Oculta, o herói passa pela *Provação*, o momento de crise principal do Segundo Ato, onde este enfrenta o vilão e a morte. Vogler afirma que existe a possibilidade de o herói encarar a morte de forma literal e não literal, no segundo caso, a morte simboliza o principal temor que o personagem principal guarda em seu íntimo, e que deve ser enfrentado e superado, gerando o renascimento. O renascer traz consequências para o herói, que retorna transformado, visto que estar defronte à morte não é uma tarefa fácil e o retorno é um processo doloroso. Entretanto, a crise de morte-e-renascimento não é ao todo ruim, pois “[...] às vezes, as coisas têm que piorar antes de melhorar” (Vogler, 2006, p.232) de forma que a *Provação* pode representar a única estratégia viável para alcançar a conquista da vitória. O adversário foi vencido, e juntamente com sua equipe o herói celebra a vitória. A celebração representa não somente um momento de descontração entre os personagens, mas também um momento para renovar as forças que se dissiparam durante a batalha contra o mal. O protagonista toma posse de sua *Recompensa*, que vai de espólios de guerra à obtenção do item ou pessoa que foi buscar/resgatar no Mundo Especial. Conforme mencionado anteriormente, triunfar sobre a morte não é um feito simples, de forma que o herói volta transformado, com novas capacidades e perspicácia ampliada. O roteirista americano revela ainda que o protagonista pode ter um momento de auto-identificação, onde passa a perceber a si mesmo sob outra perspectiva, o herói antes deslocado descobre seu lugar. Contudo, este ainda não é o fim da jornada. Após vencer as forças malignas e obter a recompensa, o herói deve retornar com o triunfo e enfrentar mais *provações*.

Por fim, o Terceiro Ato possui três etapas: *Caminho de Volta*, *Ressurreição* e *Retorno com o Elixir*. Trilhar o *Caminho de Volta* é uma decisão consciente que deve ser tomada pelo herói, que se encontra diante de um dilema que envolve duas alternativas: a possibilidade de regressar ao Mundo Comum ou a escolha de permanecer no Mundo Especial. Ao optar pelo segundo caminho, o herói mostra-se tentado e encantado pelo o que o universo extraordinário tem a oferecer e a aventura acaba. Entretanto, poucos são aqueles que decidem permanecer no reino divino e, se escolhem voltar, enfrentarão ainda perigos, testes e *provações* a fim de impedi-los. A jornada de retorno simboliza uma travessia de limiar, sendo a transição do segundo para o terceiro ato, e que possui variadas formas de manifestação, mas as que nos são pertinentes



exemplificar são estas: retaliação, o protagonista eliminou durante a *Provação* um vilão de menor nível e o vilão principal surge para cumprir o plano maligno; perseguição, o antagonista não foi realmente vencido e se reergue para eliminar o herói; resgate com auxílio externo, o personagem principal recebe assistência de um aliado durante este período de crise; e fuga mágica, o herói é retirado da situação de perigo por uma força de origem sobrenatural. Vemos então que o *Caminho de Volta* é repleto de possibilidades, podendo levar o herói a diferentes destinos, conduzindo-o novamente ao ponto de origem ou prosseguindo a jornada em direção a um fim completamente diferente. Contudo, a jornada ainda não chegou ao fim, antes é necessário que o protagonista enfrente o teste final, a *Ressurreição*, onde deve demonstrar que absorveu os conhecimentos adquiridos durante a jornada ao Mundo Especial e que é capaz de aplicá-los ao Mundo Comum, dominando o conhecimento de ambos os mundos. Este é o momento do clímax, a última situação de morte e renascimento. Vogler enumera várias manifestações possíveis da *Ressurreição* para o herói; entretanto, para a análise que será desenvolvida, somente uma delas é passível de descrição: a provação física. Neste contexto, o protagonista enfrenta o antagonista em um confronto direto, entretanto, a ameaça de morte se manifesta com uma intensidade que supera todas as batalhas anteriores. As consequências desse duelo não recaem unicamente sobre o herói, mas também afetam o destino de todo o mundo. Ao renascer, o herói exhibe mudanças em sua atitude e comportamento, revelando uma versão renovada de si mesmo apta para viver no Mundo Comum. O teste final pelo qual o herói tem de passar é o *Retorno com o Elixir*. Aqui é onde o protagonista efetivamente salva o mundo, retornando da ressurreição com o *Elixir*, um poder renovador que restaura a terra e traz mudanças significativas ao Mundo Comum. Há inúmeras possibilidades de *Retorno*, podendo o herói regressar ao local/situação do início da trajetória. Todavia, o protagonista já não é mais o mesmo. O estágio final do herói, resultado da jornada, faz com que este perceba o cotidiano de maneira distinta, o que conhecia anteriormente não mais subsistirá em sua forma original. Ao personagem principal resta a sensação de dever cumprido, e ao mesmo tempo a sensação de que a jornada continua. É, portanto, por meio desse processo, que o ciclo da jornada do herói se encerra (Campbell, 2007, p.198-225; Vogler, 2006, p.271-320).

### 3. PERCY JACKSON: O HERÓI CONTEMPORÂNEO

Neste capítulo, realizaremos duas análises distintas. Na primeira, subseção 3.1, intitulada "A Atualização do Mito Grego", examinaremos de que maneira os mitos gregos foram atualizados em *O Ladrão de Raios*, investigando como as representações clássicas foram transpostas em uma releitura pela narrativa de Riordan. Na segunda, subseção 3.2, denominada "A Jornada do Herói em *O Ladrão de Raios*", vamos analisar a estrutura do ciclo do monomito presente no enredo da obra, identificando quais eventos da narrativa se relacionam com cada uma das doze etapas previamente exploradas no capítulo anterior.

#### 3.1 A ATUALIZAÇÃO DO MITO GREGO

Ao longo da narrativa, Riordan faz diversas menções diretas e indiretas a deuses e a narrativas mitológicas. Para a monografia, selecionamos algumas que demonstram a atualização do mito grego.

##### 3.1.1 Perseu e Percy

No mito grego, a saga de Perseu começa antes mesmo de ele vir ao mundo. Seu avô, rei Acrísio, consultou o oráculo para saber se poderia ter filhos, já que possuía apenas uma filha. O oráculo pronunciou uma profecia sombria: o rei não teria filhos, mas sua filha Dânae geraria um neto que o mataria. A fim de evitar que o destino se cumprisse, o rei então decide trancar Dânae em um calabouço, impedindo que qualquer homem a conhecesse. Entretanto, Zeus, atraído pela jovem, adentrou em seus aposentos em forma de chuva de ouro e assim Perseu foi concebido. Ao saber do nascimento da criança, o rei Acrísio trancou mãe e filho em uma urna de madeira e os lançou ao mar. Por sorte, ambos sobreviveram e foram encontrados ainda dentro da urna pelo pescador Dictis, que os acolheu em sua casa e criou Perseu.

Anos se passam e Polidectes, rei da ilha de Serifo, apaixonou-se por Dânae, porém não podia tê-la pois Perseu a protegia. Um dia, Polidectes organizou um jantar, convidando todos os seus amigos e entre eles Perseu. Durante a reunião, perguntou a todos o que gostariam de lhe oferecer. Enquanto todos consideravam que um cavalo seria o presente mais adequado, Perseu disse que lhe traria a cabeça de uma górgona se isso o fizesse se afastar de Dânae. O rei prontamente aceitou a proposta, adicionando que se o jovem não cumprisse a tarefa, ele ficaria com Dânae. Dentre as três górgonas, Medusa era a única mortal e por isso Perseu tinha esperanças de matá-la, porém esta tinha serpentes em lugar de cabelos, dentes enormes, uma

língua protuberante e um rosto tão feio que todos os que a fitavam petrificavam-se de horror. A execução da difícil tarefa foi auxiliada por Atena, que presenteia Perseu com um escudo brilhantemente polido, e por Hermes, que o armou com uma foice inquebrável. O filho de Zeus também possuía um par de sandálias aladas, uma sacola mágica e um elmo de invisibilidade, que pertencia a Hades. Com as orientações e instrumentos necessários, Perseu foi capaz de derrotar Medusa, olhando o reflexo através do escudo, o herói decapitou a górgona, guardando a cabeça na sacola mágica, pois mesmo decapitada, Medusa permanecia com habilidade de petrificação. A jornada de Perseu se estende para mais eventos, porém para os fins aqui tratados, é necessário um recorte somente do episódio que envolve a Medusa.

No livro *O Ladrão de Raios*, em meio à jornada para recuperar o raio-mestre de Zeus e salvar Sally Jackson, sua mãe, Percy e seus amigos param em um estabelecimento para procurar abrigo, o Empório de Anões de Jardim da Tia Eme. O local era repleto de estátuas de animais e seres humanos, com expressões assustadoras. Após alimentar as crianças, a misteriosa Tia Eme, descrita como uma mulher alta com um longo vestido preto que cobre tudo, exceto as mãos, e com a cabeça envolta em um véu, pede para fotografar as crianças. Ao remover o véu, revela-se como a temida Medusa. Annabeth usa seu boné mágico dos Yankees para tornar-se invisível, enquanto Grover, o sátiro, distrai a górgona voando com seu tênis Converse voador, cabe então ao herói matar o monstro. Com a ajuda da filha de Atena, que lhe entrega uma esfera espelhada verde de um pedestal próximo, Percy decapitou a Medusa. Com cuidado, coloca a cabeça da górgona em uma caixa, pois mesmo após a decapitação, a capacidade de petrificação permanece. Em seguida, envia o objeto aos deuses.

A partir do que foi exposto, é possível estabelecer paralelos entre as duas obras. O nome do protagonista, Percy, traz uma referência ao mito clássico, pois, na realidade, o protagonista é chamado de Perseu; Percy é apenas um apelido. Certos elementos, em um sentido de adaptação, apresentam-se como releitura para o contemporâneo da cultura estadunidense, como a transformação das sandálias aladas em tênis Converse alados e do elmo de invisibilidade no boné dos Yankees, o que podemos nomear de atualização e presentificação. Além disso, há adaptações que visam adequar-se à narrativa: Annabeth assume o papel de Atena, fornecendo ao herói o instrumento necessário para evitar o contato visual direto com Medusa; da mesma forma, que no mito original há a presença da deusa Atena; na obra em análise, existe a presença de sua filha como semideusa que assume seu lugar em uma releitura e recontextualização para uma identificação e aproximação do público jovem. Luke, como filho de Hermes, indiretamente auxilia os jovens semideuses ao presentear-los com o tênis voador, simbolizando e por que não

dizer representando o deus dos viajantes. É interessante perceber que na releitura feita por Riordan, os filhos, semideuses, exercem as funções divinas e os atributos de seus pais, como uma continuidade da própria vida, algo muito significativo e exemplar para o público leitor jovem, envolvido por esse universo mítico. Tal como Perseu, Percy parte em missão para salvar e proteger sua mãe. O autor de *O Ladrão de Raios* faz com que Medusa seja morta da mesma forma, mantendo um elemento crucial: o poder de petrificação da cabeça decepada. Contudo, há pontos de divergência entre as obras: apesar de existirem sátiros na mitologia grega, não há menção específica a essas criaturas no mito original de Perseu em seu confronto com Medusa; entretanto em Riordan há uma adição da figura do sátiro à narrativa; Quanto a Perseu, ele é filho de Zeus; mas Percy é filho de Poseidon. O mito de Perseu é atualizado e presentificado em *O Ladrão de Raios* por meio dos elementos anteriormente mencionados, trazendo a mitologia com uma nova roupagem do século XXI. A atualização e a presentificação acontecem, nessa transposição, para proporcionar à obra um efeito de sentido em sua contextualização por meio dos semideuses, transformados nesses novos heróis.

### 3.1.2 Deus Pã e a Causa Ambiental

Pã é um dos deuses mais antigos da mitologia grega. Um deus rústico do campo, deus dos pastores e dos rebanhos, a divindade dos bosques, retratado como um ser metade homem, metade bode, com chifres e longa barba, conhecido como sátiro. De acordo com Grimes (2018), Tamo compreendeu mal um lamento cerimonial, espalhando a notícia de que o deus estava morto. Em *O Ladrão de Raios*, Grover revela seu sonho de tornar-se um buscador para encontrar Pã, a fim de que este restaure a natureza corrompida pelos seres humanos.

“- Não. Isso me deixa triste. - Ele apontou para todo aquele lixo no chão. - E o céu. Não dá nem para ver as estrelas. Eles poluíram o céu. Esta é uma época terrível para ser um sátiro.  
-Ah, sim. Acho que você seria um ambientalista.  
[...] - Só um ser humano não seria. Sua espécie está entulhando o mundo tão depressa que... Ora, não importa. É inútil fazer sermões para um ser humano. Do jeito que as coisas vão, nunca encontrarei Pã.” (Riordan, 2009, p.197)

Pode-se inferir que Riordan optou pelo nome Grover por ter o significado de “aquele que é o guardião da floresta” por estar diretamente ligado à figura do sátiro da mitologia grega, o que é possível inferir que a personagem seja a representação do deus dos campos.

Outro trecho demonstra a exploração desta temática encontra-se no seguinte contexto: Percy, Grover e Annabeth estão no caminhão de transporte de animais juntamente com uma

zebra, um leão albino e uma espécie de antílope e, em uma conversa com os animais, o leão que ali estava revelou ao sátiro que os homens que dirigiam o veículo eram contrabandistas de animais, de forma que o leão é descrito da seguinte forma: “[...] o pobre andava de um lado para outro em cima de cobertores sujos, em um espaço que era mais do que muito pequeno para ele, arfando com o ar abafado da carreta. Moscas zumbiam em volta de seus olhos cor-de-rosa, e as costelas apareciam no pelo branco.” (Riordan, 2009, p.254). Ao final, os jovens libertaram os animais e Grover dá a eles uma bênção de sátiro, que segundo o autor fará com que o

Diferentemente da relação apresentada com Perseu, a atualização do mito neste tópico se dá a partir da junção da imagem de Pã e o que este representa, com as temáticas da degradação do meio ambiente causada pelo ser humano, e contrabando de animais. O autor realiza uma importante crítica à sociedade consumista e poluidora, trazendo o tema associado ao deus dos bosques de forma que os jovens leitores pudessem compreender facilmente e refletir sobre o assunto.

### **3.1.3 A armadilha de Hefesto**

Hefesto, o deus do fogo e da forja, era o marido de Afrodite, a deusa da beleza e do amor. Entretanto, Afrodite mantinha um relacionamento extraconjugal com Ares, o deus da guerra. Hefesto descobriu o caso entre sua esposa e o amante por meio do Sol, Hélios, que testemunhou os encontros clandestinos. A fim de flagrar e expor o caso, o deus ferreiro desenvolveu uma fina rede de bronze, imperceptível aos olhos mas de grande resistência, de forma que era impossível desvencilhar-se dela. Colocou a rede na cama, e anunciou à esposa que se ausentar por um período de tempo. Quando saiu, a deusa do amor convidou Ares para um encontro, e assim que os amantes se reuniram na cama, a rede encantada criada por Hefesto se ativou, envolvendo-os em suas malhas e impossibilitando sua fuga. Com a armadilha consumada, Hefesto revelou a traição, convocando uma assembleia dos deuses para testemunhar a cena. Os deuses olímpicos presenciaram a exposição pública da infidelidade de Afrodite e Ares, gerando vergonha e humilhação para os amantes.

Em *O Ladrão de Raios*, Percy e seus amigos têm um encontro com Ares, que lhes pede para buscarem seu escudo que ficou para trás durante um encontro com sua namorada. Ao chegarem ao local indicado, os jovens são surpreendidos por uma armadilha de Hefesto e compreendem o porquê de o deus da guerra pedir para terceiros buscarem seu item esquecido.

“Lá em cima na borda, as estátuas de Cupido armavam os arcos. Antes que eu pudesse sugerir que nos abaixássemos, elas dispararam, mas não contra nós. Dispararam uma contra a outra, atravessando a piscina. Cabos de seda foram levados pelas flechas, fazendo um arco por cima da piscina e fincando-se no chão para formar um imenso asterisco dourado. Então fios metálicos menores começaram a se tecer magicamente por entre os principais, formando uma rede.” (Riordan, 2009, p.243)

Grover, que estava do lado de fora da piscina vigiando, tentava desfazer a rede, mas sem sucesso. Quando tocava os fios, estes começavam a envolver as mãos do sátiro. De repente, câmeras surgiram das cabeças dos Cupidos, luzes iluminavam o lugar e alto falantes anunciavam uma contagem regressiva para o início de uma transmissão ao vivo para o Olimpo.

Nota-se a adaptação e atualização do mito da armadilha de Hefesto para o século XXI a partir da inserção da tecnologia digital na narrativa. É possível realizar uma conjectura sobre como atuaria o deus ferreiro na contemporaneidade, de modo que seria provável que este desenvolvesse e fizesse uso das ferramentas digitais. Na transposição do mito para a atualidade, Hefesto não chama os deuses para presenciarem o flagrante dos amantes, mas prepara uma trama que será transmitida ao vivo em telas para todo o Monte Olimpo. É interessante notar que Ares aprendeu com a própria história, e buscando evitar ser ridicularizado novamente, envia os semideuses para buscarem seu escudo.

### **3.1.4 Elementos clássicos associados à cultura dos Estados Unidos**

O universo de *O Ladrão de Raios* está inserido nos Estados Unidos da América (EUA), de modo que durante a jornada o protagonista passa por diversas cidades e monumentos do país. Na narrativa, o personagem Quíron explica a Percy que os EUA são o “coração” do Ocidente, isto é, detêm boa parte dos conhecimentos tecnológicos e dominam a produção cultural e, por isso, ali é o lugar onde os deuses olímpianos se instalaram. Tendo os EUA como cenário de fundo, Riordan adaptou alguns elementos clássicos não somente para refletirem a cultura do país, mas também para contextualizarem os leitores a respeito de seu próprio espaço e mundo, ou seja, sobre a Terra do Tio Sam: a começar pelo Monte Olimpo, que possui a entrada no seiscentésimo andar do Edifício Empire State, um dos prédios mais famosos de Nova York. A presentificação se faz ao trazer o monte Olimpo para o Empire State em uma recontextualização e nessa recontextualização, chegar lá não é difícil, pois conforme Riordan, basta pegar o trem que vai pela Ferrovia de Long Island e descer na Estação Penn; a entrada para o submundo, domínio de Hades, geralmente fica no oeste, tendo sua entrada em Los Angeles. É notável perceber que as sandálias aladas, anteriormente descritas, são modificadas para um tênis

Converse, marca americana amplamente difundida e utilizada por jovens em nível global; a representação do elmo da invisibilidade como um boné dos Yankees, time de beisebol associado à tradição estadunidense. Todo o universo mítico grego foi transposto para a esfera americana com a finalidade de o público jovem se aproximar da vasta cultura da mitologia por meio de uma nova roupagem que é a da transposição e presentificação.

### 3.2 A JORNADA DO HERÓI EM *O LADRÃO DE RAIOS*

Um componente narrativo se revela indispensável a fim de aprimorar a compreensão do livro *O Ladrão de Raios*: o narrador. Em primeira pessoa, a obra conta com um narrador autodiegético, igualmente conhecido por narrador-personagem, que relata sua própria história. Percy estabelece o foco narrativo de forma a apresentar ao leitor os acontecimentos a partir de sua perspectiva. Essa abordagem potencializa a representação das situações de perigo e tensão, assim como as de alegria e celebração. Como resultado, ela fortalece o processo de conexão e identificação do leitor com o personagem principal, ao mesmo tempo em que acentua a intensidade das situações de risco.

Independentemente do tipo de herói e da cultura em que está inserido, Campbell afirma que

“As mudanças que permeiam a escala simples do monomito desafiam a descrição. Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo (o motivo do teste, o motivo da fuga, a abdução da noiva); [...] Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos(as), assim como um elemento simples pode ser reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes” (Campbell, 2007, p.242).

,em outras palavras, o monomito possui um caráter flexível que pode ser adaptado para adequar-se a cada narrativa. Vogler compartilha da mesma perspectiva ao alegar que a jornada do herói é um “esqueleto”. Cada história tem sua particularidade, podendo acrescentar ou diminuir estágios, assim como alterar a sequência de eventos. O que ambos apresentam é somente uma de muitas variações que existem (Vogler, 2006, p.67). Tendo isto em vista, e considerando as fundamentações teóricas apresentadas na seção 2.2, intitulada A figura do herói e sua jornada, procederemos à análise das doze etapas da jornada do herói propostas por Vogler, baseadas na teoria do monomito de Campbell.

### 3.2.1 Mundo Comum

Percy apresenta-se em primeira pessoa, introduzindo um dos elementos fundamentais que compõem o cotidiano de toda criança: a escola. O fato de destacar frequentar uma “escola particular para crianças problemáticas” revela muito da forma como o protagonista enxerga a si mesmo, e como os adultos à sua volta o rotulam, conforme o trecho a seguir:

“Meu nome é Percy Jackson. Tenho doze anos de idade. Até alguns meses atrás, era aluno de um internato, na Academia Yancy, uma escola particular para crianças problemáticas no norte do estado de Nova York. Se sou uma criança problemática? Sim. Pode-se dizer isso.” (Riordan, 2009, p.9-10)

Nosso herói demonstra-se descontente com sua vida ao caracterizá-la como curta e infeliz, enquanto estabelece o cenário inicial do enredo: Percy e sua classe saem em um passeio escolar para visitar o *Metropolitan Museum of Art* (Museu Metropolitano de Arte) tendo como objeto de estudo itens da cultura greco-romana lá expostos.

“Eu poderia partir de qualquer ponto da minha **vida curta e infeliz** para prová-lo, mas as coisas começaram a ir realmente mal no último mês de maio, quando nossa turma de sexto ano fez uma **excursão a Manhattan** - vinte e oito crianças alucinadas e dois professores em um ônibus escolar amarelo indo para o **Metropolitan Museum of Art**, a fim de observar velharias gregas e romanas.” (Riordan, 2009, p.10, grifo nosso)

Conhecemos também Grover Underwood, personagem secundário que acompanha Percy durante sua jornada, sendo o melhor amigo do personagem, descrito como: “Ele era magrelo. [...] tinha espinhas e uma barba rala começando a nascer no queixo. E, ainda por cima, era aleijado. [...] tinha algum tipo de doença muscular nas pernas. Andava de um jeito engraçado, como se cada passo doesse [...]” (Riordan, 2009, p.11)

Percy descreve uma série de circunstâncias peculiares que resultaram na sua expulsão de diversas instituições de ensino ao longo dos anos, realizando uma retrospectiva da quarta e quinta série onde, respectivamente, acionara a alavanca errada no passadiço durante um passeio pelo tanque de tubarões, fazendo com que a água saísse e encharcasse toda a turma; e causara um incidente com um canhão. (Riordan, 2009, p.10) Mas dessa vez, “[...] estava determinado a ser bonzinho.”(Riordan, 2009, p.11) Chama a atenção o caráter sobrenatural inerente a esses acontecimentos, uma vez que nenhum dos acidentes foram causados intencionalmente. Forças ocultas agem sobre o garoto, sem que este se dê conta, levando-o a pensar que ele é o problema, um encrenqueiro que não consegue ficar longe de confusão.



Ao ser questionado pelo sr. Brunner, professor de latim que acompanhava a turma na excursão, acerca da utilização dos conhecimentos mitológicos na vida, Percy não soube responder, de modo que o docente replicou, dizendo que as instruções dadas por ele eram de suma importância, e que aceitaria apenas o melhor de seu aluno. O garoto então questiona-se, expressando suas dificuldades de aprendizagem, e um sentimento de incapacidade e comparação para com os demais colegas.

“Mas o sr. Brunner esperava que eu fosse tão bom quanto todos os outros a despeito do fato de que eu tenho dislexia e transtorno de déficit de atenção, e de que nunca tirei nota acima de c-. [...] E eu simplesmente não podia aprender todos aqueles nomes e fatos, e muito menos escrevê-los direito.” (Riordan, 2009, p.15)

Mais tarde, quando retorna à escola e frequenta as aulas, Percy começa a sentir-se cada vez mais aborrecido, acarretando na diminuição do aproveitamento escolar e problemas disciplinares. Isso culmina em um conflito com o professor de inglês, durante o qual o aluno chama-o de “velho dipsomaníaco”, o que gera uma punição: não retornaria para o colégio no ano seguinte, estava expulso de mais uma instituição. Nos trechos posteriores, o protagonista ouve por acaso uma conversa entre Grover e sr. Brunner, deixando-o intrigado ao pensar que ambos acreditavam que ele corria perigo. (Riordan, 2009, p.25-29)

Chega então o fim do ano escolar, e Percy retorna para casa, um pequeno apartamento. Abre-se então um outro plano do Mundo Comum do protagonista: a família, composta por Sally Jackson, a mãe, e Gabe Ugliano, o padrasto. O adolescente caracteriza a mãe como “[...] a melhor pessoa do mundo.” (Riordan, 2009, p.37), revelando dessa forma a boa relação que possuem. Esclarece também a ausência de seu pai, que saiu em uma jornada pelo Atlântico e nunca retornou, perdido no mar. A sensação descrita por Percy após ver sua mãe demonstra que compartilham um laço forte de amor, cuidado e confiança.

“A simples entrada de minha mãe no quarto já consegue me fazer sentir bem. [...] O sorriso é quente como uma manta. [...] Quando me olha, é como se estivesse vendo todas as coisas boas em mim, nenhuma das ruins. Nunca a ouvi levantar a voz ou dizer uma palavra indelicada para ninguém, nem mesmo para mim ou Gabe.” (Riordan, 2009, p.41)

Sally surpreende o filho com uma viagem de três dias à praia de Montauk, em Long Island. Lá, Percy pergunta sobre seu pai, e a mãe lhe conta a história de como se conheceram e revela que o genitor nunca viu o filho, pois partiu antes de o menino nascer. Descortina-se mais uma camada do Mundo Comum: o ressentimento causado pela ausência paterna, evidenciado no trecho: “Fiquei com raiva de meu pai. Talvez fosse bobagem, mas me resenti por ele ter partido

naquela viagem oceânica, por não ter tido coragem para se casar com minha mãe. Ele nos deixara e agora estamos presos ao Gabe Cheiroso” (Riordan, 2009, p.47). O garoto então questiona a mãe “Por que você não quer me ver por perto?” (*Ibid.*, p.47), ao passo que esta emociona-se e afirma que ela o faz não por querer, mas por necessidade, para que fique seguro. “Por que eu não sou normal?” (Riordan, 2009, p.48) pergunta o jovem, pelo que a matriarca afirma que isso não é algo ruim.

Nas circunstâncias mencionadas, é possível discernir a representação do Mundo Comum no contexto da obra *O Ladrão de Raios* por meio da interação entre a escola, a família e o protagonista, que se desdobra durante os três primeiros capítulos do livro. Tem-se um vislumbre da personalidade e dos problemas enfrentados por Percy, um garoto de atitudes impulsivas, sobrecarregado com as dificuldades de aprendizagem e mal desempenho escolar enquanto busca construir sua identidade, e que, ao mesmo tempo, não experimenta um senso de pertencimento nem mesmo em seu ambiente doméstico. O jovem é afligido pelo sentimento de exclusão, experimentando a sensação de que ninguém deseja sua companhia, incluindo sua mãe e o pai que sequer demonstrou interesse em conhecê-lo. De modo geral, pode-se afirmar que o Mundo Comum apresentado é compartilhado pelas crianças em todo o globo terrestre: a escola, relação com amigos, colegas, professores e familiares, além da questão do pertencimento e formação de identidade.

### 3.2.2 Chamado à Aventura

Dois eventos sobrenaturais se desenrolam enquanto Percy ainda reside no contexto do Mundo Comum, sinalizando para o jovem que algo não está em conformidade com o que é considerado normal. Contudo, esses acontecimentos podem ser interpretados como intervenções sobrenaturais. Após esses incidentes, o protagonista continua a viver seu cotidiano, e tais momentos não se encontram em proximidade da etapa de Recusa do Chamado ou da Travessia de Limiar. A primeira intervenção ocorre no primeiro capítulo, enquanto o adolescente está no Museu Metropolitano de Arte, quando é acusado de empurrar sua colega de classe, Nancy Bobofit, que conta para a sra. Dodds, professora de matemática, que por sua vez resolve conversar em particular com o aluno e o leva para uma galeria vazia. Ali, a docente faz questionamentos que o adolescente não compreende, então transforma-se em uma Fúria<sup>5</sup> -criatura que Percy só toma conhecimento em um momento posterior- e tenta matá-lo.

---

<sup>5</sup> De acordo com Graves, Tisífone, Alecto e Megera, são as três Fúrias (na nomenclatura romana). Entidades antigas, mais velhas do que Zeus, responsáveis por “ [...] escutar as queixas dos mortais contra a insolência dos jovens com os anciãos, dos filhos com os pais, dos anfitriões com seus hóspedes e dos amos ou assembleias com os requerentes, e em castigar esses delitos acoassando implacavelmente os culpados, sem descanso ou trégua, de cidade em cidade e de país em país.” (Graves, 2018, p. 217)

“Então algo estranho aconteceu. Os olhos dela começaram a brilhar como carvão de churrasco. Os dedos se esticaram, transformando-se em garras. O casaco se fundiu em grandes asas de couro. Ela não era humana. Era uma bruxa má e enrugada, com asas e garras de morcego e com uma boca repleta de presas amareladas - e estava prestes a me fazer em pedaços.” (Riordan, 2009, p.20)

Percy é salvo pelo aparecimento do sr. Brunner, que lhe entrega uma caneta que, ao entrar em contato com as mãos do garoto, transforma-se em uma espada. E é com este objeto que consegue eliminar a ameaça da sra. Dodds.

“Ela rosnou:

-Morra, meu bem!

E voou para cima de mim. Um terror absoluto percorreu meu corpo. Fiz a única coisa que me ocorreu naturalmente: desferi um golpe com a espada. A lâmina de metal atingiu o ombro dela e passou direto por seu corpo, como se ela fosse feita de água: Zaz!” (Riordan, 2009, p.21)

Após o confronto, o personagem principal retorna para onde seus colegas estavam. Era como se nada houvesse ocorrido, e a sra. Dodds nunca existira, pois ninguém lembrava-se da existência dela. Grover, Nancy e sr. Brunner afirmaram com convicção que a professora que os acompanhou na excursão foi a sra. Kerr. Percy desconfia de que há algo errado, mas retorna para o colégio e assim transcorre o resto do ano letivo.

A segunda intervenção sobrenatural ocorre quando Percy e Grover retornam para a cidade de Manhattan após o último dia de aula, em uma viagem de ônibus. O veículo apresenta problemas na estrada e o motorista para no acostamento. Na via deserta havia apenas uma banca de frutas, na qual três senhoras, sentadas em uma cadeira de balanço, tricotavam um grande par de meias. O jovem tem a impressão de que as idosas olham para ele, que as observa.

“As três mulheres pareciam muito velhas, com o rosto pálido e enrugado como fruta seca, cabelo prateado preso atrás com lenço branco, braços ossudos espetados para fora de vestidos de algodão pálido.” (Riordan, 2009, p.33)

“A velha do meio pegou uma tesoura imensa -dourada e prateada, de lâminas longas, como uma tosquiadeira. [...] Do outro lado da estrada, as velhas ainda olhavam para mim. A do meio cortou o fio de lã, e posso jurar que ouvi aquele ruído cruzar as quatro pistas de trânsito.” (Riordan, 2009, p.34)

Este encontro com o sobrenatural se dá de maneira indireta, se comparado ao que foi anteriormente exposto, visto que as idosas não atacam Percy, apenas fitam-o. Tendo em vista a descrição dada pelo jovem, é possível afirmar que as três senhoras, na verdade, são as Moiras

que, segundo Graves, são as que tecem, medem e cortam o fio da vida, determinando a longevidade de cada indivíduo e, conseqüentemente, parte do destino. (Graves, 2018, p.86)

O Chamado à Aventura acontece de forma concisa, no entanto, antes de prosseguir com o evento em si, é imprescindível estabelecer o contexto da cena. Enquanto Percy e Sally estão em Montauk, são acordados pelo furacão e pela chegada de Grover. A mãe imediatamente entende o motivo da vinda do amigo do filho, e pede para que todos entrem no carro. O protagonista percebe que o melhor amigo está diferente, pelo que este revela ser um sátiro<sup>6</sup>. Em uma cena de perseguição em meio a forte chuva, em que o personagem principal não sabe de quem (ou de que) estão fugindo, os três vão rumo ao acampamento de verão onde estariam seguros. Ao olhar para trás, o herói adquire uma visão nítida do ser monstruoso,

“Tinha, fácil, mais de dois metros, e os braços e pernas pareciam algo saído da capa da revista Músculos - bíceps e tríceps saltados [...] Pelos marrons e grossos começavam na altura do umbigo e iam ficando mais espessos à medida que chegavam nos ombros. Seu pescoço era uma massa de músculos e pelos que levavam à enorme cabeça, que tinha um focinho tão comprido quanto meu braço, narinas ranhentas com um reluzente anel de bronze, olhos pretos cruéis e chifres [...]” (Riordan, 2009, p.58-59, grifo do autor)

logo soube que se tratava do Minotauro. Então, a criatura toma o carro nas mãos e joga-o na estrada. O veículo sofre uma queda seguida por uma explosão devido ao tanque de gasolina. Felizmente, todos conseguem escapar e dirigem-se apressadamente em direção a colina onde se localiza o acampamento.

O momento seguinte pode ser interpretado como o efetivo Chamado à Aventura: apenas Percy e Grover conseguem chegar ao seu destino final, pois Sally é (aparentemente) morta pela criatura mitológica. Após ver sua mãe desaparecer, o jovem é tomado por uma fúria que o faz enfrentar e vencer o monstro.

“Agarrei um dos chifres com ambas as mãos e puxei para trás com toda a minha força. O monstro se retesou, soltou um grunhido de surpresa, e então...pléc! [...] O monstro atacou. Sem pensar, rolei para o lado e me levantei de joelhos. Quando ele passou a toda a velocidade, enterrei o chifre quebrado bem na lateral de seu corpo, logo abaixo da caixa torácica peluda. [...] O monstro se fora.” (Riordan, 2009, p.63)

O Chamado, como descrito na seção 2.2 A figura do herói e sua jornada, é um evento novo que se dá na vida do herói e o leva a restaurar o equilíbrio que foi desfeito. Ainda que tenha

---

<sup>6</sup> Criatura mitológica que possuía a parte inferior do corpo semelhante a de um bode, e a superior semelhante a de um ser humano. (Grimal, 2005, p.413)

enfrentado anteriormente a Fúria, a ameaça representada pelo Minotauro faz-se mais real e palpável para Percy, pois não é somente sua vida que está em perigo, mas também a das duas pessoas com quem mais se importa.

A figura do Minotauro configura um Guardiã de Limiar que, segundo Vogler “[...] são colocados para impedir a passagem e a entrada de quem não for digno” (2006, p.103), servem também para testar o herói, desafiando-o. No caso de Percy, o monstro aparece a fim de constituir um obstáculo para o protagonista, em uma tentativa de impedi-lo de atravessar o primeiro limiar.

### **3.2.3 Recusa do Chamado**

No livro *O Ladrão de Raios*, a Recusa revela-se como um breve momento de hesitação de Percy após vencer o Minotauro. O autor utiliza poucas linhas para ilustrar o estado emocional do herói, que fica abalado e pensa em desistir, recusando o chamado: “Minha cabeça parecia que ia se partir ao meio. Estava fraco, assustado e tremia de tristeza. Acabara de ver minha mãe se desvanecer. Queria me deitar e chorar [...]” (Riordan, 2009, p.63-64). Somente a ideia de não prosseguir em direção ao lugar seguro determina a Recusa do Chamado, que se vai tão rápido quanto surge: “[...] mas havia Grover, precisando de minha ajuda, portanto, consegui erguê-lo e descer cambaleando para o vale em direção às luzes da casa. Eu estava chorando, chamando por minha mãe, mas me agarrei a Grover - não ia deixá-lo partir.” (Riordan, 2009, p.64).

### **3.2.4 Travessia do Primeiro Limiar**

A estrutura da jornada do herói na obra de Riordan possui uma composição, ou melhor, uma estrutura, que pode ser categorizada de forma diferenciada segundo alguns pontos daquela postulada por Campbell e por Vogler. Enquanto estes determinaram a sequência Mundo comum; Chamado à aventura; Recusa do chamado; Encontro com o mentor; Travessia de primeiro limiar, em *O Ladrão de Raios* o primeiro ato configura-se da seguinte forma: Mundo comum;o Chamado à aventura; -Recusa do chamado; -Travessia do primeiro limiar; -Encontro com o mentor. Uma hipótese possível para isso é inferir que o escritor norte-americano tinha como objetivo estender o clima de suspense por mais algumas páginas, pois é somente quando encontra o mentor que Percy -e o leitor- compreende completamente os acontecimentos que o fizeram chegar ao acampamento, e o porquê de sentir-se diferente e não pertencente ao mundo cotidiano. Embora não seja uma regra seguir exatamente as etapas, rigorosamente, é perceptível

que haverá uma circularidade na jornada de Percy como um herói pelas mãos engenhosas de Riordan.

Percy, ferido e fraco, consegue arrastar Grover até a varanda do Acampamento, literalmente cruzando o limiar, deixando para trás o Mundo Comum e adentrando no Mundo Especial. É interessante notar que ao mesmo tempo em que o protagonista é impulsionado a atravessar o limiar, o que se destaca é a sua decisão consciente de fazê-lo.

“Minha última lembrança é ter desmaiado numa varanda de madeira, olhando para um ventilador de teto que girava acima de mim, mariposas voando em volta de uma luz amarela, e as expressões austeras e familiares de um homem barbudo e uma menina bonita, com cabelos loiros encaracolados como os de uma princesa.” (Riordan, 2009, p.64)

O arquétipo de Guardiã de Limiar é representado pela figura do Minotauro, posto que a criatura surge para impedir que Percy realize a travessia, caracterizando o limite entre o conhecido e o desconhecido.

### 3.2.5 Encontro com o Mentor

Antes de nos determos às cenas que se relacionam com a etapa Encontro com o Mentor, faz-se necessário destrinchar a concepção da imagem do Mentor, um arquétipo definido por Vogler como “[...] figura positiva que ajuda ou treina o herói.[...] aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons.”. (Vogler, 2006, p.89) O personagem que configura o papel de Mentor surge para ensinar e treinar o protagonista, sendo esta uma de suas funções-chave, além de “dar presentes”, objetos de auxílio que acompanharão o herói em sua jornada. Fornece também motivação e orientação, sendo o apoio emocional que colabora para a superação de medos, traumas e sensação de incapacidade, estando fundamentado na profundidade do vínculo emocional entre Mentor e Herói. (Vogler, 2006, p.91-101)

O personagem que desempenha essa função, antes do concreto Encontro com o Mentor, é o sr. Brunner, professor de latim, descrito por Percy como “um sujeito de meia-idade em uma cadeira de rodas motorizada. Tinha cabelo ralo, uma barba desalinhada e usava um casaco surrado de *tweed* que sempre cheirava a café.” (Riordan, 2009, p.10) Um trecho relevante que cabe ser mencionado ocorre no seguinte contexto: Percy e sr. Brunner conversam durante a aula, e o docente tenta acolher o discente ao encorajá-lo a não se abater com a expulsão, enfatizando que essa situação seria benéfica. Este excerto torna-se significativo ao ilustrar a importância da relação professor-aluno, e evidenciar a imagem que o personagem principal tem de si mesmo.

“-Quer dizer.. - O sr. Brunner andou com a cadeira para trás e para a frente, como se não tivesse certeza do que falar. - Este não é o lugar certo para você. Era apenas uma questão de tempo.

Meus olhos ardiam. Ali estava meu professor favorito, na frente da classe, me dizendo que eu não era capaz. Depois de falar o ano todo que acreditava em mim, agora dizia que eu estava destinado a ser expulso.” (Riordan, 2009, p.29-30)

Pode-se entender que o simples fato de sr. Brunner ser um professor já o qualifica como Mentor, posto que a função primordial de um docente é ensinar e orientar. Percy aprende a respeito dos deuses, das criaturas e dos acontecimentos clássicos da mitologia greco-romana com o docente, o que prepara o herói para situações futuras em que o conhecimento mitológico é de extrema importância para vencer inimigos. Além disso, o sr. Brunner é quem dá ao aluno a arma necessária para salvar-se da Fúria, exercendo a função de protetor. Posto isso, avancemos para o Encontro com o Mentor.

Depois de realizar a Travessia do Primeiro Limiar, Percy desmaia de exaustão, acordando em uma espreguiçadeira na varanda do acampamento após dois dias. Grover verifica como está o amigo, que se encontra confuso acerca do que aconteceu, julgando ter sido apenas um sonho, e o informa que Quíron e sr. D o estão esperando para uma conversa. No caminho, o protagonista observa o lugar ao seu redor.

“Devíamos estar na costa de Long Island, porque daquele lado da casa o vale seguia até a água, que cintilava a cerca de um quilômetro de distância. [...] A paisagem era pontilhada de construções que lembravam a arquitetura grega antiga [...] só que pareciam novos em folha, as colunas de mármore branco reluzindo ao sol. [...] uma dúzia de crianças e sátiros em idade escolar jogavam voleibol. [...] Algumas praticavam arco e flecha em alvos. Outras montavam cavalos em uma trilha arborizada e, a não ser que eu estivesse tendo alucinações, alguns cavalos tinham asas.” (Riordan, 2009, p.70)

Ao deparar-se com Quíron, Percy notou uma sensação de familiaridade em relação ao seu rosto e o identificou como seu ex-professor de latim. Intrigado quanto à presença do Sr. Brunner no acampamento, ele posteriormente recebeu a explicação de que, na verdade, o Sr. Brunner era Quíron, o centauro, que havia estado discretamente monitorando o jovem, preparando-o para sua jornada até o acampamento. Ambos têm uma longa conversa, juntamente com sr. D -Dionísio<sup>7</sup>, diretor do Acampamento Meio-Sangue, castigado por seu pai Zeus a permanecer no Acampamento por alguns séculos- sobre a da vivacidade dos mitos, e de que não só os deuses gregos vivem, como ainda relacionam-se com os seres humanos gerando semideuses, e o protagonista é um deles. De forma que Quíron explica:

---

<sup>7</sup> Deus do vinho, do êxtase e do entusiasmo. (Brandão, 2015, p.270)

“[...] O que vocês chamam de ‘civilização ocidental’. Você acha que é apenas um conceito abstrato? Não. É uma força viva. Uma consciência coletiva que ardeu brilhantemente por milhares de anos. Os deuses são parte dela. [...] possivelmente não vão deixar de existir, a não ser que toda a civilização ocidental seja destruída.”  
(Riordan, 2009, p.80)

detalhando que onde a chama da civilização ocidental brilha mais forte, é onde os deuses se fazem presentes. Ao longo dos séculos, as entidades mudaram-se para Roma, Alemanha, França, Espanha, Inglaterra e agora estabeleceram-se nos Estados Unidos, o centro do Ocidente.

O centauro então conduz o jovem por uma excursão pelo Acampamento, fornecendo explicações detalhadas sobre os treinamentos oferecidos aos campistas, incluindo habilidades como tiro com arco e flecha, além de combate com espadas e lanças. Em seguida, ele o direciona ao Chalé 11, onde Percy ficaria temporariamente alojado. O acampamento abriga doze chalés, cada um deles associado a um dos doze olimpianos. Esses chalés estão dispostos em formato de U, com dois na extremidade frontal e cinco de cada lado. O Chalé 11 é dedicado a Hermes, o deus do comércio, ladrões e viajantes. Portanto, aqueles campistas recém-chegados que não têm conhecimento sobre a identidade de seus progenitores permanecem nas instalações relacionadas ao deus mensageiro. O protagonista questiona Quíron, perguntando se ele realmente é aquele a quem se referem as histórias clássicas, treinador de Hércules. Ao que o Mentor afirma que sim, esclarecendo que os deuses concederam seu desejo, mas que se ainda está vivo é porque sua presença é necessária.

Nos capítulos subsequentes, Quíron desempenha um papel crucial ao auxiliar Percy a explorar e desenvolver suas habilidades de combate. O protagonista relata que não tem aptidão para batalhar utilizando arco e flecha, não era bom em corrida ou em luta corporal. Nesse contexto, outros personagens assumem o papel de mentores ao colaborar no processo de treinamento de Percy. Annabeth o orienta no estudo do grego antigo, as Ninfas do bosque o auxiliam a aprimorar suas habilidades de corrida, enquanto Luke instrui Percy na esgrima. Ao final do treinamento, o herói manifesta uma aptidão natural para o combate com espadas, encontrando, desse modo, seu método de combate mais eficaz e apropriado. Durante a atividade de captura da bandeira, Percy é atacado e ferido por um cão infernal. Ao entrar no rio próximo de onde estava, suas feridas são magicamente curadas, e um holograma em formato de tridente



tremulava por cima de sua cabeça. Não restava mais dúvidas: Percy é filho de Poseidon, o deus dos mares.

O Encontro com o Mentor compreende os capítulos cinco, seis e nove. Nos dois primeiros, o instrutor explica e introduz o herói ao Mundo Especial, de modo que este compreende algumas das normas e regras que norteiam o ambiente sobrenatural no qual está inserido. Já no nono capítulo, Quíron dá a Percy a missão que guiará o restante de sua jornada: recuperar o raio-mestre de Zeus, que o senhor do Olimpo acredita ter sido roubado pelo protagonista. A tarefa consiste em buscar o raio e devolvê-lo ao deus dos trovões a fim de evitar uma guerra entre os olímpianos, que pode culminar na destruição do Ocidente. Antes de partir, o Mentor direciona o filho do deus do mar a consultar o Oráculo, que dá ao garoto a profecia que delimitará seus passos e a periculosidade da tarefa a ser cumprida.

“Você irá para o oeste, e irá enfrentar o deus que se tornou desleal.  
 [...] Você irá encontrar o que foi roubado, e o verá devolvido em segurança.  
 [...] Você será traído por aquele que o chama de amigo.  
 [...] E, no fim, irá fracassar em salvar aquilo que mais importa.” (Riordan, 2009, p.149, grifo do autor)

Quíron desempenha o papel arquetípico de Mentor em vários mitos gregos, atuando como o instrutor de figuras notáveis, incluindo Hércules, Acteon, Aquiles, Peleus e Esculápio. Este emblemático personagem “conduz seus heróis-em-treinamento pelos diferentes estágios que o farão tornar-se homens.” (Vogler, 2006, p.1:84). O centauro exerce a mesma função ao guiar Percy em sua jornada do herói. Essa jornada se inicia em *O Ladrão de Raios* e se estende até o desfecho da saga "Percy Jackson e os Olímpianos," contribuindo para o pleno desenvolvimento do jovem protagonista. O Mentor dá ao herói a principal arma que utiliza em suas batalhas, a espada Contracorrente, um objeto mágico disfarçado em forma de caneta, quando a tampa é retirada, surge a espada. E há ainda mais um fato interessante: não importa se o jovem perder o artigo, ele sempre retornará para ele. Quíron explica que o item é, na verdade, um presente de Poseidon para o filho. O centauro o guardou durante anos, esperando a chegada do herói.

### **3.2.6 Testes, Aliados, Inimigos**

Após descobrir sua identidade enquanto semideus, Percy começa a trilhar a parte da jornada que se desenvolve no Mundo Especial, que se expande e se torna cada vez mais ampla durante o Segundo Ato. Dentro da obra *O Ladrão de Raios*, esta é a etapa mais extensa, perdurando do sexto ao décimo sétimo capítulo.

Ainda no Acampamento Meio-Sangue, o filho do deus dos mares faz seus primeiros aliados e inimigos, e passa pelo seu primeiro teste no mundo sobrenatural. Em seu primeiro dia como campista, o herói desenvolve uma relação de inimizade com Clarisse, filha de Ares, quando esta tenta realizar um rito de iniciação com o novo membro, empenhando-se para colocar a cabeça dele dentro do vaso sanitário, Annabeth e duas outras garotas (amigas de Clarisse) estavam presentes. Enquanto o jovem resistia, ocorreu subitamente um evento inesperado.

“[...] Senti uma pressão violenta na boca do estômago. Ouvei os encanamentos roncando, os canos estremeando. A mão de Clarisse no meu cabelo afrouxou. A água pulou para fora do vaso, formando um arco por cima da minha cabeça, e em seguida me vi estatelado sobre os ladrilhos do piso do banheiro com Clarisse berrando atrás de mim.” (Riordan, 2009, p.99)

A partir deste momento, estava declarada a animosidade entre Percy e Clarisse, que se sentiu humilhada ao ser molhada com água de esgoto. Este episódio fornece pistas sobre a possível natureza do pai do garoto, pois se passa antes do evento de reivindicação da paternidade de Poseidon. Mais tarde, durante o jogo captura da bandeira, os dois meio-sangues estavam em times opostos e entram em confronto direto, inflamando ainda mais a chama da inimizade. Posteriormente, após sair em missão, Percy tem um encontro com Ares, que não se caracteriza exatamente como aliado ou inimigo. Quando o deus pede um favor ao herói e seus amigos, dá-lhes em troca suprimentos e informações sobre Sally Jackson. Embora tente aliar-se a Percy, este não confia plenamente na divindade.

O herói estabelece amizade e alianças com Grover, seu melhor amigo desde o início da narrativa, Annabeth e Luke. A filha de Atena acompanha Percy desde o momento em que este chega ao Acampamento, auxiliando-o no entendimento das regras e normas do Mundo Especial: quem são os meio-sangues; qual o propósito de permanecer no Acampamento; a imortalidade dos deuses e monstros, fornecendo outras informações necessárias para a sobrevivência. Além disto, a jovem integra o trio (Percy, Grover e Annabeth) que partirá em missão mais adiante. Luke recepciona o protagonista no chalé onze, esclarecendo conceitos básicos da vida no Acampamento, e em um momento posterior, dando a ele um objeto mágico. O relacionamento entre ambos estreita-se em dois momentos: ao conversar sobre seus pais e compartilhar as feridas causadas pela ausência paterna; ao treinar esgrima, o filho de Hermes -sendo o instrutor e campista mais velho- é vencido e admira-se com o talento do novato. Ao longo da jornada Grover e Annabeth constituem um círculo de amizade com Percy, partilhando experiências e

medos e assim, fortalecendo a conexão entre eles. Aparece ainda outra aliada, a Nereida<sup>8</sup>, enviada por Poseidon para orientar o filho para direcionar-se ao Pier de Santa Monica, e que auxilia-o em momentos futuros.

Após aceitar a missão de recuperar o raio-mestre, são dados aos jovens itens necessários para a missão: cem dólares em dinheiro, vinte dracmas de ouro, um cantil de néctar e um saco de ambrósia. Annabeth levava seu boné dos Yankees, que concedia a ela o poder da invisibilidade. Grover tinha consigo os tênis Converse alados, presente de Luke. Percy levava a espada mágica Contracorrente, que sempre retornaria ao seu bolso em forma de caneta. Há um prazo para o cumprimento da missão: até o solstício de verão, que acontecerá em doze dias. A equipe é levada por Argos<sup>9</sup> (chefe de segurança do Acampamento) até a Estação Greyhound no bairro Upper East Side, na cidade de Nova York. O protagonista deve atravessar o país, indo de Nova York à Califórnia, separados por 4.690,6 km, e durante o percurso surgem diversos testes e Guardiões de Limiar. Embora uma viagem de avião fosse o caminho mais lógico, Percy não pode voar, pois o céu está sob o domínio de Zeus, o que torna a viagem aérea perigosa. Chegando à estação, o protagonista vê um folheto fixado em uma caixa de correio com os dizeres “Você viu este menino?”, juntamente com um retrato seu. Ele e sua mãe são procurados pela polícia e pela imprensa, acreditando que foram vítimas de um sequestro após um acidente de carro. Isto adiciona à narrativa outro elemento: os jovens devem realizar a missão sem chamar a atenção das autoridades locais, evitando que os humanos tirem fotos e gravem vídeos deles. Os três então embarcam em um ônibus de viagem com destino a Los Angeles-Califórnia, onde reside Hades<sup>10</sup>, pois acredita-se que ele é o ladrão do raio. No caminho, quando estão em uma estrada rural em Nova Jersey, os heróis enfrentam seu primeiro teste no Mundo Sobrenatural. Adentram no ônibus três senhoras, e automaticamente Percy reconhece que trata-se de monstros, mais precisamente as Três Fúrias. As idosas então sentam-se na fileira da frente atrás do motorista, bloqueando o caminho. Os jovens tentaram confrontar as criaturas, mas um trovão cai no veículo e todos os passageiros têm de evacuar o espaço. O trovão causa uma explosão, e com isso os semideuses e o sátiro conseguem escapar das garras das Fúrias. Entretanto, todos os suprimentos que possuíam foram destruídos. É possível interpretar esta cena como uma falha frente ao teste, uma vez que as Fúrias, Guardiãs de Limiar, não foram vencidas pelos jovens mas

---

<sup>8</sup> Divindade marítima. (Grimal, 2005, p.327-328)

<sup>9</sup> Gigante de cem olhos. (Brandão, 2015, p.198)

<sup>10</sup> Deus do mundo subterrâneo (Brandão, 2015, p.269)

uma situação externa os auxiliou a desvencilhar-se do perigo, demonstrando assim que ainda necessitam alinhar-se enquanto equipe e revelando a realidade e periculosidade da missão.

O segundo teste ocorre logo em seguida, ainda em Nova Jersey. Após fugir das Três Fúrias, Percy e seus amigos param em um estabelecimento para procurar abrigo, o Empório de Anões de Jardim da Tia Eme. O local era repleto de estátuas de animais e seres humanos, com expressões assustadoras. Após alimentar as crianças, a misteriosa Tia Eme, descrita como uma mulher alta com um longo vestido preto que cobre tudo, exceto as mãos, e com a cabeça envolta em um véu, pede para fotografar as crianças. Ao remover o véu, revela-se como a temida Medusa. Annabeth usa seu boné mágico dos Yankees para tornar-se invisível, enquanto Grover, o sátiro, distrai a górgona voando com seu tênis Converse voador, cabe então ao herói matar o monstro. Com a ajuda da filha de Atena, que lhe entrega uma esfera espelhada verde de um pedestal próximo, Percy corta a cabeça da Medusa. Com cuidado, coloca a cabeça da górgona em uma caixa, pois mesmo após a decapitação, a capacidade de petrificação permanece. Em seguida, envia o objeto aos deuses. Agora, a equipe começa a entrosar-se e através do esforço coletivo, Medusa foi derrotada.

A jornada continua com o herói e seus amigos encontrando um poodle perdido e o devolvendo à sua família. Em agradecimento, recebem uma recompensa de duzentos dólares, permitindo que comprem bilhetes de trem até Denver. Durante a viagem, os laços entre Percy e Annabeth se fortalecem. Conversam sobre a relação da filha de Atena com o pai e como ela chegou ao Acampamento. O maquinista anuncia uma parada de três horas antes de prosseguir para o destino final, e Annabeth sugere fazer uma visita ao Portal em Arco, e ao chegar no topo do edifício e tentar retornar, o grupo separa-se pois o elevador atingiu a capacidade máxima. O protagonista fica sozinho com o segurança do Arco, um casal com seu filho, e uma senhora com um cachorro. De repente, a idosa e seu animal de estimação transformam-se, respectivamente, em Equidna<sup>11</sup> e Quimera<sup>12</sup>. Em um confronto direto com dois inimigos poderosos, Percy tenta lutar para salvar a si e aos demais, porém é ferido na panturrilha pela parte de serpente da Quimera, que injeta veneno. Face a face com a morte, o herói ora a seu pai por ajuda, e em um ato de fé pula do topo do Arco para o rio Mississippi. Enquanto filho de Poseidon, o garoto possui habilidades aquáticas como respirar e enxergar debaixo d'água, e a água possui efeito curativo sobre ele, limpando as feridas e dissipando o veneno. Ainda no rio, Percy duvida de sua

---

<sup>11</sup> Monstro com tronco de mulher, e cauda de serpente na parte inferior do corpo. (Grimal, 2005, p.142)

<sup>12</sup> Animal com cabeça de leão, corpo de cabra e parte posterior de serpente. (Grimal, 2005, p.402)

capacidade de cumprir a missão, questionando-se como poderia fazê-lo se não pôde salvar as pessoas no Arco.

“Por que Poseidon me salvara? Quanto mais eu pensava nisso, mais envergonhado me sentia. Então, eu tivera sorte algumas vezes. Contra algo como a Quimera, eu não tinha a menor chance. Aquela pobre gente no Arco provavelmente virara torrada. Não consegui protegê-los. Não era nenhum herói. Talvez devesse simplesmente ficar ali embaixo com o peixe-gato, juntar-me aos comensais do fundo do rio.” (Riordan, 2009, p.222)

Este momento de fragilidade retoma as questões de pertencimento e busca de identidade. A Nereida, anteriormente mencionada como aliada, surge nessa cena para dar um recado de Poseidon, que pedia que o filho fosse até a praia em Santa Mônica. A ninfa diz ao herói “*Seu pai acredita em você.*” (Riordan, 2009, p.223, grifo do autor), dando às palavras de afirmação necessárias para que Percy continuasse a jornada, reencontrando os amigos e retomando a viagem de trem.

Em Denver, enfrentaram o quarto teste. Durante uma refeição em um restaurante, já que estavam sem se alimentar há um dia, Ares apareceu solicitando um favor aos jovens: recuperar o escudo deixado para trás durante um encontro do deus com sua suposta namorada. Em troca, ofereceu sua ajuda na missão. Apesar da hesitação, os jovens aceitaram a proposta. No Parque Aquático desativado, localizaram o escudo no fundo de uma piscina vazia. Decidiram um plano: Percy e Annabeth desceriam para recuperar o objeto enquanto Grover, com seus tênis voadores, permaneceria do lado de fora como observador caso houvesse perigo. Infelizmente, caíram na armadilha de Hefesto, onde tudo se esclareceu. A suposta namorada de Ares era Afrodite, esposa de Hefesto. Assim como o deus ferreiro armou uma cilada no mito clássico para expor o caso extraconjugal de sua companheira e envergonhar os amantes perante o Olimpo, fez-se o mesmo no Parque Aquático. Ares estava ciente da trama e enviou os semideuses na tentativa de evitar a cilada. Sem adentrar nos detalhes da armadilha, previamente elucidados na seção anterior, 3.2 A atualização do mito, o filho do deus dos mares usou seu dom sobre as águas para escapar do Parque Aquático. Com a estratégia de Annabeth, desenvolveram um plano para escapar da armadilha. Ao retornarem com o escudo, Ares cumpriu sua promessa, recompensando-os com uma carona até Los Angeles e uma mochila contendo suprimentos como roupas limpas, vinte dólares em dinheiro, uma bolsa cheia de dracmas de ouro e um pacote de biscoitos Oreo. O sentimento de Percy para com o deus da guerra era de desconfiança, algo nele evocava lembranças do herói de todos os agressores que o intimidaram ao longo da vida.

No veículo de transporte de animais, concedido como carona por Ares, Percy, Grover e Annabeth libertaram os três animais que estavam sendo ilegalmente traficados. Ficaram retidos em Las Vegas, já que os motoristas do veículo pararam na cidade para recuperar os animais. Os três exploraram as ruas de Las Vegas em busca de descanso e para elaborar um plano, pois estavam se aproximando de Los Angeles. Encontraram o Hotel e Cassino Lótus, um ambiente repleto de jogos variados, desde os clássicos até simulações de realidade virtual. Um mensageiro os recebeu com um cartão de crédito ilimitado e providenciou um quarto no hotel. A partir desse momento, o protagonista passou a desconfiar da excessiva hospitalidade oferecida pelos funcionários. Os jovens aproveitaram para descansar, alimentar-se e entreter-se, considerando que são crianças e devem se divertir. Durante um jogo no saguão, Percy notou que seu adversário utilizava expressões datadas. Intrigado, perguntou o ano atual, obtendo como resposta o ano de 1985. Nesse momento, o herói compreendeu que o Cassino Lótus manipulava o tempo, mantendo seus frequentadores presos em um ciclo temporal sem consciência do mundo externo. Ele alertou seus companheiros, deixaram o lugar e ao ler um jornal, perceberam que haviam permanecido no Cassino por cinco dias, restando apenas vinte e quatro horas até o solstício de verão. Com a ajuda da filha de Atena, conseguiram um táxi que os levou até Los Angeles, finalizando esse estágio da jornada.

Durante esta etapa, Percy fortalece os laços de amizade com seus companheiros ao conhecer mais sobre eles ao longo de conversas sinceras e situações de quase morte. Grande parte da jornada de autoconhecimento se desenvolve neste estágio, pois é aqui que o filho de Poseidon aprende a usar seus poderes e ouvir seu instinto. O conhecimento das regras do Mundo Especial se dá de maneira prática por meio do enfrentamento de criaturas míticas que testam suas habilidades de combate, resistência física e emocional e capacidade de planejamento. Nota-se um desenvolvimento gradual da confiança em si e naqueles que o acompanham, posto que no primeiro e terceiro testes o herói não é capaz de vencer os conflitos, mas esquiva-se deles. A cada teste, Percy continua seu treinamento, preparando-se para a Provação.

### **3.2.7 Aproximação da Caverna Oculta**

A caminho de Los Angeles, Percy tem dúvidas sobre enfrentar Hades e as divide com seus colegas, sentindo que ele não é o ladrão do raio-mestre; porém não havia outro deus ou ser mítico que pudesse ter realizado o roubo, de forma que o deus dos mortos era a única possibilidade. O táxi deixa-os na praia de Santa Monica e, conforme foi instruído, o protagonista

entra no mar. Lá, recebe novamente a visita de Nereida, que dá ao herói três pérolas brancas a pedido de Poseidon, e os últimos conselhos.

“- Faça o que o seu coração manda, ou perderá tudo. Hades se alimenta de dúvidas e desesperança. Ele o enganará se puder, o fará desconfiar no seu próprio julgamento. Depois que estiver nos domínios dele, Hades jamais permitirá voluntariamente que você parta. Mantenha a fé. Boa sorte, Percy Jackson. [...] Você deve ouvir seu coração.” (Riordan, 2009, p.281)

Este encontro é fundamental pois dá ao protagonista um objeto mágico de auxílio, uma forma de resgate que abordaremos adiante na subseção 3.2.10 Caminho de Volta. Ademais, os conselhos dados pela Nereida reforçam a identidade de Percy: ele é um herói, destinado a grandes feitos, mas deve esforçar-se para sobreviver até a maturidade ao mesmo tempo em que o adverte para os perigos da Provação Suprema, o encontro com Hades.

Após isso, os semideuses e o sátiro saem à procura da entrada do mundo inferior. Ao anoitecer o grupo foi abordado por uma gangue de garotos e conseguiram desvencilhar-se deles ao correr para longe e esconder-se em uma loja, o Palácio das Camas-d'Água do Crosta, onde enfrentam Procusto<sup>13</sup>, que representa o primeiro Guardião de Limiar desta etapa. Tal como realizava no mito clássico, o gigante prende Annabeth e Grover em camas com cordas que esticam seus corpos para que caibam perfeitamente. Percy utiliza-se da astúcia e palavras para conversar e distrair o inimigo, concordando com seu método de vendas ao mesmo tempo em que reparava na frase utilizada para fazer com que as cordas surgissem e apertassem os corpos de seus amigos. Questiona então a criatura sobre a cama Lua de Mel Especial, em formato de coração.

“- Esta aqui tem mesmo estabilizadores dinâmicos para compensar o movimento ondulatório?  
- É claro. Experimente.  
- Sim, talvez eu experimente. Mas funcionaria também para um cara grande como você? Sem nenhuma ondulação?  
- Garantido.  
- Não acredito.  
- Pode acreditar.  
- Mostre.” (Riordan, 2009, p.289)

Ao deitar, Procusto cai na própria armadilha, pois Percy estala os dedos e fala a palavra *Ergo*, que ativa as cordas que prendem o gigante na cama, a cabeça e os pés para fora. Com isso, o protagonista usa sua espada para exterminar o monstro. Com o confronto contra este Guardião

---

<sup>13</sup> Gigante que trabalhava em uma estalagem e, à noite, prendia os hóspedes na cama. Se fossem maiores que a cama, o gigante cortava os pés ou cabeça. Se fossem menores, quebrava os ossos para se ajustarem ao padrão da cama. Foi derrotado e morto por Teseu.

de Limiar, percebe-se que o herói adquire a habilidade de utilizar distrações para ganhar tempo, permitindo-lhe elaborar estratégias precisas e agir de maneira mais assertiva, uma habilidade que não havia sido evidenciada em seus embates anteriores.

Após a derrota do monstro, os três jovens observam o ambiente e notam um panfleto com o endereço dos Estúdios de Gravação M.A.C - Morto ao chegar à entrada do mundo inferior. Ao chegarem, repassam rapidamente o plano, entram no saguão do Estúdio e falam ao segurança que estava atrás do balcão, ao lerem o crachá, percebem que se trata de Caronte<sup>14</sup>. Tentam realizar o pagamento da travessia com três dracmas de ouro, porém o barqueiro percebe que não se trata de três almas que morreram recentemente mas sim de semideuses e se recusa a realizar a travessia. O herói então suborna Caronte, que se deslumbra com a quantidade de moedas e se queixa do salário que recebe de Hades.

“- Você merece coisa melhor - concordei. - Algum reconhecimento. Respeito. Bom salário.  
A cada palavra, empilhava outra moeda de ouro no balcão. [...] Empilhei mais algumas moedas.  
- Eu poderia mencionar um aumento de salário enquanto estiver falando com Hades.  
Ele suspirou.  
- Bem, o barco já está quase cheio. Poderia muito bem encaixar vocês três e zarpar.”  
(Riordan, 2009, p.296-297)

Desse modo, o protagonista foi capaz de convencer o barqueiro a atravessá-los pelo rio Estige. Ao final, desembarcaram e seguiram os espíritos que ali estavam. Caronte caracteriza-se como o segundo Guardião de Limiar enfrentando pelo herói neste estágio e, se com Procusto desenvolveu uma nova habilidade, com Caronte a aprimora, aplicando o conhecimento adquirido. Percy evita conflito com um adversário que poderia não vencer, de forma que seria mais simples persuadi-lo e dar-lhe algo que lhe interessasse, guardando assim suas energias para a Provação.

As almas se alinhavam em três filas distintas: duas identificadas como "Atendente de Serviço", congestionadas e lentas, e uma intitulada "Morte Expressa", que avançava velozmente. Annabeth deduziu que a fila ágil direcionava diretamente para os Campos de Asfódelos<sup>15</sup>, enquanto as demoradas seguiriam para o tribunal de julgamento, determinando o destino dos mortos com base na sentença, alguns sendo encaminhados aos Campos Elísios<sup>16</sup>. Ao se

---

<sup>14</sup> Barqueiro dos mortos. Realiza a travessia das almas através de Aqueronte para a outra margem do rio dos mortos. Como pagamento, as almas devem dar a ele um óbulo. (Grimal, 2005, p.76)

<sup>15</sup> Local para as almas que não foram boas ou más. (Graves, 2018, p.216)

<sup>16</sup> Local de descanso eterno para aqueles que foram bons em vida. (Graves, 2018, p.216)



aproximarem dos portões da fila expressa, depararam-se com Cérbero<sup>17</sup>, o qual rosnava ameaçadoramente. Paralisados pelo medo e sem saber como agir, a filha de Atena reagiu rapidamente, tirando uma bola de borracha vermelha de sua mochila e começando a brincar com o cão, como se estivesse treinando-o. No último momento em que jogou a bola, enquanto o animal estava distraído, os jovens aproveitaram para correr e adentrar pelos portões da fila rápida. A própria presença do cão de três cabeças carrega consigo a simbologia de Cérbero como Guardião de Limiar, posto que na mitologia grega, sua função é proteger a entrada e saída do submundo. Em *O Ladrão de Raios* seu papel é o mesmo, identificando que Percy e seus amigos ainda estavam vivos. Porém, por mais que sua imagem fosse ameaçadora, a astuta Annabeth foi capaz de utilizar seu conhecimento em adestramento de cães para ultrapassar o Guardião, no livro fortemente caracterizado como um cão.

Ao atravessarem os Campos de Asfódelos, os tênis alados de Grover acionam-se sozinhos, e começam a arrastá-lo para longe, na direção oposta ao palácio de Hades, levando-os para um “[...] túnel [que] se alargava para uma enorme caverna escura, e no meio havia um abismo do tamanho de um quarteirão da cidade.” (Riordan, 2009, p.313): o Tártaro<sup>18</sup>. O herói então nota que havia sonhado com este cenário múltiplas vezes, e em seus sonhos uma voz antiga e maligna tentava convencê-lo a não realizar a missão e revoltar-se contra os deuses. De repente, um forte vento tentou sugar os jovens para dentro do abismo, mas por estarem distantes conseguiram escapar. O último perigo foi superado, o Guardião de Limiar derrotado, e a Aproximação da Caverna Oculta realizada, agora, o momento da Provação se aproxima.

### 3.2.8 Provação

De maneira surpreendentemente simples, os semideuses e o sátiro conseguiram entrar no palácio do deus do submundo, que os aguardava na sala do trono. O encontro de Percy com Hades ocorre em um ambiente sombrio e tenso, repleto de mistérios. Durante esse encontro crucial, o deus dos mortos confronta o sobrinho sobre o suposto roubo do raio de Zeus e, inicialmente, acusa o protagonista de ter roubado a arma, alegando que sua intenção era desencadear uma guerra entre os deuses. Contudo, Percy nega veementemente sua participação no roubo. A conversa se desenrola com o deus questionando a lealdade do herói, tentando

---

<sup>17</sup> Cão de três cabeças que guardava a entrada do mundo dos mortos, evitando a passagem de vivos e saída de mortos. (Grimal, 2005, p.83)

<sup>18</sup> Região mais profunda do mundo, situada sob os próprios infernos. Os mitos revelam que este é o lugar em que as gerações divinas encerram seus intercessores. Cronos foi lançado por Zeus, Poseidon e Hades após a queda dos Titãs. (Grimal, 2005, p.429)

persuadi-lo a revelar informações sobre o paradeiro do raio, porém o jovem semideus permanece firme em sua negativa e sua falta de conhecimento sobre o ocorrido. Ele adverte Percy sobre as consequências catastróficas, caso o raio não seja recuperado a tempo, aumentando a pressão sobre o protagonista para encontrar o artefato divino. Annabeth então percebe que o Elmo das Trevas<sup>19</sup> também foi roubado, e o deus do mundo inferior admite que acredita que Percy também roubou seu objeto mais precioso.

Hades faz menção à mãe de Percy, ameaçando-a indiretamente para pressionar o protagonista a entregar o elmo, de modo que o herói se vê confrontado não apenas com a responsabilidade de recuperar o raio de Zeus, mas também com a preocupação pela segurança de sua mãe. Hades força Percy a mostrar as pérolas, surgindo assim um problema: havia apenas três pérolas para quatro pessoas, alguém ficaria para trás. Grover e Annabeth se ofereceram para ficar, mas Percy compreende que deveria cumprir sua missão e entregar o raio para impedir a guerra, sua mãe jamais permitiria que ele a salvasse mas condenasse todo o mundo.

Conforme mencionado previamente, na subseção 2.2 A figura do herói, este estágio contém uma crise de morte e renascimento e, durante a análise, percebemos que Percy enfrenta a morte de forma literal e não literal. A literariedade se dá pelo fato de confrontar diretamente Hades, o deus que simboliza a própria morte. Embora o confronto não seja em forma de batalha, é um momento crucial, pois todos os passos da jornada conduziram o herói até ali, e é neste momento que descobrem que o deus dos mortos não é o vilão, outra criatura mítica tão poderosa quanto os olímpianos está manipulando-os. Levantando a questão de quem está por trás do roubo. A forma não literal se manifesta na superação do medo do protagonista: perder a mãe.

### **3.2.9 Recompensa**

A Recompensa obtida por Percy é estar em posse do raio, o item que foi buscar no Mundo Especial. Apesar de ter uma nova peça adicionada ao quebra-cabeça do roubo da arma de Zeus e a trama complicar-se ao invés de resolver-se no encontro com Hades, o herói entende que deve prosseguir para completar sua missão: “Eu tinha de levar o raio de volta para o Olimpo e contar a verdade a Zeus. Tinha de impedir a guerra” (Riordan, 2009, p.326). Após a crise de morte e renascimento, o protagonista revive com a certeza de que pode e deve cumprir a tarefa que lhe foi concedida. Mas ainda que obtenha sua Recompensa, o jovem semideus faz um

---

<sup>19</sup> Ou elmo de invisibilidade de Hades, presente símbolo de gratidão dos ciclopes, quando o deus aceitou libertá-los por ordem de Zeus. (Graves, 2018, p.217)

sacrifício: deixar a mãe para salvar o mundo, prometendo a ela que encontraria uma maneira de salvá-la e retornaria, pois é isto que ela gostaria que ele fizesse e o que Ihe ensinou ao longo da vida: o altruísmo. Esta etapa desenvolve-se de forma breve e direta, de modo que compõem três páginas do livro.

### **3.2.10 Caminho de Volta**

Ao esmagarem com os pés as pérolas mágicas dadas pela Nereida, o herói e seus companheiros foram capazes de sair do mundo inferior, sendo envoltos em uma esfera branca leitosa que flutuava pelo ar.

“A expressão presunçosa na cara de Hades se apagou. Ele disse:  
 - Filhote de deus...?  
 - Vou encontrar o seu elmo, tio - disse a ele. - Vou devolvê-lo. Lembre-se do aumento de salário de Caronte.  
 -Não me desafie...  
 [...] - Percy Jackson, você não vai...” (Riordan, 2009, p.326-327)

As esferas os levaram para a baía de Santa Monica, os instintos de Percy o dizia que era o início da manhã de 21 de junho, o dia do solstício de verão. Estava na Califórnia e deveria retornar para Nova York, mas ainda teria de enfrentar outros desafios. O Caminho de Volta é realizado através do resgate com auxílio externo, com a assistência do item entregue pela aliada Nereida. O protagonista opta por prosseguir a jornada para restaurar o equilíbrio que foi rompido, evitando uma catástrofe que poderia acabar com a raça humana.

### **3.2.11 Ressurreição**

Os jovens foram resgatados do mar pela guarda costeira que os levou para a terra firme. Percy já havia conectado os pontos e compreendido que havia sido enganado por Ares, que lhe entregara a mochila contendo o raio. Na praia, o deus da guerra os aguardava, admitindo sua intenção de semear discórdia entre seus irmãos e irmãs. Ele revelou possuir o Elmo das Trevas e explicou como manipulou para que a arma de Zeus surgisse na mochila de Percy, que já havia desvendado a trama.

“- Você não ordenou o roubo - adivinhei. - Alguém enviou um herói para roubar os dois itens. Então, quando Zeus mandou você caçá-ço, você pegou o ladrão. Mas não o entregou a Zeus. Alguma coisa o convenceu a deixá-lo ir. Você guardou os itens até que outro herói pudesse vir e completar a entrega. Aquela coisa no abismo está dando ordens a você” (Riordan, 2009, p.334).

Ares então se irritou, afirmando que não poderia deixar o herói entregar o raio, e deveria matá-lo, dando início a um embate decisivo. Percy desafia o deus da guerra a um combate físico para determinar o destino do raio. Durante o embate, Ares demonstra sua habilidade e poder como um deus guerreiro, lançando ataques poderosos contra Percy. O jovem semideus, por sua vez, utiliza sua astúcia e habilidades adquiridas para enfrentar o deus, mostrando determinação apesar da disparidade de poder entre ambos. Ao final, o protagonista consegue utilizar sua inteligência estratégica para superar as forças de Ares, utilizando suas habilidades enquanto filho de Poseidon e o conhecimento adquirido ao longo da jornada para derrotar o deus da guerra, mostrando não apenas força física, mas coragem diante do desafio. O filho do deus dos mares consegue ferir o calcanhar de Ares com sua espada, com isso ganhando um inimigo declarado, entretanto o deus cumpriu o acordo, devolvendo o Elmo e desaparecendo. As Fúrias, que observavam tudo ao longe, aproximaram-se e o herói entregou o Elmo a elas, pedindo que o levasse até Hades.

A Ressurreição, em *O Ladrão de Raios*, manifesta-se por intermédio da provação física, um confronto direto entre protagonista e antagonista. Dentre os diversos testes e inimigos enfrentados por Percy durante sua jornada, Ares talvez seja o mais letal de todos, pois batalhar contra o deus da guerra em pessoa não é um feito simples de ser realizado. Aqui concentra-se o momento de clímax, o conflito de maior intensidade. Entretanto, o confronto não se resume apenas a um embate físico, mas também a uma batalha de ideais e coragem. Percy, representando a busca pela justiça e pela proteção dos deuses e do mundo dos mortais, confronta Ares, cujos interesses visam à discórdia e à guerra entre os deuses do Olimpo. Este momento marca não apenas a vitória do meio-sangue, mas também seu amadurecimento e evolução como um herói capaz de enfrentar os maiores desafios do mundo mitológico, sendo esta a sua forma renovada após a última crise de morte e renascimento: o autoconhecimento de sua identidade enquanto herói. Percy começou a experimentar sensações e perceber aspectos nunca antes vivenciados durante batalhas, ressurgiu enquanto herói não para o mundo, mas para si mesmo.

“Meus sentidos estavam fazendo hora extra. Agora eu entendia o que Annabeth dissera sobre como o transtorno de déficit de atenção pode manter você vivo na batalha. Eu estava totalmente desperto, notando cada pequeno detalhe” (Riordan, 2009, p.338).

### 3.2.12 Retorno com o Elixir

Percy tem de retornar com o raio-mestre para o Monte Olimpo, que se encontra em Nova York. O confronto contra Ares foi realizado na praia de Santa Monica, no estado da Califórnia. O herói deve voltar ao ponto de partida da missão, para poder cumpri-la. Porém, o tempo não ajuda o protagonista e seus amigos, de forma que possuem poucas horas para entregar a poderosa arma a Zeus.

A batalha contra o deus da guerra foi observada e filmada pelos seres humanos, os fatos distorcidos pela Névoa<sup>20</sup> de tal modo que os noticiários divulgavam as imagens de Percy e Ares lutando com espingardas, e o deus foi caracterizado como um sequestrador enlouquecido que havia capturado os três jovens e os levado para o outro lado do país. Percy Jackson era um pobre garoto sequestrado, não um criminoso. O protagonista cria uma narrativa que convence as pessoas a ajudarem tanto a ele quanto a seus amigos a voltarem para casa, levantando fundos para três passagens de avião com destino a Nova York. Mesmo correndo o risco de ser fulminado nos céus por Zeus, o herói decide que este é o único trajeto possível, pois não há tempo a perder. No ponto de táxi, após desembarcarem do avião, chega a hora da separação. O corajoso semideus compreende que esta parte da missão ele deve realizar sozinho, pedindo aos amigos que voltem para o Acampamento Meio-Sangue para contar a Quíron o que ocorreu durante a jornada. Percy embarcou em um táxi, rumo a Manhattan e, ao adentrar no edifício Empire State, a entrada do Monte Olimpo, o guarda não permitiu que pegasse o elevador até o seiscentésimo andar. Porém, ao mostrar o raio que carregava, sua passagem foi liberada. O herói deslumbra-se com a beleza e a magnitude do lar dos deuses, realizando o caminho até o palácio principal. Ao chegar, depara-se com a sala do trono, e em meio aos doze tronos dispostos em formato de U invertido, dois deuses o aguardavam: Poseidon e Zeus. Percy ajoelha-se perante os seres divinos, e entrega ao senhor dos céus o raio-mestre, e contou ao tio e ao pai tudo o que vira e vivenciara em sua missão: a traição de Ares, a inocência de Hades e o ser no abismo. Neste momento, Zeus agradece ao sobrinho pelo serviço prestado: “- Você me prestou um serviço, menino. Poucos heróis poderiam ter conseguido tanto” (Riordan, 2009, p.353), reconhecendo assim que Percy é, de fato, um herói. Poseidon e Percy ficam a sós na sala do trono, e o pai informa que Hades enviou Sally Jackson de volta para casa quando o protagonista devolveu seu Elmo. O encontro com o pai representa um ponto crucial na jornada de Percy, já que ele encontra a figura paterna

---

<sup>20</sup> A Névoa é gerada quando elementos sobrenaturais encontram-se com o mundo mortal, modificando a visão dos seres humanos para que não percebam o divino. (Riordan, 2009, p.163)

tão almejada, embora não da forma como havia imaginado. Além disso, recebe do pai o reconhecimento de seu valor como herói e como filho, validando assim sua identidade.

“- [...] Eu trouxe para você um destino de herói, e um destino de herói nunca é feliz. Não passa de um destino trágico.

Tentei não me sentir magoado. Ali estava o meu próprio pai, dizendo que sentia muito por eu ter nascido. [...] Havia uma luz diferente em seus olhos, um tipo flamejante de orgulho.

- Você se saiu bem, Perseu. Não me entenda mal. O que quer você ainda faça, saiba que você é meu. Você é um verdadeiro filho do deus do mar” (Riordan, 2009, p.356).

Ao retornar para casa e encontrar a mãe, ambos emocionaram-se com o reencontro: Ela me apertou até não poder mais. Ficamos no vestibulo enquanto ela chorava e passava as mãos pelos meus cabelos. Eu admito - meus olhos também ficaram um pouco nublados. Eu tremia, de tão aliviado que estava por vê-la” (Riordan, 2009, p.357), e compartilharam as experiências que vivenciaram. Apesar do conforto ao lado de sua mãe, Percy reconhecia que aquele apartamento já não representava mais seu verdadeiro lar. Sabia que precisava retornar ao Acampamento Meio-Sangue, mas ainda não tinha decidido se seria apenas para o verão ou de maneira definitiva. De volta ao Acampamento, o herói foi recebido com alegria por seus companheiros e outros campistas. Em um encontro com Luke na floresta, o filho de Hermes revela que ele é o ladrão de raios, e que os ténis alados estavam amaldiçoados. O plano era que Percy os usasse e fosse puxado para as profundezas do Tártaro. Na emboscada na floresta, o protagonista é picado por um escorpião gigante invocado por Luke, e com o veneno letal circulando em seu corpo, o herói desmaia. Ao acordar, já a salvo e medicado na enfermaria do Acampamento, o protagonista conta a Quíron o que aconteceu, e ali decidiu que deveria permanecer para receber treinamento, pois sua jornada não havia terminado. Parte da profecia a seu respeito se cumpriu, foi traído por aquele que o chamava de amigo.

O retorno de Percy pode ser analisado através de três elixires significativos: o primeiro, o raio mestre de Zeus, que restaura o equilíbrio do mundo, evitando uma guerra entre os deuses do Olimpo e sendo o objeto central de sua missão no Mundo Especial; o segundo, o retorno de sua mãe, que traz estabilidade à sua própria vida e foi a motivação primordial para sua jornada; e o terceiro, o conhecimento pleno de si mesmo. A convergência desses elementos resulta na salvação de dois mundos: o terreno e o sagrado, interno. O herói internaliza as lições de vida, compreende o sagrado e experimenta um amor fraternal profundo, alcançando a completude que almejava: a restauração do vínculo materno e o reconhecimento paterno. Isso permite que ele se

perceba como parte integrante de um lugar e se compreenda como alguém relevante não apenas para sua mãe, mas para o mundo como um todo. Dessa forma, encerra-se o ciclo da jornada do herói de Percy Jackson. Não representa um fim definitivo, mas sim o início de uma grande jornada, marcada por aprendizados contínuos e um caminho que se estende além do que já foi explorado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta análise literária, foi possível mergulhar nas camadas mais profundas da obra *O Ladrão de Raios*, investigando as temáticas relativas aos mitos, sua adaptação para o contexto contemporâneo, além de examinar a estrutura e representação da jornada do herói. A partir da investigação e análise conduzidas, é possível inferir que a narrativa mítica presente no livro *O Ladrão de Raios*, sua disseminação e consumo entre o público jovem leitor, bem como a continuidade da jornada do herói protagonizada por Percy nos volumes subsequentes da série, revelam um notório fascínio pelo mito, caracterizado por sua atemporalidade e contínua atualização. Através do enredo a juventude tem acesso aos clássicos mitos gregos presentificados e atualizados por intermédio da inserção de questões contemporâneas que expressam temáticas antigas e atuais, que se reverberam continuamente. Dentre elas, podemos citar a busca pelo pai. Não possuir conhecimento sobre o genitor é algo que, infelizmente, muitas pessoas têm em comum. Segundo uma pesquisa realizada pela Associação Nacional dos Registradores de Pessoas Naturais (Arpen), no Brasil entre 2016 e 2021, de 16 milhões de recém-nascidos, 859,3 mil (equivalente a 5,33%) são registrados sem o nome do pai. O abandono paterno é abordado por Riordan através do personagem Percy que, tendo apenas doze anos, não compreende o porquê de seu pai tê-lo abandonado e assim inicia-se sua jornada heróica em busca não somente do resgate sagrado da figura materna, mas primordialmente da figura e da identidade e de suas raízes paternas, pois tem necessidade de conhecer e de se reconhecer como filho.. A jornada circular do herói se constrói em um percurso de afirmação da própria identidade de reconhecimento do protagonista que se concretiza no encontro com Poseidon que o reconhece como filho, proporcionando-lhe a confiança e a autoestima que lhe faltava. O apego pela mãe é extremamente relevante na obra, pois é expressão do sagrado e também marca expressiva de identificação identitária não só de Percy mas de espelhamento com o próprio leitor jovem que está se transformando em um adulto. E nesse jogo especular identitário, muitos se reconhecem por sua fragilidade de abandono pelo pai e um profundo amor e carinho sagrado por suas mães, ou seja, a narrativa mítica pelo processo de atualização aproxima o jovem leitor dentro de seu próprio universo, sentindo-se inserido em suas próprias questões e em seus questionamentos corriqueiros.. Percy reconhece e retribui a afeição da mãe com a mesma intensidade, mergulhando até as profundezas do mundo para resgatá-la.

Para além da relação pai e mãe, o autor explora a inclusão e exclusão escolar, anteriormente mencionadas na subseção 3.2.1 Mundo Comum, por intermédio do protagonista



que possui dislexia e TDAH e Grover, caracterizado nesta etapa como um aluno com deficiência. Reiteramos que o ambiente escolar é o mundo cotidiano partilhado por crianças e jovens, e é neste espaço que também ocorre a construção da identidade e autoestima. Estes três temas dialogam diretamente com o público infanto-juvenil do século XXI, que enfrenta, tal como o herói da obra, dificuldades e testes ao longo de seu desenvolvimento e amadurecimento. Por meio do personagem Grover, o autor norte-americano introduziu no enredo a discussão sobre a degradação ambiental e o tráfico ilegal de animais, temas de extrema relevância que, na obra, têm o propósito de sensibilizar e incitar à reflexão os jovens leitores.

O mito é atualizado em através do enredo de *O Ladrão de Raios* por intermédio da aproximação com o público-alvo, o universo de deuses e criaturas míticas é transportado para o mundo contemporâneo. A obra de Riordan combina as doze etapas da jornada do herói de Vogler com os heróis dos mitos clássicos, inserindo-os em um contexto de atualidade, como já discutido nos capítulos anteriores. Estes heróis, deuses e criaturas, que anteriormente habitavam em uma atemporalidade, desceram do Olimpo e foram presentificados nas ruas e nas cidades dos Estados Unidos. As vivências dentro do Mundo Especial criado pelo autor possibilitam o fascínio do leitor com o universo mítico, e cativam o leitor ao explorar o universo mítico, proporcionando aos jovens uma forma de compreender a mitologia grega clássica em conexão com o seu próprio mundo. A convergência desses elementos evidencia Percy Jackson como um herói contemporâneo, enfrentando questões que ressoam com o homem moderno, enquanto mantém laços com os mitos clássicos. Assim como a conclusão do ciclo do monomito de Percy não indica o término de sua jornada heroica, o encerramento desta monografia não representa o desfecho da trajetória acadêmica desta pesquisadora, que assim como o protagonista, atravessará outros limiares e enfrentará outros Guardiões, encontrará Mentores e fará Aliados ao longo do caminho.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA, E. F. E. **Disney conclui compra da 21st Century Fox por US\$ 71 bilhões.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/03/20/disney-conclui-compra-da-21st-century-fox-por-us-71-bilhoes.ghtml>>. Acesso em: 20 out. 2023.

**An interview with rick.** Disponível em: <<https://rickriordan.com/about/an-interview-with-rick/>>. Acesso em: 20 out. 2023.

ARMSTRONG, K. *Breve história do mito.* [recurso eletrônico]. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BRANDÃO, J. S. *Mitologia grega, vol. II.* [recurso eletrônico]. 23. ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2015.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces.* São Paulo: Pensamento, 2007.

**Children's Series.** The New York Times: Disponível em: <<https://www.nytimes.com/books/best-sellers/series-books/>>. Acesso em: 09 out. 2023.

CURCIC, D. **Percy Jackson book series statistics – WordsRated.** Disponível em: <<https://wordsrated.com/percy-jackson-book-series-statistics/>>. Acesso em: 23 out. 2023.

DOS SANTOS, B. B. **Uma das franquias de fantasia mais mal avaliadas do cinema chega agora como série de televisão para ser um sucesso.** Disponível em: <<https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/uma-das-franquias-de-fantasia-mais-mal-avaliada-s-do-cinema-chega-agora-como-serie-de-televisao-para-ser-um-sucesso,de93ba40da215115055b33bb161b05cf88r2v2yl.html>>. Acesso em: 20 out. 2023.

ELIADE, M. *Mito e realidade.* 6. ed. São Paulo, São Paulo: Perspectiva, 2004.

GARÓFALO, N. **Percy Jackson e os Olimpianos ganhará reimpressões com novo design.** Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/percy-jackson/percy-jackson-e-os-olimpianos-novas-capas>>. Acesso em: 20 out. 2023.

GRAVES, R. *Os mitos gregos.* [recurso eletrônico]. Volumes 1 e 2. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

GRIMAL, P. *Dicionário da mitologia grega e romana.* [recurso eletrônico]: 5 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

MENDES, D. **O mito do herói e sua jornada em Harry Potter e a Pedra Filosofal.** Jornada de Iniciação Científica e Mostra de Iniciação Tecnológica - ISSN 2526-4699, Brasil, dez. 2019. Disponível em:

<<http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xvjornada/paper/view/1356/1022>>. Data de acesso: 26 Out. 2023.

MOISÉS, M. *A Análise Literária*. 16a ed. São Paulo: Cultrix, 2007. p. 102-108

**O Ladrão de Raios** – Intrínseca. Disponível em: <<https://intrinseca.com.br/livro/o-ladrao-de-raios/>>. Acesso em: 9 out. 2023.

**Rick Riordan**. Disponível em: <<https://www.rickriordan.com.br/autor.html>>. Acesso em: 20 out. 2023.

RIORDAN, R. *Percy Jackson e os Olimpianos: O Ladrão de Raios*. Tradução de Ricardo Gouveia, - 2.ed.- Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2006.

ZILBERMAN, R. **Introduzindo a literatura infanto-juvenil**. *Perspectiva*, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 98–102, 1985. DOI: 10.5007/%x. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10106>. Acesso em: 23 out. 2023.

ZULIANI, A. **Roteirista culpa baixo investimento por fracasso de filmes de Percy Jackson**. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/disney-plus/roteirista-fracasso-filmes-percy-jackson>>. Acesso em: 20 out. 2023.