

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS: MITO, LITERATURA E EDUCAÇÃO

*Anna Carolyna Ribeiro Cardoso
Sueli Maria de Oliveira Regino*

RESUMO

Mitos são histórias primordiais, sempre transformadoras, tão antigas quanto o homem, que atuam de forma peculiar em crianças e adolescentes. O objetivo deste artigo é estabelecer analogias entre o mito de Perseu e duas de suas atualizações: a novela juvenil *Percy Jackson e Os Olimpianos*, de Rick Riordan, e sua versão cinematográfica, por meio de conceitos de teóricos como Eliade, Campbell e Meletínski.

PALAVRAS-CHAVE: Mitos; *Percy Jackson e Os Olimpianos*; educação de jovens.

Em meio a profundas transformações de um mundo digital, de mensagens instantâneas e avanços tecnológicos incessantes, a humanidade continua a fazer o que sempre fez, desde seus primeiros passos sobre a terra: contar histórias. A essas histórias primordiais, tão antigas quanto o homem, chamamos “mitos”. Cantados por *aedos*, nos palácios dos reis, ou por sacerdotes, nas celebrações rituais, os mitos falam sobre as origens do universo e as lutas dos deuses. Também narram o percurso que leva um simples homem a se transformar em herói, pois foram as ações dos homens, a matéria da vida, o que alimentou os textos épicos, a poesia lírica e a dramática.

Hoje, também é a vida que aparece nas obras literárias contemporâneas, ou ainda, ficcionalizada nas manifestações da cultura de massa, como as novelas de tevê, os quadrinhos e a produção cinematográfica. No entanto, apesar da aparente modernidade dessas produções ficcionais, os temas das narrativas

atuais são releituras de narrativas bem mais antigas, criadas ainda na infância da humanidade. Esse processo de retomada de modelos míticos ancestrais é chamado “atualização” e explica por que as narrativas de tradição oral, como as lendas, as histórias mitológicas e os contos de fadas continuam encantando as novas gerações.

O objetivo geral deste artigo é estabelecer analogias entre o mito de Perseu e os textos de duas de suas atualizações: a novela juvenil *Percy Jackson e Os Olimpianos*, de Rick Riordan, e sua versão cinematográfica, homônima, buscando relacionar as etapas do percurso do herói, presentes nessas atualizações, ao modelo iniciático de educação de jovens, proposto pela “Escola Nova”. Para desenvolver esta pesquisa, foram utilizados os conceitos de arquétipo e mito de Carl Gustav Jung, Mircea Eliade, Joseph Campbell, Eleazar Meletínski e Junito Brandão. Nas reflexões sobre educação, foram essenciais as concepções de Araújo e Araújo sobre o imaginário educacional, desenvolvidas a partir da Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand, de quem utilizamos, metodologicamente, as propostas mitocríticas.

Narrativas míticas

O termo “mito” tem origem grega (μυθος) e apresentava, originalmente, diferentes possibilidades de significado, entre as quais “discurso”, “palavra”, “invenção”, “lenda”, “fábula”, “ficção”, “mensagem”, que estão entre as mais comumente encontradas em textos da Antiguidade. Para Brandão, o mito “se apresenta como um sistema, que tenta, de maneira mais ou menos coerente, explicar o homem e o mundo” (1997, v.2, p. 13). O mito fala de processos comuns a todos os homens, pois todos nascem, crescem, envelhecem e morrem. Os pais, segundo Brandão, “ensinam aos filhos como é a vida, relatando-lhes as experiências pelas quais passaram. Os mitos fazem a mesma coisa num sentido muito mais amplo” e, de acordo com o mitólogo, “mesmo os mitos hediondos e cruéis são da maior utilidade, pois nos ensinam através da tragédia os grandes perigos do processo existencial” (1997, v.2, p. 9). Esse processo ao qual Brandão se refere é comum a todos os homens e gera os grandes temas presentes nos mitos presentes tanto na literatura universal quanto na arte em geral. Segundo Meletínski (1998), esses temas surgem de uma das mais arcaicas estruturas da mente humana, o “arquétipo”. O termo

tem origem no grego *αρχέτυπος*, que significa, etimologicamente, algo próximo a “modelo primordial ou original”. O conceito de arquétipo foi introduzido na ciência contemporânea por Jung, mas já era utilizado por pensadores da antiguidade. Jung demonstrou a analogia desse conceito com algumas representações de Platão e com concepções mais recentes como as representações coletivas de Durkheim e as idéias a priori de Kant.

Jung concebeu os arquétipos como formas instintivas de imaginar, que se apresentam como matrizes arcaicas, em torno das quais configurações semelhantes tomam forma. Para Jung, todo o imaginário repousa em imagens arquetípicas, compreendidas como potencialidades funcionais que determinam o pensamento humano. De acordo com Durand (1997), os arquétipos constituem a junção entre o imaginário e os processos racionais, enquanto o mito configura-se em “um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas” (1997, p. 62) que tende a se compor em narrativa. Pelo fato de utilizar o discurso, o mito pode ser considerado “um esboço de racionalização [...] no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em idéias” (1997, p. 63).

O mito, como discurso, abriga significados que encontram ressonância no homem em formação. As narrativas míticas são sempre transformadoras, mas atuam de forma peculiar em crianças e adolescentes, que enfrentam as angústias decorrentes de seu processo de crescimento e socialização. Ainda que estudado por teóricos de diferentes áreas, como a psicologia, a história e a antropologia, não há consenso quanto à conceituação do termo “arquétipo”. Um ponto de concordância, contudo, é a sua abstração. Embora presentes de diferentes maneiras no mito, os arquétipos não constituem sua materialidade, não são pessoas ou objetos, mas possibilidades de realização das experiências humanas nessas ou em outras formas narrativas. Para Meletínski (1998), os grandes arquétipos literários, ou motivos arquetípicos, são: a mãe, o pai, a criação, o nascimento, o ritual de iniciação, a morte e o renascimento do herói.

O arquétipo da mãe pode aparecer na narrativa mítica em sua face benigna, relacionado à mãe que agasalha, alimenta e conduz para a vida, mas também pode se revelar com a face maligna da mãe terrível, que ameaça, persegue e deseja a morte dos filhos. Por sua vez, o pai também se apresenta como um arquétipo de valores antagônicos. É aquele que gera, protege e orienta, como o deus grego Zeus, o “pai dos deuses”, mas também pode encarnar uma figura terrífica, como o devorador Cronos. Todos os arquétipos e temas míticos

apresentam uma ambiguidade essencial, que pode se configurar em dualidades tais como: céu e terra, sagrado e profano, casa e floresta, céu e mar, jovem e velho, que aparecem de forma recorrente nas narrativas. Sobre essas dualidades, Meletínski afirma: “A idéia corrente de que nos mitos e particularmente nos contos maravilhosos se desencadeie o embate entre o bem e o mal é uma simplificação muito grande e, em princípio, indevida. Trata-se antes, desde o começo, da contraposição “próprio” / “alheio”, “caos” / “cosmos” (1998, p. 107).

Em suas reflexões sobre essa ambiguidade essencial do arquétipo, Nelly Novaes Coelho relaciona-a ao homem que “expressou a *dualidade intrínseca* de seu ser-e-estar-no-mundo, condicionado pelas relações Deus/Homem; corpo/espírito; razão/intuição; mortalidade/imortalidade” (2009, p. 94).

Ao discorrer sobre as funções do mito, Meletínski (1998) afirma que uma delas é a harmonização entre o ser humano e o seu meio social, lembrando que, além da relação entre o homem e seu mundo, o mito reflete as formas pelas quais essas relações se desenvolvem. De acordo com Paul Diel (1991), a narrativa mítica lida com os desejos do homem, tanto os que levam à morte e à destruição quanto os responsáveis pela criação e pela sublimação. Diel acredita, assim como Meletínski, que a representação mítica reproduz as múltiplas possibilidades de desenvolvimento dos relacionamentos humanos, impulsionados pelo desejo, assim como os seus resultados, sejam eles brilhantes ou hediondos.

Para Diel, as “aventuras míticas em seu conjunto nada são além da própria vida psíquica, suas manifestações e seus fenômenos” (1991, p. 29) e podem dar respostas a perguntas inquietantes, sobre o crescimento, o amor, o destino e a morte. Como narrativa, apresenta personagens, conflitos e um enredo que acontece em *in illo tempore*, um tempo fora do tempo, segundo expressão de Eliade (2008). Esse tempo mítico propicia um entrecorte, um espaço maravilhoso compartilhado pelo humano e o divino, que leva o homem a contatar as camadas mais profundas de seu inconsciente. Situados fora do tempo histórico, os arquétipos, como os mitos, são universais e, mobilizados pelo mito, ativam diferentes aspectos da psique humana, como a religiosidade, a sexualidade, a criação artística, o *pathos* e a linguagem.

Ainda que os acontecimentos narrados nos mitos estejam situados *in illo tempore*, as narrativas míticas surgem nas sociedades em momentos que podem ser historicamente delimitados e sobrevivem nas obras de artistas, sejam

eles poetas, pintores, escultores ou cineastas. Os mitos podem ser atualizados em diferentes narrativas, ou, ainda, revividos na forma de rituais, como os de formatura, casamentos, provas, concursos e audiências. Quando um mito deixa de ter importância, individual e social, ele é descartado e desaparece (CAMPBELL, 1994). Só permanecem vivos os mitos necessários ao homem, em sua relação com o mundo, aqueles que proporcionam aquilo que Houston (2010) chama de “Sentido”, ao se referir às narrativas formadoras da psique humana:

“O universo como tal não tem Sentido. Ele é silêncio. Ninguém pôs sentido no mundo, ninguém além de nós. O Sentido depende do humano, e o humano depende do Sentido. [...] Assim como a natureza, nós não suportamos o vazio. [...] E compreendemos essencialmente por intermédio das narrativas, ou seja, das ficções” (2010, p. 18).

Campbell (1994) observa que, nos dias atuais, poucos conhecem os mitos de sua tradição, pois a maioria dos pais e avós não se preocupa em transmitir às gerações futuras as histórias de seus ancestrais. Em um mundo desmitologizado, a falta de modelos heroicos pode levar o jovem a se perder em meio à violência das gangues urbanas, com suas próprias versões de rituais, provas e iniciações, que não oferecem a riqueza de significado dos ritos e mitos tradicionais. Sobre a importância do mito para a construção da psique, Campbell afirma: “Os mitos me dizem onde estou” (1994, p. 16).

Crianças e adolescentes não precisam, necessariamente, ler os clássicos gregos para vivenciar os mitos. A leitura de tais obras, muitas vezes na linguagem poética de antigas traduções, poderia desencorajar um leitor em formação. As adaptações e atualizações oferecem uma leitura atraente e envolvem o jovem, ajudando-o a formar o hábito de ler. Para crianças e adolescentes, ter educadores que falem dos mitos “em termos de mensagens válidas para a vida, e não apenas em termos de coisas interessantes, em que os investigadores gastam seu tempo” (CAMPBELL, 1994, p. 10) é essencial. Campbell observa que “os mitos oferecem um modelo de vida” (1994, p. 13), que deve ser adaptado ao tempo em que vive o jovem leitor. O arquétipo da guerra aparece no mito que descreve o conflito entre Grécia e Tróia, na *Iliada*, mas também está presente em *Star Wars*, a série produzida por George Lucas, em que os mes-

mos modelos arquetípicos são retomados, e a guerra acontece no espaço. Esses mitos, quando são atualizados, repetem, apesar da linguagem e do cenário moderno, velhas histórias, atuando sobre o adolescente de hoje exatamente como atuavam sobre o jovem de tempos remotos. Os antigos mitos ajudavam a criança e o jovem a enfrentar as adversidades da realidade, oferecendo outras referências e novos Sentidos para a vida. O mito acalenta com antigas lições que, na verdade, são tão atuais quanto celulares e *tablets*.

Atualizações do mito de perseu em diferentes mídias

Perseu, filho de Zeus e Danae, uma princesa de Argos, foi um dos mais antigos heróis gregos. Depois de ser alertado por uma profecia que sua morte seria causada pelo neto, o rei Acrísio encarcerou sua filha Danae em uma torre inacessível, mas Zeus, apaixonado pela jovem, tomou a forma de uma chuva de ouro e a fecundou. Quando o neto nasceu, Acrísio lançou Danae e o pequeno Perseu ao mar, em uma arca, para que morressem. Danae e o filho sobreviveram e foram recolhidos na corte do rei Polidectes, lugar onde Perseu cresceu e se tornou um herói. Perseu decapitou a Medusa, um terrível monstro de cabelos de serpentes e olhar petrificador; foi também responsável, segundo Brandão (1997), pela fundação mítica da cidade de Micenas e pelo resgate da princesa Andrômeda. Sua história, um dos poucos mitos que tem um final feliz, inspirou Rick Riordan a criar, em 2005, o herói Perseus Jackson ou Percy Jackson.

Utilizando o mito de Perseu, entre outras narrativas ancestrais, Rick Riordan publicou *Percy Jackson and The Lightning Thief*, em português, *Percy Jackson e o ladrão de raios*, primeiro livro da série *Percy Jackson e os Olimpianos*. Nessa atualização, o mito está presente de forma patente, pois a mãe de Percy admite, logo nos primeiros capítulos da narrativa, que escolheu o nome “Perseus” para que o filho tivesse um destino feliz, como seu homônimo, que vivera milênios antes. Percy, o herói criado por Riordan, descende de um deus grego, seu pai, porém, diferentemente do Perseu original, não é Zeus, mas Poseidon, senhor dos mares. Assim como o herói Perseu, o jovem Percy é rejeitado pelo pai. Sally, a mãe de Percy, foi abandonada ao engravidar e o mesmo acontece com a mãe de Perseu, Danae, no mito tradicional. Percy, assim como Perseu, era maltratado pelo padrasto, de quem suportava comentários agressivos e sarcásticos.

No cotidiano, o sangue semidivino de Percy lhe traz problemas, distúrbios como a dislexia, déficit de atenção e hiperatividade, que impedem sua adaptação à sociedade moderna. O garoto não consegue frequentar a mesma escola por mais de seis meses, pois é rejeitado e perseguido por alguns alunos e também por professores. Além disso, tem estranhas visões de frases em grego e alucinações com monstros. Mas o pior de tudo, segundo ele, é não ter um celular. Percy é, praticamente, como ele mesmo diz, “uma criança problemática” (RIORDAN, 2005, p. 2).

O ataque inesperado de um monstro mitológico, o Minotauro, obriga Percy a se separar da mãe e o leva ao Acampamento Meio-Sangue, onde eram educados os filhos dos olímpianos com humanos. Nesse lugar ele encontra o centauro Quiron, descobre sua origem divina e faz dois grandes amigos: Annabeth, filha da deusa Atena, e Groover, um jovem sátiro. No acampamento, um segredo sobre a vida tumultuada do menino é enfim revelado: seu pai se afastara para protegê-lo de Zeus, o deus supremo do Olimpo, e de Hades, o senhor dos mundos subterrâneos. Depois da Segunda Guerra Mundial, os três deuses irmãos haviam jurado não ter mais filhos com mulheres humanas, pois os responsáveis pelo grande conflito eram seus descendentes.

Para salvar sua mãe, Percy é obrigado, como o Perseu mítico, a partir em uma jornada perigosa. Ele deve encontrar o raio-mestre de Zeus, que havia sido roubado do Olimpo. Antes de partir do acampamento, acompanhado de Annabeth e Groover, Percy recebe de Quiron a espada *Anaklusmus* e um par de tênis alados. Annabeth também leva consigo um boné de beisebol que a torna invisível. Esses presentes são equivalentes ao capacete da invisibilidade, ao escudo e às sandálias aladas oferecidos por Atena e Hermes ao Perseu mítico. O menino, como seu ancestral, consegue cumprir sua missão, derrotando os monstros que encontra em seu caminho, dentre os quais se destaca a Medusa, atualizada na pessoa da terrível tia Eme.

Em *O Ladrão de Raios*, o percurso do jovem Percy caracteriza-se por reproduzir as etapas e os enfrentamentos de uma jornada iniciática, semelhante à jornada de seu antecessor mítico. Os dois heróis abandonam a mãe, a casa e a sociedade em que vivem para se lançar ao desconhecido. Perseu se aventura pelo espaço conhecido pelos Gregos da Antiguidade, e Percy, pelos Estados Unidos, acompanhado por Annabeth e Grover. Ao descobrir que o raio de Zeus está em Los Angeles, o grupo se põe a caminho. À beira da rodovia,

depois de abandonarem um ônibus quebrado, encontram “O empório de jardim da tia M”, com um espaço de exposição repleto de estátuas. A descrição de Tia Eme é detalhada e traz ao leitor uma imagem misteriosa:

“[...] diante de nós estava uma mulher alta do Oriente Médio — eu pelo menos presumi que fosse de lá, porque usava um longo vestido preto que escondia tudo menos as mãos, e sua cabeça estava totalmente coberta por um véu. Seus olhos brilhavam embaixo de uma cortina de gaze preta, mas isso foi tudo que pude distinguir (RIORDAN, 2005, p. 180).

Tia Eme pergunta sobre os pais dos jovens, convida-os a entrar. As estátuas, todas em tamanho natural, com olhos que pareciam segui-los, preocupam Groover. Os amigos querem ir embora, mas a estranha mulher insiste em tirar uma fotografia do grupo. Subitamente Annabeth descobre a identidade da tia Eme e avisa aos amigos para não olharem para ela. Ao perceber a armadilha, é no mito que Percy encontra a resposta para vencer a monstruosa Górgona: “Tia Eme. Tia M. Como pode ser tão estúpido? Pense, disse a mim mesmo. Como foi que a Medusa morreu no mito?” (RIORDAN, 2005, p. 103).

Percy usa sua espada e uma bola espelhada para atacar a Górgona, enquanto Annabeth se torna invisível, graças a um chapéu mágico, dado por Atena, que remete ao elmo de Hades, utilizado pelo herói Perseu. O sátiro Groover calça os tênis alados, para golpear o monstro do ar. Juntos, o grupo de amigos destrói a Medusa e guarda a cabeça, que Percy irá embalar e levar ao Olimpo. A batalha de Percy contra a Górgona é, aparentemente, mais difícil que a de Perseu. No mito grego, o monstro dormia e foi decapitado. Em *O Ladrão de Raios*, embora a Medusa esteja acordada, o herói não a enfrenta sozinho, conta com a ajuda de seus companheiros. Os instrumentos utilizados para a façanha também se assemelham: uma espada, uma superfície espelhada, as sandálias de Hermes e um “capacete” da invisibilidade.

Após a decapitação da Medusa, Percy, Annabeth e Groover encontram o raio e o devolvem a Zeus. A cabeça da Medusa, ao final, irá petrificar o padrasto de Percy, como acontece com Perseu, que derrotou Polidectes, o rei que tentara violentar sua mãe, Danae. No primeiro volume da série, Percy encontra sua Andrômeda, a jovem Annabeth. Como uma garota do século

XXI, ela é corajosa, forte, ativa, e sua amizade com Percy é uma relação entre iguais. Ao voltar para o Acampamento Meio-Sangue, Percy percebe que ali é o seu lugar. A hiperatividade, considerada um “problema” nas escolas que frequentara anteriormente, ali era uma qualidade, pois garantia a sobrevivência nos campo de batalha.

Em 2010, a 20th Century Fox, inspirada pelo sucesso da série *Percy Jackson e Os Olimpianos*, lançou o filme *Percy Jackson e o Ladrão de Raios*, com Logan Lerman no papel de Percy e Alexandra Daddario interpretando Annabeth. Alguns leitores de Riordan se decepcionam com a adaptação para o cinema, que trazia um ator bem mais velho do que os 12 anos de Percy, na novela juvenil e a mudança de cor do cabelo de Annabeth, que no texto de Riordan é loira. Também foi criticado o roteiro, por não se submeter ao texto original. Ainda assim, a produção conseguiu atrair muitos admiradores para a franquia dos Olimpianos.

No longa-metragem, Percy, Annabeth e Groover vão até o empório da Medusa para resgatar uma das pérolas necessárias a sua aventura. Essas pérolas, que os salvariam do submundo de Hades, não aparecem no livro. O empório tem uma coleção de estátuas e parece abandonado. Uma senhora desesperada grita para Annabeth ajudá-la enquanto os amigos exploram o local. Ela é humana e repete algo incoerente sobre seu marido. Groover é quem vê uma estátua e percebe que estão no antro de Medusa. Os três adolescentes, separados, tentam se reunir, enquanto a mulher insiste que seu marido foi transformado em pedra. O jardim da loja parece um labirinto e impede a fuga dos semi-deuses. Medusa se veste de preto e usa óculos escuros. Para matar a Górgona, Percy usa a capa espelhada de seu iPod.

A novela juvenil de Riordan e sua versão cinematográfica trazem para os leitores e espectadores de hoje, com novos cenários e personagens atuais, a história de um jovem adolescente que, apesar das situações adversas que envolvem seu nascimento e da vida difícil em seus primeiros anos, irá seguir seu caminho, enfrentando provas difíceis e superando barreiras, até o momento em que, transformado, retornará a sua casa, para mudar o mundo em que vive. Ao se comparar a obra de Riordan com o filme da Universal, percebemos que, nas duas mídias, a atualização do mito de Perseu ocorre mediante diferentes recursos, mas ambas cumprem as funções do mito grego: educar o jovem, apresentando, simbolicamente, o caminho que deve percorrer para se transformar em adulto.

O percurso iniciático como modelo educacional

Educar é desinstalar o educando de sua ignorância e conforto, levando-o a viver momentos de crise e incerteza, a fim de que possa atingir um patamar mais alto de experiência e sabedoria. Segundo Teixeira (1999), o processo educativo leva o indivíduo a viver de forma diferenciada, forçando-o a galgar novos degraus, em busca de superar a si mesmo. Em suas reflexões sobre o imaginário educacional, Alberto Filipe Araújo e Joaquim Machado Araújo observam que as novas concepções de educação se opõem ao autoritarismo dos mestres que desejam “moldar” o espírito da criança, como acontece no mito de Pigmalião. A educação moderna privilegia a autonomia do educando. Araújo e Araújo apontam:

[...] a importância do percurso iniciático, como condição de formação de si-mesmo, à semelhança da personagem de um romance de formação que vai modelando a sua personalidade e o seu destino à medida que vai caminhando pelos corredores do mundo e da vida. Neste sentido, a educação assume sua vocação originária e de sempre, que é a da viagem, ou itinerário, como formação de um Eu em busca incessante de uma trans-(des)centência salvífica (ARAÚJO; ARAÚJO, 2009, p. 117)

O modelo mítico desse conceito de educação é expresso, segundo Araújo, pela história de Teseu, que, para se transformar em homem e herói, precisou entrar no labirinto de Minos e enfrentar o Minotauro. As aventuras de heróis como Teseu e Perseu ilustram o que Joseph Campbell, ao buscar a estrutura essencial das narrativas de tradição oral, como mitos, lendas e fábulas, chamou de “monomito”. Essa estrutura coincidente, presente em diferentes formas narrativas, divide-se em três etapas: a Partida (Separação), a Iniciação e o Retorno. Na Partida, o futuro herói ainda é um aspirante a sua jornada. No decorrer do percurso, na Iniciação, sucedem-se as várias aventuras do aspirante a herói. No Retorno, o herói volta para casa com o conhecimento e os poderes que adquiriu ao longo de sua jornada.

Trata-se de um modelo básico dos passos seguidos pelo herói ou pela heroína, e o primeiro desses passos é denominado por Campbell como o “cha-

mado à aventura”. No mito grego, esse passo é dado quando Perseu é incitado por Polidectes a derrotar a Górgona. Na novela de Riordan, corresponde ao momento em que Percy mata com uma espada sua professora de álgebra, na verdade, um monstro disfarçado. A partir desse momento, as vidas dos dois não serão mais as mesmas, pois ambos deram o primeiro passo de um longo caminho até a transformação final.

De acordo com o esquema elaborado por Campbell, os passos seguintes são “o encontro com o mentor” e “a travessia do limiar”. Os mentores de Perseu são os deuses Hermes e Atenas, que ajudam o herói com instrumentos mágicos e conhecimento. O mentor de Percy é o centauro Quíron, que foi professor de Aquiles e de outros heróis. Hermes e Atenas dão a Perseu as sandálias aladas, o escudo e o capacete de Hades; Quíron dá a Percy a espada *Anaklusmus*. Quanto ao limiar, que deve ser atravessado por aquele destinado a ser herói, é o espaço limítrofe entre o mundo da realidade cotidiana e o mundo mágico do mito, onde ocorre a manifestação do divino. Para Perseu, o limiar foi seu encontro com as Gréias, que guardavam o caminho para a morada das Górgonas, e sua primeira façanha, o roubo do olho único, compartilhado pelas velhas deusas. Para Percy, o limiar foi o portão de entrada no Acampamento Meio Sangue, onde ele descobriu sua origem e destruiu o Minotauro. Ao cruzar o limiar, os dois heróis são lançados em um mundo desconhecido, onde enfrentarão desafios e provas.

A etapa seguinte é marcada pelos vários testes que antecedem a “provação máxima”, que é seguida pela “recompensa”. Os testes se referem ao enfrentamento dos inimigos menores derrotados pelos heróis ao longo de seu percurso. Para Perseu, foram as Gréias; para Percy, a Medusa, a Quimera e aranhas mecânicas. Após os primeiros testes, a provação máxima do herói é o que de mais perigoso ele deve enfrentar, é sua prova mortal. Para Perseu, a provação máxima foi a decapitação da Medusa; para Percy, conseguir o raio nos subterrâneos de Hades. Vencidas as provas, os heróis obtêm afinal sua “recompensa”, Perseu leva consigo a cabeça da Górgona e Percy, o raio de Zeus.

Os últimos passos do percurso definido por Campbell são: “a ressurreição” e o “retorno com o elixir”. A “ressurreição” é o momento em que o herói faz seu caminho de volta para o mundo cotidiano. Perseu, levando consigo a cabeça da Medusa, retorna à sua ilha, enquanto Percy, depois de encontrar o raio de Zeus e devolvê-lo ao seu dono, volta para sua casa. Após o último

passo, quando os heróis afinal chegam ao final de seu percurso, estão transformados. Com o conhecimento adquirido, podem transformar seu povo. Perseu liberta a ilha da tirania de Polidectes e torna-se rei. Ao entregar o raio a Zeus, Percy livra o mundo de uma guerra, preservando assim o seu novo lar, o acampamento.

Perseu é um herói triunfante. Venceu a Medusa, conquistou um reino para si e casou-se com a princesa Andrômeda. Os arquétipos mais importantes do mito de Perseu são o do herói e o da iniciação. O arquétipo da iniciação expõe as etapas do percurso por meio do qual um garoto comum se transforma em homem, e o homem, em herói. Presente em todas as culturas, a iniciação é um modelo ancestral, que demonstra, para crianças e adolescentes em fase de crescimento, ser possível, apesar do medo e da insegurança, derrotar os monstros enviados pela vida e conquistar a necessária independência. Araújo e Araújo definem a iniciação como uma experiência arquetipal,

[...] típica de toda a existência humana autêntica, não é exclusiva do homem tradicional, pois está sempre ao alcance do homem de hoje reactivar, em determinadas condições existenciais e em determinadas etapas da vida, o seu esquema arcaico. Compete assim a uma pedagogia remitologizadora ensinar a reativar este esquema arcaico da iniciação de forma que o sujeito possa ultrapassar as suas crises existenciais num esforço de recuperar [...] a sua vocação, o seu destino (2009, p. 138).

O mito do herói em percurso, mobilizado pelo arquétipo da iniciação, coloca o jovem em contato com seus temores, mas também irá nutri-lo de esperança no futuro. E é esse sentimento que alimenta o jovem, levando-o a desejar ser educado. A pedagogia remitologizadora a que se referem Araújo e Araújo valoriza a literatura como meio de incentivar o jovem a pesquisar com mais autonomia.

De acordo com Max Bilen, não há texto literário sem elementos iniciáticos, pois o ato de ler é “morrer para si mesmo e para o mundo profano, a fim de atingir o mundo sagrado dos mitos e dos símbolos” (1998, p. 587). A literatura, por assemelhar-se a uma viagem iniciática, também educa e prepara para a vida. Por meio da leitura, entra-se em um mundo de novas ideias e

percepções. Dessa forma, pouco a pouco, vai ficando para trás a ignorância em relação a outros tempos e espaços, à vida de outros seres e aos costumes de outros grupos sociais.

Quanto aos elementos iniciáticos presentes nos textos literários, é possível estabelecer alguma relação entre as três grandes etapas do percurso iniciático (a partida, o caminho de provas e a transformação), e as reflexões de Antonio Candido (2002) sobre as funções da literatura. De acordo com Candido, a literatura tem três funções que se conjugam em uma só, a “função humanizadora”. A primeira é a “função psicológica”, ligada à necessidade de o homem fantasiar. Como as fantasias expressas pela literatura têm sempre ligação com o real, ela passa a exercer sua segunda função: a “formadora”, atuando como instrumento de educação, ao expor realidades que a ideologia dominante tenta esconder. A terceira função é a social, que leva o leitor a se identificar com seu universo vivencial, representado na obra literária. É essa função que possibilita ao leitor reconhecer a realidade que o cerca, quando essa realidade é transposta para o mundo ficcional. A função humanizadora da literatura, proposta por Candido, liga-se à educação, já que o autor afirma que a literatura pode formar,

[...] mas não segundo a pedagogia oficial. [...] ela age com o impacto indiscriminado da própria vida e educa como ela. [...]. Dado que a literatura ensina na medida em que atua com toda a sua gama, é artificial querer que ela funcione como os manuais de virtude e boa conduta. E a sociedade não pode senão escolher o que em cada momento lhe parece adaptado aos seus fins, pois mesmo as obras consideradas indispensáveis para a formação do moço trazem frequentemente aquilo que as convenções desejariam banir. É um dos meios por que o jovem entra em contato com realidades que se tenciona escamotear-lhe (2002, p. 94)

Considerações finais

Do ponto de vista dos estudos do imaginário, os arquétipos e símbolos que mobilizam as ações nos mitos são ricos em significados, conscientes e in-

conscientes, e mostram-se capazes de formar e transformar a mente humana. Psicólogos e psiquiatras também atestam a importância dessas narrativas que tiveram origem na tradição oral, mitos, lendas e contos de fadas, na educação de crianças e jovens. Afirmam que, mais do que simples aventuras, essas narrativas humanizam o homem, fazendo-o experimentar, entre torturas e prazeres, a consciência de si mesmo e de sua caminhada sobre a terra.

A novela juvenil *Percy Jackson e Os Olimpianos*, de Rick Riordan, assim como sua versão cinematográfica, atualizações do mito grego do herói Perseu, são textos atuais, mas guardam a mesma estrutura dos mitos que as originaram. Em imagens acessíveis aos jovens leitores de hoje, trazem implícitos os passos dos percursos iniciáticos ancestrais. Os bons textos para crianças e adolescentes sempre apresentam muitas camadas de significado. E se são importantes para a formação, a educação do leitor, ainda mais importantes são essas obras para a difícil missão de formar novos leitores, para iniciar o jovem na grande aventura, e ventura, de gostar de ler.

Referências

- ARAÚJO, Alberto Filipe; ARAÚJO, Joaquim Machado. *Imaginário educacional: figuras e formas*. Niterói: Intertexto, 2009.
- BILEN, M. “Literatura e iniciação”. In: BRUNEL, Pierre. *Dicionário de mitos literários*. Trad.: Carlos Sussekind; Jorge Laclette; Maria Thereza Rezende Costa; Vera Whately. Rio de Janeiro: José Olimpo, 1998.
- BRANDÃO, J. S. *Mitologia grega: volume 2*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- CANDIDO, A. “A literatura e a formação homem”. In: *Textos de intervenção*. Seleção apresentações e notas de Vinicius Dantas. São Paulo: Duas cidades Ed.34, 2002. p. 81-90.
- CAMPBELL, J. *O poder do mito*. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1994.
- COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: símbolos, mitos, arquétipos*. Paulinas: São Paulo, 2009.
- DIEL, P. *O simbolismo na mitologia grega*. Trad. Roberto Cacuro e Marcos Martinho dos Santos. São Paulo: Attar, 1991.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Trad. Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997

ELIADE, M. *Tratado de história das religiões*. Trad. Fernando Tomaz; Natalia Nunes. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

HOUSTON, Nancy. *A espécie fabuladora: um breve estudo sobre a humanidade*. Trad. Ilana Heineberg. Porto Alegre: L&PM, 2010.

MELETÍNSKI, E. M. *Os arquétipos literários*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade; Arlete Cavaliere. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

PERCY JACKSON & THE OLYMPIANS: The lightning thief. Direção: Chris Columbus. Roteiro: Craig Titley, 2010. DVD (119 min).

RIORDAN, R. *Percy Jackson e o ladrão de raios*. Trad. Ricardo Gouveia. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2005.

TEIXEIRA, E. F. B. *A educação do homem segundo Platão*. São Paulo: Paulus, 1999.

PERCY JACKSON AND THE OLYMPIANS: MYTH, LITERATURE AND EDUCATION

ABSTRACT

Myths are primordial ancient stories and they always transform people's lives, but they have even a stronger effect in children and teenagers. This essay main objective is to establish analogies between the myth of Perseus and two of its updated versions: the young adult novel *Percy Jackson and the Olympians* by Rick Riordan and its homonym film version, using the theoretical concepts from Eliade, Campbell and Meletínski.

KEY-WORDS: myths; *Percy Jackson and the Olympians*; young adult education.

Recebido em: 20/10/2015

Aprovado em: 11/03/2016

