

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CAMPUS LAGO DA PEDRA
CURSO DE LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURAS DA LÍNGUA
PORTUGUESA

JOSÉ MILTON MACHADO DA SILVA

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS: A adaptação do mito através da série televisiva

JOSÉ MILTON MACHADO DA SILVA

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS: A adaptação do mito através da série televisiva

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, campus Lago da Pedra, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa.

Orientador: Me. Rondiney de Souza Alves

Lago da Pedra – MA

2025
FICHA CATALOGRÁFICA

S581p Silva, José Milton Machado da.

Percy Jackson e os olímpianos: A adaptação do mito através da série televisa / José Milton Machado da Silva – Lago da Pedra-MA, 2025.

00 f. il.

Monografia (Graduação em Letras com Licenciatura em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa), Universidade Estadual do Maranhão-UFMA/ Campus Lago da Pedra, 2025.

Orientador: Profº Rondney de Souza Alves

1. Adaptação 2. Percy Jackson 3. Mito

CDU: 821.14'02

Elaborada por Poliana de Oliveira Ferreira CRB/13-702 MA

JOSÉ MILTON MACHADO DA SILVA

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS: A adaptação do mito através da série televisiva

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, campus Lago da Pedra, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa.

Orientador: Me. Rondiney de Souza Alves

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **RONDINEY DE SOUZA ALVES**
Data: 30/01/2025 12:25:20 -0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: Rondiney de Souza Alves
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Documento assinado digitalmente
 **LARISSA DE MENEZES COSTA**
Data: 30/01/2025 13:28:17 -0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

1º Examinadora: Larissa de Menezes Costa
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Documento assinado digitalmente
 **MARIA ELIENE FERREIRA DA SILVA**
Data: 30/01/2025 16:21:30 -0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

2º Examinadora: Maria Eliene Ferreira da Silva
Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho a mim mesmo.
Aos dias em que o cansaço quase venceu, mas
eu segui.
Às madrugadas em que só havia silêncio,
dúvida e uma tela em branco.
A cada página escrita com esforço, a cada
ideia moldada com persistência.
Dedico ao meu processo, ao crescimento que
não foi rápido nem fácil, mas foi meu.
A tudo que aprendi sobre o tema, sobre o
mundo, e principalmente sobre mim.
Este trabalho é fruto da minha dedicação, da
minha resiliência e da minha escolha diária
de não desistir.*

*Que ele sirva como lembrança de que fui
capaz
e sempre serei.*

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, agradeço a Deus por ser presença constante, especialmente nos momentos em que silêncio e fé foram o que me sustentaram.

À minha família, meu alicerce. Mãe, Maria Vanderlânia, obrigada por ser apoio diário, mesmo quando a rotina apertava. Pai, Maurício, e meu irmão, Carlos Henrique, obrigado por estarem comigo.

A Kawanny Lira, minha gratidão por cada palavra de incentivo, cada gesto de apoio e pela presença constante ao longo dessa jornada.

Ana Vitória, obrigada por acreditar neste projeto desde o primeiro rascunho. Ter sua voz dizendo “vai dar certo” fez com que eu seguisse, mesmo quando duvidei.

Ao professor Rondiney, que não apenas orientou, mas deu espaço para que eu ousasse. Obrigado por enxergar potencial onde muitos só veriam risco, e por abraçar esse tema com entusiasmo e respeito.

E ao meu amigo Pedro Henrique, dedico também essa conquista. Obrigado por estar ao lado com escuta, humor e parceria verdadeira em todas as etapas.

Esse trabalho é meu, mas só chegou até aqui porque foi sustentado por cada um de vocês.

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

RESUMO

Este trabalho propõe-se a analisar a forma como a série Percy Jackson e os Olimpianos, de Rick Riordan, realiza a adaptação da mitologia grega para o contexto contemporâneo, especialmente a partir da sua transposição para a linguagem audiovisual por meio da série televisiva lançada pela plataforma Disney+. Ao abordar os mitos clássicos sob uma perspectiva atual, voltada ao público juvenil, a obra de Riordan contribui para a revitalização de arquétipos e estruturas míticas fundamentais à cultura ocidental, ressignificando-as a partir de temáticas como identidade, diversidade, pertencimento e superação. A pesquisa se insere no campo dos estudos literários e intersemióticos, com ênfase nas relações entre literatura, mídia e cultura pop, e utiliza uma abordagem qualitativa de cunho comparativo, aliando revisão bibliográfica e análise crítica das obras literárias e da série televisiva. A narrativa da série literária e sua adaptação audiovisual são examinadas à luz de conceitos como arquétipo, mito, literatura fantástica e mediação cultural, identificando as estratégias utilizadas para tornar os mitos gregos acessíveis às novas gerações. Para isso, investiga-se como a mitologia, tradicionalmente associada ao sagrado e à erudição, é reelaborada por meio da literatura juvenil contemporânea, a partir de uma linguagem mais dinâmica, com elementos de humor, ação e ambientações urbanas, favorecendo o engajamento do público infantojuvenil. A análise percorre os cinco livros da saga original O Ladrão de Raios, O Mar de Monstros, A Maldição do Titã, A Batalha do Labirinto e O Último Olimpiano, evidenciando de que forma personagens, enredos e temas míticos são recontextualizados. Posteriormente, o foco recai sobre a série televisiva, discutindo aspectos técnicos e narrativos da adaptação, como a jornada do herói, as escolhas de elenco, a linguagem audiovisual e a fidelidade à obra literária. Com isso, identifica-se como a transposição de uma linguagem para outra exige escolhas criativas e culturais que nem sempre correspondem diretamente ao material original, mas que, ao mesmo tempo, ampliam o alcance da narrativa mítica. A obra de Riordan e sua adaptação revelam-se como instrumentos potentes para a formação cultural e crítica dos jovens, ao propor um diálogo entre o passado mitológico e as questões contemporâneas. O estudo evidencia que as narrativas mitológicas, ao serem reinterpretadas pelas mídias atuais, não perdem sua força simbólica; pelo contrário, reafirmam-se como estruturas narrativas essenciais para a construção do imaginário coletivo. Ao final, destaca-se o valor pedagógico da obra analisada, sugerindo que a inserção de produtos culturais como Percy Jackson nas práticas escolares pode promover não apenas o letramento literário, mas também o desenvolvimento da sensibilidade estética e da consciência identitária dos estudantes.

Palavras-chave: Adaptação. Percy Jackson. Mito

ABSTRACT

This study aims to analyze how the series *Percy Jackson and the Olympians*, by Rick Riordan, adapts Greek mythology to a contemporary context, especially through its transposition into audiovisual language in the television series released by the Disney+ platform. By approaching classical myths from a modern perspective aimed at a young audience, Riordan's work contributes to the revitalization of archetypes and mythical structures fundamental to Western culture, re-signifying them through themes such as identity, diversity, belonging, and overcoming challenges. The research is situated within the fields of literary and intersemiotic studies, with emphasis on the relationships between literature, media, and pop culture, adopting a qualitative and comparative methodology, combining bibliographic review with critical analysis of the literary works and the television series. The narrative of the book series and its audiovisual adaptation are examined through concepts such as archetype, myth, fantastic literature, and cultural mediation, identifying the strategies used to make Greek myths accessible to new generations. It investigates how mythology, traditionally associated with the sacred and classical erudition, is reworked through contemporary young adult literature using a more dynamic language, with elements of humor, action, and urban settings, enhancing the engagement of juvenile readers. The analysis covers the five original volumes *The Lightning Thief*, *The Sea of Monsters*, *The Titan's Curse*, *The Battle of the Labyrinth*, and *The Last Olympian* highlighting how characters, plots, and mythical themes are recontextualized. Subsequently, the focus shifts to the television series, discussing technical and narrative aspects of the adaptation, such as the hero's journey, casting choices, audiovisual language, and fidelity to the literary work. Thus, the study identifies how the translation from one medium to another requires creative and cultural decisions that do not always align perfectly with the original material, while simultaneously expanding the reach of the mythic narrative. Riordan's work and its adaptation prove to be powerful tools for the cultural and critical formation of young people, proposing a dialogue between mythological heritage and contemporary issues. The research demonstrates that mythological narratives, when reinterpreted through current media, do not lose their symbolic power; instead, they reaffirm themselves as essential narrative structures for shaping the collective imagination. In conclusion, the pedagogical value of the analyzed work is emphasized, suggesting that the integration of cultural products like *Percy Jackson* into school practices can promote not only literary literacy but also the development of aesthetic sensitivity and identity awareness among students.

Keywords: Adaptation; *Percy Jackson*; Myth.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01	–	Capas das edições	de O Ladrão de Raios	29
Figura 02	–	Capas das edições	de O Mar de Monstros	32
Figura 03	–	Capas das edições	de A Maldição do Titã.....	36
Figura 04	–	Capas das edições	de A Batalha do Labirinto.....	37
Figura 05	–	Capas das edições	de O Último Olimpiano.	40

LISTA DE SIGLAS

CGI – Computer-Generated Imagery (Imagens Geradas por Computador)

Disney+ – Plataforma de streaming da The Walt Disney Company

ILM – Industrial Light & Magic (Empresa de efeitos visuais)

TDAH – Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade

TV – Televisão

UEMA – Universidade Estadual do Maranhão

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 A MITOLOGIA GREGA NA LITERATURA JUVENIL CONTEMPORÂNEA	16
2.1 Narrativas Míticas: origem, estrutura e função	16
2.2 Literatura Fantástica: Definições e Relações com o Mito.....	19
2.3 Desafios e Tensões na Literatura Infantojuvenil Fantástica.....	24
3 EXPLORANDO O MUNDO DE <i>PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS</i>	28
3.1 O Ladrão de Raios	29
3.2 O Mar de Monstros	32
3.3 A Maldição do Titã	36
3.4 A Batalha do Labirinto.....	37
3.5 O Último Olimpiano	40
4 A SÉRIE TELEVISIVA DE <i>PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS</i>	42
4.1 Fundamentos da Adaptação Audiovisual.....	42
4.2 Adaptação e Produção da Série.....	44
4.3 A Jornada do Herói na Adaptação	47
4.4 Atualizações do Mito de Perseu e da Mitologia Grega.....	49
4.5 Personagens e Interpretação na Série.....	51
4.6 Linguagem Audiovisual e Tradução do Fantástico.....	52
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS.....	56

1 INTRODUÇÃO

A literatura, para além de seu papel informativo e escolar, precisa capturar o interesse e a imaginação dos jovens leitores. Uma das formas mais eficazes de alcançar esse objetivo é por meio da combinação entre narrativas escritas e linguagens contemporâneas, como as artes visuais e as mídias audiovisuais. Nesse sentido, a literatura deixa de ser apenas um instrumento de ensino e se transforma em uma ferramenta de sensibilização, construção de identidade e formação cultural.

A mediação literária no ambiente escolar exige, cada vez mais, que os educadores considerem os hábitos culturais e midiáticos dos estudantes, os quais já estão imersos em universos ficcionais oferecidos pelas séries, filmes, jogos e plataformas digitais. Assim, torna-se necessário articular metodologias que estabeleçam pontes entre os clássicos literários e os formatos de entretenimento que fazem parte da realidade cotidiana dos jovens, promovendo, com isso, uma experiência de leitura mais envolvente, crítica e significativa.

É nesse cenário que a série literária *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan, se apresenta como uma importante ferramenta didática e cultural. Composta pelos livros *O ladrão de raios* (2005), *O mar de monstros* (2006), *A maldição do Titã* (2007), *A batalha do labirinto* (2008) e *O último olimpiano* (2009), a obra moderniza a mitologia grega ao reinterpretar personagens e narrativas clássicas sob uma perspectiva atual, urbana e voltada para o público juvenil. Esses livros oferecem uma leitura acessível, ao mesmo tempo em que preservam elementos fundamentais dos mitos antigos, como os arquétipos heroicos, os dilemas morais e os embates entre forças opostas.

A linguagem dinâmica, o humor e a ambientação contemporânea tornam a série especialmente atrativa para adolescentes, estabelecendo uma ponte eficaz entre o passado mitológico e as inquietações do presente. A recente adaptação televisiva da saga, disponibilizada pela plataforma Disney+, amplia ainda mais o alcance da narrativa, ao traduzi-la para o formato audiovisual um dos mais consumidos pelas novas gerações, oferecendo uma nova camada de interpretação e amplificando o potencial de identificação dos jovens com os personagens e conflitos retratados.

A relevância do tema está, portanto, na compreensão de como narrativas mitológicas, tradicionalmente vinculadas ao passado, ao sagrado ou à erudição clássica, continuam sendo ressignificadas e reinventadas por meio da literatura juvenil e das mídias contemporâneas. Ao se aproximarem das questões sociais, emocionais e identitárias que atravessam a experiência dos adolescentes, essas narrativas demonstram sua vitalidade e atualidade. A série *Percy*

Jackson e os Olimpianos é exemplar nesse sentido: ela transforma deuses, monstros e heróis da antiguidade em personagens com os quais os jovens podem se identificar, promovendo uma experiência estética que dialoga com temas como exclusão, diversidade, amadurecimento, coragem, pertencimento e superação. Com isso, evidencia-se que a literatura juvenil não apenas cumpre função estética e educativa, mas também social e afetiva, atuando como um canal poderoso de reflexão e empoderamento. Estudar como os mitos são reimaginados nesse contexto permite reconhecer o papel fundamental da ficção na mediação entre tradição e contemporaneidade, entre cultura erudita e cultura pop, e entre o texto literário e as múltiplas linguagens que constituem o mundo atual dos jovens leitores e espectadores.

A justificativa para a escolha deste tema parte da necessidade de refletir sobre os processos de adaptação cultural e de como a literatura pode dialogar com outras mídias para permanecer relevante. O estudo também busca colaborar com as práticas pedagógicas voltadas ao ensino da literatura e da mitologia nas escolas, propondo um olhar interdisciplinar e atualizado. Além disso, a análise da adaptação televisiva da obra permite discutir questões contemporâneas como representatividade, fidelidade narrativa e impacto cultural.

Diante dessa discussão, formula-se a seguinte questão-problema: como a série *Percy Jackson e os Olimpianos* moderniza os mitos gregos, ressignificando temas clássicos em um contexto atual?

Dessa forma, o objetivo geral deste estudo é analisar como a série *Percy Jackson e os Olimpianos* faz a adaptação do mito grego para os dias atuais. Entre os objetivos específicos estão: compreender o papel dos temas contemporâneos para o sucesso das adaptações na série televisiva *Percy Jackson e os Olimpianos*; comparar as representações dos personagens mitológicos na série televisiva com relação às suas origens clássicas; e explorar como a série *Percy Jackson e os Olimpianos* reinventa os mitos gregos para o contexto da cultura pop e da sociedade contemporânea.

A metodologia adotada nesta pesquisa é de natureza qualitativa e fundamenta-se em uma abordagem comparativa, aliada à revisão de literatura. O estudo busca examinar a transposição dos mitos gregos da narrativa literária para a linguagem audiovisual, considerando tanto os livros da série *Percy Jackson e os Olimpianos* quanto sua adaptação televisiva lançada em 2023. A análise será pautada na leitura crítica da obra literária e na observação dos episódios da série, com o objetivo de identificar alterações, permanências e atualizações dos elementos mitológicos presentes em ambas as mídias. Como suporte teórico, será realizada uma revisão bibliográfica que abrange os campos dos estudos intersemióticos,

da literatura comparada e da crítica cultural, com ênfase nas relações entre literatura, mídia e cultura pop. Além disso, será considerado o papel das mídias contemporâneas na formação do imaginário juvenil e na disseminação de conteúdos mitológicos em formatos acessíveis e atuais.

Este trabalho se propõe a investigar a presença e a relevância da mitologia grega na literatura juvenil contemporânea, com ênfase nas narrativas fantásticas que resgatam e reinterpretam os mitos antigos para um público jovem. Inicialmente, são explorados os conceitos fundamentais das narrativas míticas, sua origem, estrutura e função social, bem como as definições e as relações entre o mito e a literatura fantástica. Em seguida, discutem-se os desafios e tensões que permeiam a construção da literatura infantojuvenil fantástica, especialmente no contexto da adaptação e atualização dos mitos clássicos para as novas gerações.

Na segunda parte do estudo, o foco recai sobre a série literária "Percy Jackson e os Olimpianos", analisando cada volume da saga para compreender como os elementos da mitologia grega são incorporados e transformados para compor um universo fantástico contemporâneo. Por fim, o trabalho dedica-se à adaptação audiovisual da série, examinando os fundamentos da produção, as escolhas narrativas e as estratégias utilizadas para traduzir o mito para a linguagem televisiva. São abordados aspectos como a jornada do herói, as atualizações dos mitos de Perseu e outros personagens gregos, bem como a linguagem audiovisual e as especificidades da tradução do fantástico para o meio televisivo.

2 A MITOLOGIA GREGA NA LITERATURA JUVENIL CONTEMPORÂNEA

2.1 Narrativas Míticas: origem, estrutura e função

O termo "mito" tem origem na palavra grega *mythos* (μῦθος), que, na Antiguidade, possuía uma variedade de significados como palavra, discurso, ficção, invenção, fábula, mensagem e lenda. De acordo com o estudioso Brandão (1997, p. 67), o mito pode ser compreendido como um sistema que busca, de forma mais ou menos organizada, dar sentido à existência humana e ao universo. Os mitos abordam experiências universais, pois todos os seres humanos compartilham ciclos semelhantes: nascem, crescem, envelhecem e morrem. Assim como os pais transmitem aos filhos o conhecimento adquirido pela experiência de vida, os mitos cumprem essa função em uma escala muito mais ampla. Até mesmo os mitos com conteúdo trágico ou violento têm valor, pois ajudam a refletir sobre os perigos e desafios da existência humana.

Segundo Meletínski (1998), tais temas derivam de uma das estruturas mentais mais antigas da humanidade: o arquétipo. A palavra vem do grego *archétypos*, que pode ser traduzido como "modelo original" ou "forma primordial". Embora o conceito tenha sido sistematizado por Carl Gustav Jung na ciência moderna, ele já era abordado por pensadores antigos. Jung encontrou paralelos entre os arquétipos e ideias de Platão, as representações coletivas de Durkheim, além das ideias *a priori* de Kant.

Para Jung, os arquétipos são moldes instintivos de pensamento, representando formas ancestrais que estruturam a imaginação humana. Todo o universo simbólico, segundo ele, está apoiado nessas imagens arquetípicas, que são potencialidades inatas do pensamento. Já para Durand (1997), os arquétipos funcionam como ponto de encontro entre o imaginário e a razão. Nessa perspectiva, o mito surge como uma estrutura viva composta por símbolos, arquétipos e esquemas mentais que se organizam em forma narrativa. Como o mito se expressa por meio da linguagem, ele pode ser entendido como uma tentativa inicial de racionalização, na qual símbolos se transformam em palavras e os arquétipos em ideias (Durand, 1997).

O mito, enquanto forma de discurso, carrega significados que dialogam especialmente com o indivíduo em fase de desenvolvimento. Suas narrativas têm o poder de transformação, exercendo um impacto particular em crianças e adolescentes que vivenciam as tensões

próprias do crescimento e da inserção social. Embora o conceito de “arquétipo” seja amplamente debatido em áreas como psicologia, história e antropologia, não há um entendimento unificado sobre seu significado. Ainda assim, existe um consenso sobre sua natureza abstrata: os arquétipos não se apresentam como figuras concretas, objetos ou personagens, mas como estruturas que permitem representar experiências humanas em diversas formas narrativas, inclusive no mito.

Segundo Meletínski (1998), os arquétipos mais recorrentes na literatura e na tradição mítica são a figura materna, a figura paterna, o ato da criação, o nascimento, os rituais de passagem, a morte e o renascimento do herói. A imagem da mãe pode se manifestar como protetora e nutridora, conduzindo o ser para a vida, ou como uma presença ameaçadora, cruel e destrutiva. Da mesma forma, o arquétipo paterno apresenta contrastes: pode representar proteção, sabedoria e ordem, como Zeus, o “pai dos deuses” na mitologia grega; ou incorporar aspectos sombrios, como Cronos, que devorava seus filhos.

Todos esses arquétipos e temas míticos carregam em si uma dualidade fundamental. As narrativas frequentemente exploram pares opostos, como céu e terra, sagrado e profano, lar e floresta, juventude e velhice, estabelecendo uma tensão simbólica constante. Meletínski (1998) ressalta que interpretar essas histórias como simples embates entre o bem e o mal é uma visão reduzida e equivocada. Na verdade, os mitos tratam de oposições mais profundas, como as de “ordem” e “desordem”, ou “identidade” e “alteridade”.

A pesquisadora Nelly Novaes Coelho (2009) também destaca essa ambiguidade dos arquétipos como expressão da dualidade essencial do ser humano, que vive dividido entre corpo e espírito, razão e intuição, mortalidade e aspiração à eternidade, Deus e homem (Coelho, 2009).

Entre as várias funções atribuídas ao mito, Meletínski (1998) destaca seu papel de promover equilíbrio entre o indivíduo e o meio social em que está inserido. O mito, além de refletir a relação do homem com o mundo, revela os caminhos pelos quais essas conexões se formam e se transformam. Paul Diel (1991), por sua vez, entende o mito como uma forma de expressão dos desejos humanos tanto aqueles que conduzem à destruição e à morte quanto os que impulsionam a criação e a elevação moral. Assim, os mitos espelham os múltiplos desdobramentos das relações humanas motivadas pelo desejo, sejam elas fontes de luz ou de escuridão.

Segundo Paul Diel (1991), as jornadas míticas nada mais são do que representações simbólicas da própria vida interior do ser humano, com suas manifestações psíquicas e fenômenos emocionais. Essas narrativas oferecem possíveis respostas para questões

existenciais profundas, como o amadurecimento, o amor, o destino e a morte. Os mitos, como formas narrativas, envolvem personagens, conflitos e enredos situados em um tempo mítico, fora da cronologia comum o *in illo tempore*, expressão utilizada por Mircea Eliade (2008) para indicar um tempo primordial e sagrado.

Esse tempo simbólico permite a criação de um espaço extraordinário, no qual o humano e o divino coexistem, permitindo ao homem o acesso a níveis profundos do inconsciente. Tanto os arquétipos quanto os mitos se localizam fora do tempo histórico linear e, por isso, são considerados universais. Quando ativados através das narrativas míticas, esses arquétipos despertam dimensões variadas da psique humana, como a espiritualidade, o desejo, a criatividade artística, as emoções intensas e até mesmo a linguagem simbólica.

Embora ambientados num tempo arcaico e sagrado, os mitos nascem em contextos sociais e culturais específicos, podendo ser situados historicamente. Eles continuam vivos através da arte na literatura, nas artes plásticas, no cinema e também em rituais cotidianos ou solenes, como casamentos, cerimônias de formatura, avaliações e outros ritos de passagem. Joseph Campbell (1994) observa que, quando um mito perde sua relevância para o indivíduo ou para a coletividade, ele deixa de ser transmitido e desaparece gradualmente do imaginário social.

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” (Houston, 2010, p. 18).

Joseph Campbell (1994) aponta que, na contemporaneidade, muitos já não conhecem os mitos de sua própria cultura, em grande parte porque pais e avós deixaram de repassar essas histórias às novas gerações. Em um cenário cada vez mais desprovido de mitos, a ausência de figuras heroicas pode fazer com que os jovens se sintam perdidos, buscando pertencimento em ambientes como gangues urbanas, que criam seus próprios rituais, provas e iniciações, no entanto, desprovidos da profundidade simbólica presente nos mitos tradicionais. Campbell ressalta a importância dessas narrativas para a construção interior do indivíduo ao afirmar: “Os mitos me dizem onde estou” (1994, p. 16).

Não é necessário, porém, que crianças e adolescentes leiam os clássicos originais da mitologia grega para se conectarem com os mitos. Muitas dessas obras, em versões antigas e poéticas, podem afastar os leitores mais jovens por conta da linguagem complexa. Versões adaptadas e atualizadas, por outro lado, tornam a leitura mais acessível e envolvente, estimulando o gosto pela leitura e permitindo uma experiência significativa com os temas míticos. É fundamental que educadores abordem essas histórias mostrando suas mensagens práticas para a vida cotidiana, em vez de tratá-las apenas como curiosidades de interesse acadêmico. Como defende Campbell (1994, p. 10), é essencial apresentar os mitos como lições de vida, e não apenas como objetos de estudo.

Para o autor, os mitos servem como modelos de existência (Campbell, 1994, p. 13), que devem ser reinterpretados à luz da realidade atual do jovem leitor. O arquétipo da guerra, por exemplo, presente na *Ilíada* com o confronto entre gregos e troianos, reaparece em narrativas modernas como *Star Wars*, a famosa série cinematográfica criada por George Lucas. Apesar de se passarem em cenários futuristas e usarem outra linguagem, essas histórias recuperam os mesmos padrões arquetípicos, cumprindo função semelhante à dos mitos antigos: orientar, inspirar e preparar o jovem para os desafios da vida.

Assim como os mitos clássicos ajudavam os antigos a lidar com os conflitos da existência, os mitos contemporâneos também oferecem ao jovem referências simbólicas e novos significados para interpretar o mundo. Mesmo envoltos em tecnologias como celulares e tablets, os adolescentes ainda se beneficiam das lições ancestrais que os mitos trazem porque, no fundo, essas histórias continuam tão relevantes quanto sempre foram.

2.2 Literatura Fantástica: Definições e Relações com o Mito

Narradores de diferentes tempos e culturas sempre criaram histórias repletas de temas, imagens e símbolos capazes de fascinar ou amedrontar seus ouvintes. Até o século XVIII, essas narrativas eram construídas dentro de um quadro simbólico bem definido, no qual Natureza e Sobrenatureza estavam claramente separadas e inseridas no imaginário coletivo fora, portanto, da lógica do *alolon*, termo pitagórico que se refere ao que escapa à linguagem racional. Ainda assim, a presença do sobrenatural se mostra inseparável das estruturas mentais e culturais da humanidade, influenciando diretamente os processos criativos. Para que o indivíduo e também a sociedade mantenha um equilíbrio saudável, é necessário preservar uma relação simbólica com a dimensão arcaica da existência humana, aquela que remonta às origens da espécie.

Romper esse vínculo pode desencadear distúrbios psíquicos profundos. Assim, o sobrenatural não é apenas uma construção externa: ele habita a natureza humana e se manifesta fortemente por meio da arte e dos rituais. Exemplos disso estão presentes desde a Antiguidade, como na narrativa do fantasma que busca sepultura, relatada por Plínio como fato real; na história do soldado que se transforma em lobisomem no *Satíricon*, de Petrónio; ou nas transformações fantásticas descritas por Apuleio em *O Asno de Ouro*. São manifestações do maravilhoso literário que se repetem ao longo do tempo. Christian Chelebourg (2006) afirma que, embora assuma formas distintas, o sobrenatural é reconhecido como tal universalmente.

Desse modo, tanto nos mitos quanto nas histórias que desafiam a lógica, a adesão ao sobrenatural depende de uma aceitação simbólica, muitas vezes fundamentada na autoridade de quem narra ou cria a ficção. Segundo Chelebourg (2006), a propensão humana ao sobrenatural pode ser, paradoxalmente, uma demonstração do poder da razão, pois é a partir do inexplicável que o raciocínio busca sentido. Ao longo da história, o surgimento de certos sentimentos ou estados emocionais gera marcas estéticas que acabam se cristalizando em gêneros narrativos. O termo fantástico, por exemplo, percorre um longo caminho conceitual e geográfico.

Etimologicamente, ele remonta à tradição platônica, onde aparece relacionado à *phantasia*, ou seja, à capacidade de imaginar, criar imagens e metáforas que tentam representar o que está além do visível. Para Platão, o problema está em saber se tudo o que vemos é apenas reflexo de uma ideia perfeita situada em outra dimensão. Às vezes, a imagem seria uma representação do real; outras vezes, uma criação fantasiosa; ou ainda, fruto de uma anomalia. Já Aristóteles avança em outra direção: ao abordar seres como mortos-vivos ou fantasmas, transfere a discussão do campo racional para o emocional, focando no prazer estético que se extrai da contemplação do horrível ou do inusitado como explica ao perguntar por que nos deleitamos com imagens de coisas que, na vida real, nos causariam repulsa.

O termo fantástico, derivado de *phantasia*, mantém esse vínculo até o século XIV. No entanto, a partir do século XVII, seu significado começa a se alterar. Em obras como *Le Virgile travesti* (1659), de Scarron, a palavra passa a se associar a ideias de insensatez ou loucura. Esse deslocamento de sentido representa o início de uma mudança que culminará na concepção moderna do gênero fantástico, voltado ao que é estranho, inexplicável e desafiador à razão. Roger Bozzetto observa que esse movimento prepara o terreno para o que hoje chamamos de “efeito de fantástico” na literatura: aquilo que é inexplicável, mas se impõe

diante dos nossos olhos. O desafio conceitual do fantástico também está ligado às traduções e interpretações divergentes que o termo recebeu entre os séculos XVIII e XIX.

Esse embaraço é acentuado por episódios como a tradução de Walter Scott, que, ao criticar os contos de E.T.A. Hoffmann, chamou de “fantástico” o que, em alemão, se referia a fantasia. O tradutor francês Dufauconpret, ao verter a expressão inglesa *fantastic mode of writing* como *genre fantastique*, sedimentou uma interpretação que passou a nomear um novo campo literário. Apesar das críticas de Scott, que via nesse tipo de literatura algo inverossímil e de qualidade inferior, outros nomes como Jean-Jacques Ampère reconheceram nela a originalidade de uma nova estética. A partir de 1830, os românticos franceses passaram a adotar o termo *fantastique* com um novo valor, dissociando-o da tradição gótica e associando-o à obra de Hoffmann. Embora Hoffmann não tenha inventado o gênero, foi alçado a símbolo dele.

Charles Nodier (1957), por sua vez, é considerado o primeiro a propor o fantástico como um gênero literário propriamente dito, em seu artigo *Du fantastique en littérature* (1830). Ele identifica elementos do fantástico tanto na mitologia de Homero quanto nos relatos cristãos medievais, sugerindo que este tipo de narrativa oferece um refúgio diante da frieza do mundo racional. Para Nodier e autores como Gérard de Nerval, o fantástico representa a essência libertadora da imaginação artística. A partir dessa visão ampliada, o termo poderia até nomear a literatura como um todo, na medida em que toda criação literária nasce da imaginação.

No prefácio da obra *Histoire d'Hélène Gillet* (1832), Charles Nodier (1957) propõe uma classificação tripla para as manifestações do fantástico. Ele distingue, em primeiro lugar, as “histórias falsas”, cujo encanto está na aceitação compartilhada entre quem narra e quem escuta como ocorre nos contos de Perrault. Em segundo lugar, apresenta as histórias verdadeiras, que relatam eventos aparentemente impossíveis, mas que teriam ocorrido à vista de todos, desafiando a lógica. Por fim, descreve as “histórias indefinidas”, que provocam no leitor uma inquietação ambígua, marcada por um sentimento onírico e melancólico (Nodier, 1961, p. 330).

Nota-se, nesse conjunto, que embora Nodier (1957) ainda não defina com precisão o efeito do fantástico, ele já aponta para características fundamentais do gênero, como a indefinição e o sentimento de suspensão, traduzidos por ele como estados de sonho e melancolia. No ensaio *Du fantastique en littérature* (1957), o autor observa que, durante muito tempo, a literatura se limitou a representar de maneira simples e direta as sensações humanas. No entanto, à medida que esse modelo se desgasta, a criação literária começa a

buscar novas dimensões, deslocando-se do mundo familiar para territórios desconhecidos, abrindo espaço para o surgimento do fantástico como forma de transcender o real (Nodier, 1957, p. 79-80).

Diz ele:

Destas três operações sucessivas, a da inteligência inexplicável que havia fundado o mundo material, a do gênio divinamente inspirado que havia adivinhado o mundo espiritual, a da imaginação que havia criado o mundo fantástico, recompôs-se o vasto império do pensamento humano (Nodier, 1957, p. 81).

Charles Nodier (1957) não demonstrava grande preocupação em distinguir rigidamente a realidade da ficção. Seus textos de caráter histórico, como os *Souvenirs historiques*, acabam por se aproximar mais da literatura imaginativa do que de um trabalho historiográfico rigoroso. Sainte-Beuve o descreveu como um contador de histórias que unia elementos das figuras de Gabriel Naudé e Jacques Gazotte, além de representar, na França, o espírito de autores como Byron, Lewis e Hoffmann (Sainte-Beuve In Nodier, 1957, p. 17).

Em um artigo datado de 1836, Théophile Gautier assinala uma distinção importante nesse tipo de narrativa, caracterizada por um maravilhoso que mantém "um pé na realidade", em contraposição à fantasia puramente feérica e sem consistência. Para ele, mesmo as histórias mais fantasiosas precisam ter um fio condutor racional, uma lógica interna, personagens com coerência e uma estrutura narrativa (Gautier, 1836, apud Castex, 1951, p. 87-88). Pierre Castex, ao analisar *Le Diable amoureux*, de Jacques Gazotte, destaca o ineditismo da obra, especialmente por introduzir enigmas que permanecem sem solução clara. O crítico nota que o fantástico se define por permitir tanto uma explicação racional quanto sobrenatural dos acontecimentos, configurando-se como um meio-termo entre o realismo e o feérico. Assim, Gazotte inaugura um tipo de narrativa híbrida, que, com o romantismo, se consolidaria sob o rótulo de gênero fantástico (Castex, 1951, p. 35).

No século XVIII, Marmontel, autor e crítico francês, propôs uma hierarquia entre quatro categorias artísticas o perfeito, o exagerado, o monstruoso e o fantástico baseada no grau de aproximação com a verdade. Para ele, o maravilhoso épico, marcado pelo excesso, se encaixa no gênero exagerado; o monstruoso diz respeito a representações híbridas e criaturas quiméricas. Ambos, apesar de criticados, poderiam manter certa nobreza caso preservassem proporções e harmonia. Ao tratar do gravurista Jacques Callot, Marmontel observa que suas figuras, por mais estranhas que fossem, pertenciam ao domínio do possível, pois se mantinham dentro da verossimilhança popular (Marmontel in Chelebourg, 2006, p. 30). No

entanto, sobre o gênero fantástico, Marmontel é severo, considerando-o resultado de uma imaginação desmedida, que ignora a lógica e a proporção ao misturar elementos díspares de forma caótica.

H. P. Lovecraft, por sua vez, define o fantástico em termos de horror sobrenatural ou “medo cósmico”, que vai além dos sustos tradicionais com assassinatos ou aparições espectrais. Para ele, o verdadeiro fantástico está impregnado de uma atmosfera de inquietação e terror diante de forças desconhecidas que violam as leis naturais as únicas que nos protegem contra o caos (Lovecraft, 1991, p. 1066-1067). Essa experiência angustiante é retomada por Roger Bozzetto, que sugere que o fantástico nasce da irrupção do inexplicável no cotidiano, gerando no leitor sensações de desconforto, terror ou fascínio, acompanhadas de uma transgressão dos códigos culturais (Bozzetto, 2001, p. 47).

Stephen King classifica os efeitos fantásticos em dois momentos: o medo gerado pela presença invisível (quando “o monstro está atrás da porta”) e o terror absoluto quando essa presença se concretiza (“o monstro abriu a porta”). Em ambos os casos, confrontamo-nos com o impossível tornado visível origem etimológica da palavra “monstro”, ligada à ideia de “mostrar”. Assim, o monstro torna-se símbolo da ruptura com a ordem estabelecida.

Denis Mellier, em *L'Écriture et l'excès*, desenvolve essa ideia ao discutir a noção de monstração, isto é, a exposição direta do espanto. Ele observa que a literatura gótica e textos como *Le Horla*, de Maupassant, revelam um deslocamento do foco narrativo para o efeito do inominável no leitor. Edgar Allan Poe também explora esse impacto em suas análises sobre Hawthorne e na criação do que ele chama de efeito único uma comoção singular que paralisa o leitor, como se vê em contos como *Ligeia*, em que a experiência da morte e da memória se torna um ciclo de fascinação e confusão.

Já Horace Walpole, ao escrever *O Castelo de Otranto*, propõe uma síntese entre o maravilhoso tradicional e o realismo moderno. Segundo F. Lacassin, Walpole queria dar liberdade plena à imaginação, sem abandonar a verossimilhança nas ações de seus personagens, mesmo em situações extraordinárias (Lacassin, in Walpole, 1984, p. 6).

No século XIX, Walter Scott defende um maravilhoso mais equilibrado, que mescle doses de realidade, reforçando a ideia de “hibridação” proposta por Bozzetto (2007), uma metáfora útil para compreender o desenvolvimento do gênero fantástico. Conforme os elementos predominantes terror, horror, sonho, grotesco, melancolia as narrativas fantásticas se moldam e se diversificam, justificando a necessidade de adjetivos como fantástico grotesco, fantástico macabro, entre outros.

Irène Bessière vê o fantástico não como um gênero fixo, mas como uma estrutura narrativa dependente do contexto cultural. O elemento sobrenatural, em sua leitura, participa de uma lógica formal e temática que desafia tanto a razão quanto o imaginário de uma determinada sociedade. Assim, o fantástico articula uma tensão entre a construção da realidade e sua dissolução dinâmica próxima à própria criação literária. Júlio Cortázar (2015), por fim, define o fantástico poeticamente como aquilo que rompe a superfície da normalidade, como uma força que nos desestabiliza. Ele afirma que os verdadeiros crentes em fantasmas são os próprios fantasmas, evocando assim o caráter paradoxal do gênero, que se realiza justamente ao desafiar o que aceitamos como normal.

Michel Guiomar (2019) diferencia o fantástico do maravilhoso pela forma como lidam com a morte. O primeiro está marcado por uma angústia existencial e pela presença perturbadora do além, enquanto o segundo ignora a morte ou a trata como algo superável. No fantástico, portanto, há uma deterioração do maravilhoso diante da percepção da fatalidade, revelando o embate entre o Eu costumeiro e o Eu profundo uma dualidade que reflete o conflito entre razão e imaginação diante do inaceitável.

Em síntese, a literatura fantástica se constitui como um campo híbrido e multifacetado, marcado pela tensão entre o real e o extraordinário. Ao longo dos séculos, diversos autores e críticos procuraram definir suas fronteiras, ressaltando sua capacidade de perturbar a lógica cotidiana e reconfigurar a percepção da realidade. Desde as ambiguidades estruturais propostas por Gazotte até a sideração provocada por Poe, passando pelo terror cósmico de Lovecraft e pelas nuances da monstrosidade de Méliès, o fantástico evidencia-se como uma experiência estética que rompe com o conforto da verossimilhança e confronta o leitor com o impensável, com o que escapa à racionalidade e à ordem estabelecida.

Assim, o fantástico não apenas se sustenta em uma lógica interna própria, como também reflete dilemas culturais, filosóficos e existenciais profundamente enraizados em seu tempo. Ao questionar as fronteiras da realidade e evocar uma alteridade que ameaça desestabilizar o mundo conhecido, essa forma narrativa revela-se como um espelho inquietante da fragilidade da razão, da normatividade e da própria condição humana. A permanência e a relevância do gênero, mesmo em suas múltiplas vertentes grotesca, trágica, melancólica ou macabra mostram que o fantástico continua sendo um espaço privilegiado para explorar as zonas de sombra da experiência e do imaginário.

2.3 Desafios e Tensões na Literatura Infantojuvenil Fantástica

De acordo com Teresa Colomer (2003), a literatura de tradição oral não foi originalmente direcionada especificamente ao público infantil. Entretanto, com o registro dessa literatura, passou-se a direcioná-la a esse público, para que as crianças pudessem adquirir, por meio da escola, conhecimentos sobre o mundo que antes aprendiam exclusivamente nas interações sociais. Assim, mesmo com a diminuição da prática do compartilhamento oral entre a população, essas narrativas não foram esquecidas, permanecendo vivas no imaginário coletivo das sociedades modernas ao encontrarem um novo público: as crianças.

Segundo Zilberman (2003), a compreensão atual da infância e da juventude resulta de uma transformação social ocorrida na transição do feudalismo para a burguesia. Essa mudança está ligada à emergência da família nuclear, que valoriza a individualidade em detrimento das relações coletivas e de parentesco típicas do sistema feudal. Nesse contexto, a criança, que até então aprendia sobre o mundo por meio das relações com pessoas de diversas idades, enfrenta o desafio de conhecer o mundo exterior quando é isolada dessas interações. Para solucionar essa questão, foram organizados grupos de crianças e jovens, divididos por faixas etárias, com o objetivo de ensiná-los sobre o mundo por meio do modelo escolar tradicional. Diversas estratégias foram elaboradas para esse propósito, entre elas a criação de materiais específicos para cada faixa etária, papel no qual a literatura passou a ter grande importância.

A partir dessa perspectiva, a literatura infantojuvenil nasce carregada de uma “maldição”: sua origem está ligada à educação infantil, com professores e pedagogos entre seus primeiros autores. Por isso, ela frequentemente é vista apenas como um instrumento pedagógico, desconsiderando seu valor artístico. Na prática escolar, essa literatura costuma ser tratada como um manual instrucional, cujo propósito principal é desenvolver habilidades específicas nas crianças (Zilberman, 2003).

Nesse ínterim, Marisa Lajolo (1993, p. 22) afirma que:

É essencial, por exemplo, compreender que a literatura infanto-juvenil é um produto tardio da pedagogia escolar: que ela não existiu desde sempre, que, ao contrário, só se tornou possível e necessária (e teve, portanto, condições de emergir como gênero) no momento em que a sociedade (através da escola) necessitou dela para burilar e fazer cintilar, nas dobras da persuasão retórica e no cristal das sonoridades poéticas, as lições de moral e bons costumes que, pelas mãos de Perrault, as crianças do mundo moderno começaram a aprender (Lajolo, 1993, p. 22).

Com a forte influência dos mitos e do folclore, surge a literatura infantojuvenil, cuja produção inicial tinha um caráter predominantemente didático e moralizador, visando regular

o comportamento de crianças e jovens por meio do estabelecimento de normas sociais a serem seguidas. Nessa perspectiva, a preocupação com a qualidade literária dos textos ficava em segundo plano. No entanto, quando a literatura é utilizada apenas como ferramenta pedagógica, perde-se de vista sua função essencial: contribuir para que o leitor se reconheça como sujeito e compreenda o mundo ao seu redor.

Conforme Lajolo (1993, p. 26-27) destaca, a literatura tem um papel dinâmico, capaz de gerar, prever, reforçar, atenuar e modificar comportamentos, sentimentos e atitudes. Por atuar na construção e transformação das sensibilidades e representações coletivas, a literatura influencia diretamente a forma como a sociedade percebe, por exemplo, a criança e o jovem.

Na contemporaneidade, entende-se que a literatura infantil estabelece um diálogo entre adultos e crianças de diferentes contextos históricos (Colomer, 2003). Definir com precisão o que caracteriza a literatura infantil ou juvenil é um desafio, pois, como ressalta Lajolo (1993), esses são conceitos sociais fluidos que variam conforme o contexto o que é considerado infantil pode ser juvenil e vice-versa. Durante décadas, a literatura infantojuvenil foi objeto de debate, principalmente em relação ao seu valor estético comparado à literatura canônica. Houve um momento em que essa produção foi vista como inferior artisticamente, e outro em que se priorizou o incentivo à leitura em detrimento da reflexão teórica. Com o tempo, os estudos passaram a focar nos elementos específicos da literatura para crianças, avaliando as obras pelo sucesso no cumprimento das convenções do gênero (Colomer, 2003, p. 51). Entre essas características estão a aparente simplicidade que, na verdade, esconde uma complexidade maior o protagonismo infantil e juvenil, além de elementos narrativos como imprevistos, aventuras, conflitos entre heróis e vilões e finais positivos.

Nesse contexto, Cunha (1986) observa que a limitação do gênero infantojuvenil está, em parte, ligada à imaturidade linguística, emocional e intelectual dos leitores, mas isso não diminui seu valor literário. Afinal, todos os gêneros possuem suas próprias limitações. Segundo a autora, “a obra literária para crianças é, essencialmente, a mesma obra de arte destinada ao adulto, diferindo apenas na complexidade da concepção; é mais simples em seus recursos, mas não menos valiosa” (Cunha, 1986, p. 57). Assim, é fundamental respeitar os interesses e o universo do leitor infantojuvenil, ao mesmo tempo em que se busca oferecer qualidade estética. A idade e o grau de maturidade do público influenciam suas preferências literárias e são fatores decisivos na seleção dos livros para leitura e trabalho, especialmente no ambiente escolar.

Ainda segundo Bordini e Aguiar (1988 apud Antunes, 2019), a literatura infantojuvenil pode ser dividida em três grupos etários principais: 1) de 7 a 10 anos; 2) de 11

a 14 anos; e 3) de 15 a 17 anos: Os livros literários voltados para esse público tão amplo têm fortes heranças do folclore e geralmente carregam as seguintes características, propostas por um escritor adulto voltado para uma criança e/ou jovem leitor:

- a) Cumplicidade. Com a preocupação de manter a atenção do leitor e ganhar sua simpatia, o narrador procura estabelecer certa intimidade entre os dois, fazendo comentários e observações para sugerir que é alguém próximo da pessoa que o lê no momento.
- b) Linguagem agradável. Para não entediar nem cansar seu leitor, o escritor usa uma linguagem simples, com expressões contemporâneas, que se aproxime do modo de falar dos jovens, seja por meio de gírias, seja pelas referências a ícones de seu universo.
- c) Humor. Esse recurso é usado como forma de manifestar distanciamento em relação a determinados valores ou práticas que mereceriam reparos ou pelo menos alguma desconfiança, além, claro, de envolver o leitor num jogo que apela para sua inteligência.
- d) Aventuras. Traço comum aos best-sellers, elas servem para dotar a narrativa de muitas ações, realistas ou fantasiosas, que contribuem para prender a atenção de um leitor pouco acostumado a reflexões ou movimentos mais intimistas.
- e) Trama policial e mistério. Assim como no caso anterior, enredos centrados no desvendamento de um crime ou no esclarecimento de situações misteriosas também favorecem o envolvimento do leitor.
- f) Erotismo. A referência ao amor mesmo a práticas amorosas também alimenta a curiosidade e o interesse do leitor pouco atento. Assim como o anterior, é um recurso para prender a atenção, independentemente de outras qualidades narrativas.
- g) Informação cultural. Ao lado da constante referência aos ícones culturais da juventude, que também contribui, no plano da linguagem, para criar identificação com o leitor, a menção a aspectos mais amplos da cultura é usada como forma de enriquecer e ampliar o seu universo cultural.
- h) Bom exemplo. De forma direta ou apenas sugerida, sancionar bons comportamentos e atitudes corretas do ponto de vista humano, social e político é uma maneira de contribuir para a formação do jovem leitor. Com a mesma preocupação, procura-se não endossar práticas condenáveis, como o uso de drogas, a perversão sexual, os atos de violência e os preconceitos sociais, religiosos, raciais, entre outros (Antunes, 2019, n. p).

Dessa forma, as obras literárias destinadas ao público infantojuvenil precisam ser capazes de atrair e envolver seus leitores, despertando seu interesse, ao mesmo tempo em que transmitem ensinamentos e orientações de forma simples, ajudando-os a compreender e incorporar certos valores e saberes socialmente estabelecidos. Para especialistas, a “literatura ideal” para crianças e jovens é aquela que promove a emancipação, proporciona prazer estético genuíno e estimula a transformação do conhecimento por meio do pensamento crítico e da expressão pessoal (Antunes, 2019).

É importante destacar que, segundo Magda Soares (2006), o crescimento acelerado da literatura infantojuvenil está diretamente ligado à ampliação do acesso à escola no Brasil. À medida que a literatura se aproxima do ambiente escolar, ela passa por um processo de escolarização, ou seja, é apropriada para cumprir objetivos educacionais específicos.

Entretanto, o termo “escolarização” costuma ser interpretado de forma negativa quando aplicado às produções culturais, como a literatura, embora a escola funcione a partir dos chamados “saberes escolares”, que são organizados, sistematizados e distribuídos em conteúdos específicos para cada etapa da aprendizagem, reunindo os estudantes para adquirir, de forma coletiva e progressiva, esses conhecimentos formalmente selecionados e estruturados.

Além disso, conforme Soares, é inevitável que a literatura infantojuvenil se torne um desses “saberes escolares”. Essa escolarização, em si, não deve ser vista como algo negativo ou motivo de críticas, pois é um processo intrínseco à escola. O problema está, na prática, na maneira inadequada como esse processo é realizado: a literatura frequentemente é reduzida a um instrumento pedagógico, sendo distorcida, desfigurada e afastada de sua essência literária para atender a finalidades didáticas, o que acaba comprometendo o protagonismo do leitor-aluno.

3 EXPLORANDO O MUNDO DE *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

Rick Riordan é um escritor norte-americano nascido no Texas em 1964, conhecido principalmente por sua série best-seller *Percy Jackson e os Olimpianos*, que apresenta a mitologia grega ambientada no mundo contemporâneo. Riordan (1964) iniciou sua carreira literária em 1997 com a série *Tres Navarre*, voltada para o público adulto e centrada em mistérios. Paralelamente, trabalhou como professor de inglês e história em escolas de São Francisco, Califórnia, experiência que durou cerca de quinze anos e que o ajudou a desenvolver a habilidade de escrever para leitores mais jovens.

A inspiração para a série *Percy Jackson* veio de uma experiência pessoal: seu filho Haley pediu que Riordan contasse histórias sobre deuses e heróis da mitologia grega antes de dormir. Após narrar diversos mitos, Riordan criou uma nova história usando os mesmos personagens, e, incentivado por seu filho, decidiu transformá-la em um livro. A série, publicada entre 2005 e 2010, é composta por cinco volumes que acompanham as aventuras de Perseu, ou Percy Jackson, um garoto que descobre ser um semideus e que os mitos gregos são reais. A trama gira em torno da ameaça de Cronos, rei dos titãs, que tenta escapar do Tártaro para recuperar seu poder e destruir o Monte Olimpo.

Um aspecto importante da série é que Percy e os outros semideuses têm Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e dislexia, características inspiradas no diagnóstico que o filho de Riordan recebeu quando criança. Esses elementos são integrados à

narrativa para mostrar como esses jovens semideuses enfrentam perigos mitológicos enquanto tentam levar uma vida escolar e cotidiana “normal”. Os mitos são adaptados para o contexto atual, mantendo sua essência original, o que torna a leitura atraente para o público jovem.

O sucesso dos livros levou a 20th Century Fox a produzir duas adaptações cinematográficas: *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* (2010) e *Percy Jackson e o Mar de Monstros* (2013), com Logan Lerman interpretando Percy. No entanto, os filmes não alcançaram a mesma popularidade da série literária. Uma das razões apontadas foi a exclusão de Riordan na elaboração dos roteiros, o que resultou em mudanças que desagradaram os fãs, como a idade dos atores que eram mais velhos do que os personagens dos livros, além de alterações na aparência de personagens como Annabeth e Grover, que não correspondiam às descrições originais do autor.

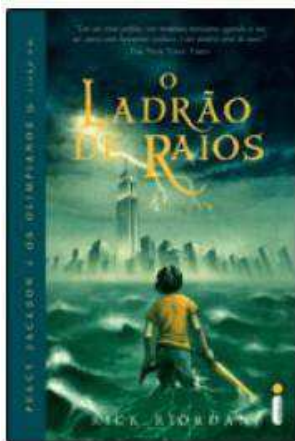
No segundo filme da franquia, *Percy Jackson e o Mar de Monstros*, a atriz Alexandra Daddario, que interpreta Annabeth, aparece loira, atendendo a uma das características descritas nos livros. Contudo, esse detalhe não foi suficiente para melhorar a recepção do filme, que foi considerado inferior ao primeiro pela crítica especializada. Além disso, não há planos para novas adaptações cinematográficas, uma vez que o enredo desse segundo filme antecipou eventos que, nos livros, só acontecem no quinto volume, *O Último Olimpiano*, encerrando a história e impossibilitando uma continuação.

Enquanto o desempenho nos cinemas foi desapontador, para Rick Riordan (1964) a trajetória foi muito positiva. Impulsionado pelo sucesso da série original, em 2010 ele lançou uma nova sequência intitulada *Os Heróis do Olimpo*, composta por mais cinco livros. Essa nova saga continua acompanhando Percy Jackson e seus amigos, introduzindo novos personagens e explorando a mitologia romana, ampliando ainda mais o universo criado pelo autor.

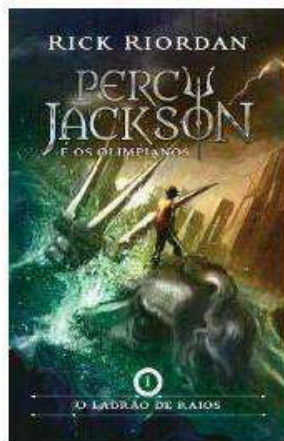
3.1 O Ladrão de Raios

Em 2005, foi lançado nos Estados Unidos o primeiro livro da série *Percy Jackson e os Olimpianos*, intitulado originalmente *The Lightning Thief*. No Brasil, a série começou a ser publicada apenas em 2008, pela Editora Intrínseca.

Figura 01 – Capas das Edições de *O Ladrão de Raios*



Fonte: Intrínseca (2008)



Fonte: Intrínseca (2014)



Fonte: Intrínseca (2011)

A história acompanha Percy Jackson, um garoto de 12 anos que mora em Nova York e participa de uma excursão escolar ao Metropolitan Museum of Art, em Manhattan. Percy relata que sofre de TDAH e dislexia, o que contribui para que ele tenha dificuldades na escola e seja frequentemente expulso. Durante a visita ao museu, após um incidente em que uma colega cai no chafariz, sua professora de Matemática, Sra. Dodds, o leva para dentro do museu. Percy espera ser repreendido, mas para sua surpresa, a professora se transforma em uma criatura monstruosa e tenta atacá-lo. Ele é salvo pelo seu professor de latim, Sr. Brunner, que lhe lança uma caneta que se transforma em uma espada.

Com essa arma, Percy derrota a criatura, que se desfaz em pó. Porém, quando ele volta ao grupo, ninguém parece se lembrar da existência da Sra. Dodds, e outra professora assume seu lugar. Antes das provas finais, Percy ouve uma conversa suspeita entre seu melhor amigo Grover Underwood e o Sr. Brunner, deixando-o intrigado sobre o que está acontecendo. Após as férias, Percy retorna para casa, onde vive com sua mãe, Sally Jackson, e seu padrasto, Gabe Ugliano, com quem não mantém uma boa relação. Percy não conhece seu pai e guarda mágoa por ele ter abandonado a mãe antes de seu nascimento. Para passar um tempo juntos, Percy e sua mãe alugam um chalé na praia.

Ele decide não contar a ela sobre os acontecimentos na excursão, com medo de não ser acreditado. Durante a noite, uma tempestade forte se aproxima, e Grover aparece revelando ser um sátiro. Ele avisa que estão sendo perseguidos e os três fogem em direção a um acampamento de verão. No caminho, são atacados pelo Minotauro, uma criatura mitológica que Percy só conhecia dos livros. Durante a perseguição, a mãe de Percy é capturada pelo monstro e desaparece em uma explosão de luz dourada. Enfurecido, Percy enfrenta a criatura, consegue feri-la e arrancar um de seus chifres, fazendo com que o monstro se desfça. Apesar de exausto, Percy consegue levar Grover desacordado até o acampamento antes de desmaiar.

Ao recobrar a consciência, Grover apresenta Percy a dois homens: o professor Brunner, seu antigo professor de latim, e o Sr. D, o responsável pelo local, conhecido como “Acampamento Meio Sangue”. Percy descobre que o Sr. Brunner, que até então usava uma cadeira de rodas para disfarçar sua verdadeira identidade, é na verdade um centauro chamado Quíron. Além disso, ele aprende que o Sr. D é Dioniso, o deus do vinho. Quíron faz uma visita guiada pelo acampamento, onde Percy conhece outros jovens campistas, como Annabeth Chase, filha da deusa Atena; Luke Castellan, filho de Hermes; e Clarisse La Rue, filha de Ares, entre outros.

Clarisse, de forma provocativa, tenta pregar uma peça em Percy no banheiro como um presente de boas-vindas, mas ele acaba causando um acidente no encanamento sem entender bem como. Como Percy ainda não sabe quem é seu pai divino, ele é colocado para ficar no chalé de Hermes, o deus dos ladrões, viajantes e mercadorias que é o alojamento destinado aos campistas “indeterminados”, aqueles ainda não reivindicados por nenhum deus. Ao conversar com Quíron e Annabeth, enquanto conhece o acampamento, é que ele começa a assimilar a ideia de que todos os mitos que ele sempre ouviu são reais, que os deuses olímpicos existem e quem ele realmente é:

— [...] Já chega. Quero ir para casa.

Annabeth franziu as sobrancelhas.

— Você não percebe, Percy? Você está em casa. Este é o único lugar na terra seguro para crianças com nós.

— Você quer dizer crianças mentalmente perturbadas?

— Eu quero dizer não humanas. Não totalmente humanas, de qualquer modo. Meio humanas.

— Meio humanas e meio o quê?

— Acho que você sabe.

Eu não queria admitir, mas sabia, sim. Senti um formigamento nos membros, uma sensação que às vezes me tomava quando minha mãe falava sobre o meu pai.

— Deusas — disse eu. — Meio deusas. (Riordan, 2014 [2008], p. 102-103).

Durante uma das atividades realizadas no Acampamento Meio-Sangue, chamada Capture a Bandeira em que os chalés são divididos em dois grupos com o objetivo de capturar a bandeira adversária, Percy acaba se ferindo. No entanto, ao entrar na água, ele se cura rapidamente, revelando uma habilidade incomum. É então que ele é oficialmente reconhecido como filho de Poseidon, o deus dos mares. Com sua ascendência divina confirmada, Percy passa a ocupar o chalé nº 3, que estava desocupado há muito tempo. Na mitologia grega, Poseidon e Zeus são famosos por terem muitos filhos semideuses, mas na narrativa da série,

os três deuses mais poderosos Zeus, Hades e Poseidon firmaram um pacto para não gerarem mais descendentes com humanos, pois esses filhos tendiam a ser perigosamente poderosos.

Poseidon, ao ter Percy, quebrou esse juramento. No entanto, Zeus já havia descumprido a promessa anos antes ao ter uma filha, Thalia, que, ao tentar chegar ao acampamento, acabou morrendo para proteger seus amigos. Em reconhecimento à sua bravura, Zeus a transformou em um pinheiro encantado, que hoje protege os limites do Acampamento Meio-Sangue contra a entrada de monstros. Logo, é revelado que o raio-mestre de Zeus foi roubado, e o deus do Olimpo suspeita que Percy seja o responsável, agindo a mando de Poseidon. Para tentar recuperar o objeto e limpar seu nome, Percy aceita uma missão proposta por Quíron. Antes de partir, ele consulta o Oráculo de Delfos e recebe uma profecia que guiará sua jornada. Acompanhado de Grover e Annabeth, Percy parte em busca do raio de Zeus, que deve ser devolvido até o Solstício de Verão.

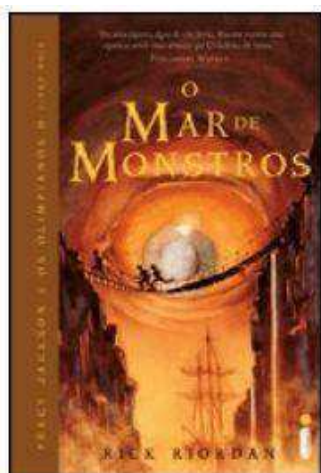
Durante a missão, o trio enfrenta várias criaturas mitológicas que tentam impedi-los de seguir adiante. No caminho, eles também descobrem que o elmo de Hades foi roubado. Ao conseguirem recuperar ambos os artefatos, dirigem-se ao Monte Olimpo, localizado no fictício 600º andar do Empire State Building. Lá, Percy finalmente encontra seu pai e conversa com ele. Ao retornar ao Acampamento Meio-Sangue, Percy, Annabeth e Grover são recebidos como heróis por completarem a missão com sucesso. No entanto, Percy descobre que o verdadeiro responsável pelo roubo do raio é um dos próprios campistas, que tenta assassiná-lo e revela estar ajudando Cronos, o titã que deseja retornar do Tártaro e se vingar dos deuses do Olimpo.

O livro termina com Percy optando por deixar o acampamento temporariamente e retornar para casa. Ele precisa encontrar uma nova escola para começar o próximo semestre, agora carregando não só o peso de ser um semideus, mas também o conhecimento de que grandes batalhas ainda estão por vir.

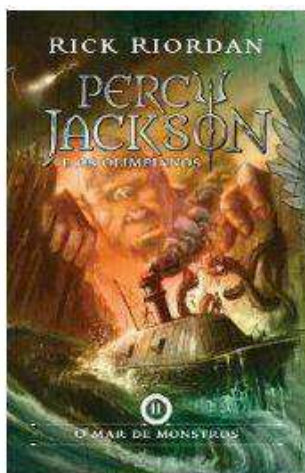
3.2 O Mar de Monstros

O segundo livro da série foi publicado em 2006 nos Estados Unidos, com o título original *The Sea Of Monsters*, e em 2009 no Brasil.

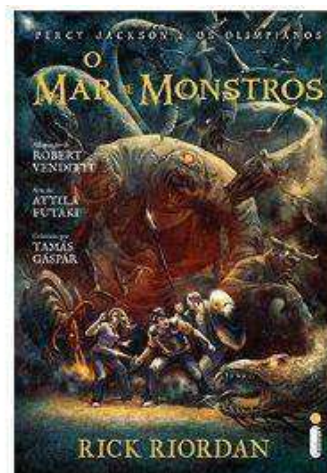
Figura 02 – Capas das Edições de O Mar de Monstros



Fonte: Intrínseca (2009)



Fonte: Intrínseca (2014)



Fonte: Intrínseca (2013)

A história se passa aproximadamente um ano após os acontecimentos do primeiro livro. Percy Jackson, agora com 13 anos, tenta manter uma rotina normal e sobreviver a mais um ano letivo, sem se envolver em confusão. No entanto, como é comum na vida de um semideus, a tranquilidade dura pouco. Durante uma aula de Educação Física, Percy é atacado por lestrigões gigantes canibais disfarçados pela Névoa como adolescentes comuns. Ele só escapa graças à intervenção de Annabeth e de Tyson, um novo colega da escola. Após a batalha, o trio consegue escapar e seguir para o Acampamento Meio-Sangue. Lá, descobrem que a árvore de Thalia, responsável pela proteção mágica do local, foi envenenada. Com a barreira de segurança enfraquecida, os monstros agora conseguem atravessar com mais facilidade, tornando o acampamento vulnerável.

Quíron, o centauro que atuava como diretor de atividades do local, é afastado de sua função. A desconfiança em torno de sua ligação com Cronos e o fato de não conseguir salvar a árvore o colocam sob suspeita. Em seu lugar, assume o cargo um novo coordenador: Tântalo, um personagem envolto em estranheza, sempre trajando roupas de prisioneiro e demonstrando um comportamento questionável. Durante mais uma rodada do jogo Capture a Bandeira, os campistas são surpreendidos por um ataque de monstros. Nesse confronto, Percy descobre que Tyson, seu amigo, é na verdade um ciclope algo que ele não havia percebido antes por causa da Névoa, que mascara a verdadeira identidade das criaturas mitológicas.

Enquanto dorme, Percy tem uma visão de Grover, que está em missão para encontrar o deus da natureza selvagem, Pã. Grover aparece preso em uma armadilha no Mar de Monstros, sendo mantido como refém por Polifemo, outro ciclope. Annabeth, ao ouvir o relato de Percy, lembra que o lendário Velocino de Ouro está na mesma ilha e acredita que ele pode ser a chave para restaurar a saúde da árvore de Thalia e salvar o acampamento. Apesar da urgência,

Tântalo designa Clarisse, filha de Ares, para liderar a missão. Percy, frustrado, acaba sendo incentivado por Hermes, deus dos viajantes e mensageiro dos deuses, a ir atrás do Velocino por conta própria. Hermes ainda lhe entrega três artefatos mágicos para ajudá-lo.

Assim, Percy, Annabeth e Tyson partem em segredo durante a madrugada. Eles embarcam no navio Princesa Andrômeda, mas descobrem que ele serve de fachada para o exército de Cronos. Após uma batalha a bordo, conseguem escapar. Em seguida, enfrentam uma hidra e, no momento crítico do combate, Clarisse surge em outro navio e derrota a criatura. Embora inicialmente recuse uma aliança, Clarisse permite que Percy e seus amigos permaneçam com ela e sua equipe no navio. Ao se aproximarem da entrada do Mar de Monstros que agora se localiza no Triângulo das Bermudas, devido às mudanças geográficas mágicas do mundo mitológico, o grupo é atingido por uma tempestade. O navio é destruído durante a travessia, e Tyson e Clarisse desaparecem em meio ao caos.

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

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

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

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

Percebe-se que Rick Riordan fez uma adaptação criativa em relação ao mito clássico: na sua versão, Circe transforma os homens que chegam à sua ilha em porquinhos-da-índia, ao invés de porcos comuns, como na lenda original. Segundo a narrativa, isso seria mais prático para ela. Annabeth, atenta aos estranhos acontecimentos, acaba descobrindo as intenções de Circe. Utilizando um item mágico dado anteriormente por Hermes, ela consegue restaurar

Percy à sua forma humana. Com isso, não só ele, mas também os demais prisioneiros que estavam presos na forma de roedores retornam à forma original.

Enquanto Circe se vê às voltas com os homens irritados que ela havia enfeitiçado, Percy e Annabeth aproveitam a distração para escapar, roubando um navio pirata da ilha. Depois de muito navegar, os dois finalmente alcançam o local onde Polifemo vive e lá descobrem que Clarisse também foi capturada pelo ciclope. Para salvar Clarisse e Grover, os dois armam um plano. Annabeth lembra o que acontece com Polifemo no mito e usa isso em sua vantagem:

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

— Olá, feioso!

Polifemo ficou rígido.

— Quem disse isso?

— Ninguém — gritou Annabeth.

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

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

[...]

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

Mais uma vez, é possível observar como Rick Riordan se inspirou diretamente na mitologia clássica para construir o confronto entre Percy, Annabeth e Polifemo. A cena remete claramente ao episódio descrito em *A Odisseia*, de Homero. Na obra original, Ulisses consegue escapar da caverna do ciclope ao ferir seu único olho com uma estaca em brasa enquanto ele dormia. Ao acordar, Polifemo grita por ajuda, chamando outros ciclopes que vivem por perto. No entanto, como Ulisses havia dito que seu nome era "Ninguém", os outros ciclopes não compreenderam a situação, acreditando que Polifemo não corria perigo:

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

Da caverna veio a voz do forte Polifemo:

— Oh meu amigo, ninguém está me matando pela astúcia e não pela força.

Os outros responderam, sensatamente:

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

Depois de resgatar Clarisse e Grover, o grupo tenta recuperar o Velocino de Ouro. Durante essa missão, Tyson reaparece e consegue derrotar Polifemo temporariamente, o que

permite que todos escapem. No entanto, o ciclope se recupera rapidamente e tenta impedir a fuga, lançando um ataque contra o navio. Apesar disso, eles conseguem escapar pelo mar. Como a profecia da missão havia sido direcionada a Clarisse, Percy entrega a ela o Velocino, permitindo que retorne sozinha ao Acampamento Meio-Sangue e conclua a tarefa que lhe foi confiada. Enquanto isso, Percy, Annabeth, Grover e Tyson procuram outra forma de voltar para casa. No caminho, acabam caindo nas mãos do exército de Cronos e do semideus que os traiu.

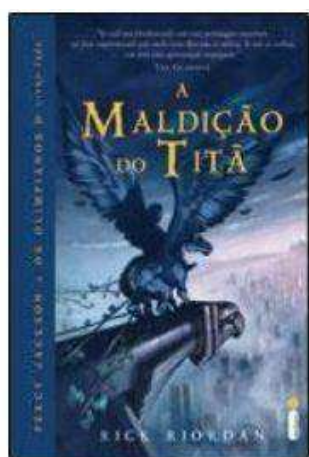
O grupo é capturado, mas consegue escapar graças a uma ajuda inesperada. Durante essa fuga, eles também encontram provas que inocentam Quíron da acusação de ter envenenado a árvore mágica. Ao retornarem ao acampamento, descobrem que o Velocino de Ouro funcionou e conseguiu restaurar o pinheiro de Thalia. No entanto, um evento surpreendente acontece: um novo semideus aparece, mudando o rumo da história.

O desfecho da história surpreende a todos quando o Velocino de Ouro, além de curar o pinheiro de Thalia, também provoca algo inesperado: a própria Thalia é trazida de volta à vida. A árvore, que antes abrigava seu espírito, agora não é mais necessária, e a jovem semideusa retorna em carne e osso. Sua presença muda completamente o equilíbrio do Acampamento Meio-Sangue, já que ela também é filha de Zeus, um dos Três Grandes, o que pode alterar o rumo da profecia que envolve Percy. O final deixa uma sensação de incerteza e expectativa, preparando o leitor para os próximos desafios que os heróis enfrentarão.

3.3 A Maldição do Titã

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

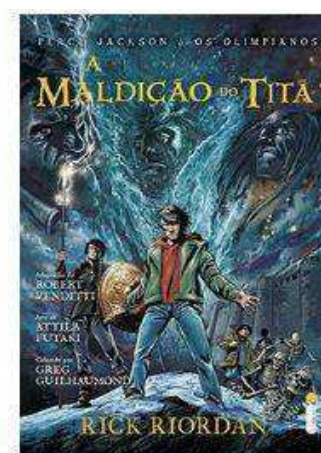
Figura 03 – Capas das Edições de A Maldição do Titã



Fonte: Intrínseca (2009)



Fonte: Intrínseca (2014)



Fonte: Intrínseca (2009)

A narrativa começa com Percy, Annabeth e Thalia se dirigindo a uma escola onde Grover, em missão, localizou dois novos semideuses. Ao chegarem, conhecem Bianca e Nico Di Angelo, dois irmãos com poderes ainda desconhecidos. Durante a tentativa de resgatá-los, são atacados por um manticore disfarçado de professor, conhecido como Dr. Espinheiro. O combate é intenso, e o grupo fica encurralado, mas são salvos por uma intervenção inesperada: um grupo de jovens arqueiras, conhecidas como Caçadoras de Ártemis, seguidoras da deusa da caça. Apesar do reforço, o inimigo consegue escapar, e, no processo, Annabeth desaparece ao tentar impedi-lo.

Eles retornam ao Acampamento Meio-Sangue com os novos meio-sangues, mas com a ausência dolorosa de Annabeth. As Caçadoras se instalam temporariamente no chalé de Ártemis, que tradicionalmente permanece vazio, já que a deusa não possui filhos. Pouco tempo depois, descobre-se que a própria deusa foi capturada enquanto caçava uma criatura que ameaça a existência do Olimpo. Para resgatá-la, uma missão é proposta. Segundo a nova profecia, o grupo deve ter cinco integrantes, combinando campistas e caçadoras. Zöe Doce-Amarga, líder das Caçadoras, recusa a participação de Percy, pois não aceita homens em suas missões. Mesmo sendo excluído, Percy não consegue ignorar os sonhos que indicam que Annabeth está em perigo. Movido pela lealdade e intuição, ele decide seguir o grupo escondido.

Durante o percurso, ele ajuda a derrotar um inimigo poderoso e, diante da sua bravura, Zöe aceita, mesmo relutante, que ele continue com eles. Ao longo da missão, o grupo enfrenta diversas criaturas mitológicas e desafios perigosos, cruzando o país em busca da deusa aprisionada. A jornada os leva até o Monte Ótris, morada do titã Atlas. Lá, descobrem que Ártemis está acorrentada, suportando o peso do céu, após se sacrificar para poupar Annabeth. Percy, num gesto desesperado e heróico, assume o fardo temporariamente, quase perdendo a vida, até que Ártemis retoma seu lugar para lutar contra Atlas. No embate que se segue, o grupo consegue derrotar o titã e libertar as prisioneiras. É revelado que o monstro que Ártemis caçava é um antigo inimigo que Percy já havia enfrentado anteriormente, trazendo novas implicações para a guerra que se aproxima.

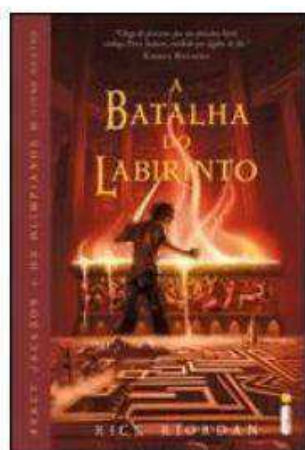
A missão chega ao fim com perdas significativas e lições profundas. A profecia se cumpre, embora não exatamente da forma esperada, e o grupo retorna ao Olimpo para prestar contas aos deuses. A ameaça representada por Cronos se mostra cada vez mais iminente, e o Conselho dos Deuses começa a entender a gravidade da situação. Um dos semideuses faz uma escolha decisiva, que adia temporariamente o cumprimento da Grande Profecia, dando mais tempo para os heróis se prepararem. O livro termina em tom reflexivo. Percy retorna para casa

para passar o Natal com sua mãe, aproveitando um raro momento de tranquilidade. Annabeth, por sua vez, decide visitar seu pai em São Francisco. Ambos carregam no peito o peso da missão cumprida, as feridas do que enfrentaram e a certeza de que tempos ainda mais sombrios estão por vir.

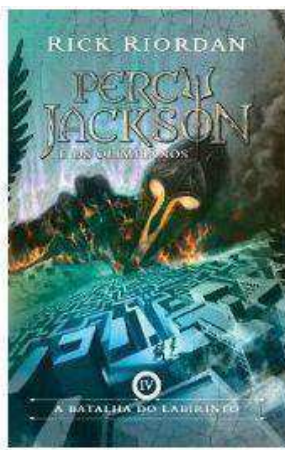
3.4 A Batalha do Labirinto

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

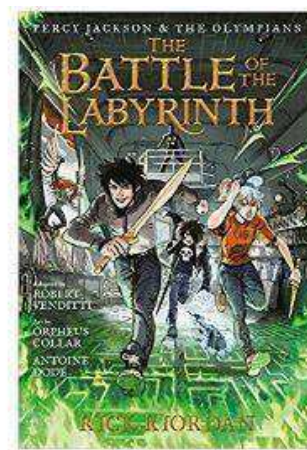
Figura 04 – Capas das Edições de A Batalha do Labirinto



Fonte: Intrínseca (2009)



Fonte: Intrínseca (2014)



Fonte: Amazon (2018)

A nova aventura começa quando Percy visita a escola onde pretende estudar no próximo semestre. No entanto, o que parecia ser um simples passeio se transforma em uma batalha, quando duas criaturas monstruosas, disfarçadas de líderes de torcida, revelam sua verdadeira forma: empousais. Elas tentam atacá-lo, mas Percy é surpreendido pela ajuda de Rachel Elizabeth Dare, uma mortal que consegue enxergar através da Névoa, o véu mágico que oculta o mundo mitológico dos olhos humanos.

Pouco depois, Annabeth aparece para encontrá-lo conforme haviam combinado e ajuda na fuga. Apesar de escaparem dos monstros, Percy acaba se tornando o principal suspeito pela destruição da escola, já que ninguém mais consegue ver o que realmente aconteceu. Quando retorna ao Acampamento Meio-Sangue, Percy é informado de uma nova ameaça. Uma antiga passagem foi descoberta na floresta próxima: trata-se de uma entrada para o Labirinto de Dédalo, uma construção mágica e mutável que se estende por todo o território dos Estados Unidos. O plano do inimigo agora é utilizar o labirinto como caminho para transportar o exército de Cronos e realizar um ataque surpresa ao Acampamento.

Diante do perigo iminente, Annabeth procura orientação com o Oráculo e recebe a responsabilidade de liderar a missão de exploração do Labirinto uma tarefa que marca sua primeira liderança oficial desde que chegou ao Acampamento ainda criança. Para acompanhá-la nessa jornada desafiadora, ela escolhe Percy, Grover e Tyson, formando um grupo com diferentes habilidades para enfrentar os mistérios e perigos que os aguardam nas profundezas do labirinto encantado. Quíron alerta que ela estava transgredindo as regras, pois deveria levar apenas dois companheiros e sobre a importância do número três:

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

Annabeth afirma que a presença de todos os membros da equipe é essencial para o sucesso da missão, e com isso convence Quíron a permitir que partam juntos. Eles então embarcam na perigosa jornada através do Labirinto de Dédalo um espaço mágico em constante transformação, onde os corredores mudam de lugar e confundem até os mais experientes viajantes. Criado há milênios, o labirinto expandiu-se por todo o território dos Estados Unidos e agora é praticamente impossível de ser mapeado. A principal meta do grupo é encontrar o centro do labirinto, onde supostamente está localizada a Oficina de Dédalo. Existe a suspeita de que o lendário inventor ainda esteja vivo e que possa estar colaborando com as forças de Cronos.

Assim como no mito de Teseu, em que o herói foi capaz de encontrar a saída do labirinto graças ao fio dado por Ariadne, o exército de Cronos também está em busca desse artefato mágico para se orientar em seu interior. Durante a jornada, os heróis são forçados a sair do labirinto em várias ocasiões, ao fugirem de inimigos ou caírem em armadilhas, e acabam aparecendo em diferentes partes dos Estados Unidos. Em uma dessas batalhas, Percy se vê encurralado e usa todos os seus poderes para destruir o local onde estão a explosão o lança pelos ares, e ele perde a consciência. Ao acordar, encontra-se em uma ilha chamada Ogígia, sendo cuidado por uma jovem encantadora chamada Calipso.

Durante sua recuperação, o deus Hefesto aparece e compartilha com Percy mais informações sobre Dédalo. Embora Calipso deseje que Percy permaneça com ela, ele sente que deve retornar e ajudar seus amigos. Assim, constrói uma jangada e parte mar afora, deixando a ilha para trás. Ao retornar ao Acampamento Meio-Sangue, descobre que se passaram duas semanas desde seu desaparecimento e todos o consideravam morto. Percy

reúne-se com Quíron e Annabeth e compartilha uma nova forma de se orientar no labirinto, sem depender do fio mágico. Com isso, o grupo retorna às profundezas do labirinto e, após enfrentarem inúmeros perigos e criaturas, finalmente localizam a tão procurada Oficina de Dédalo. O destino previsto pela profecia se concretiza, e o labirinto é destruído, encerrando assim a ameaça de uma invasão ao Acampamento.

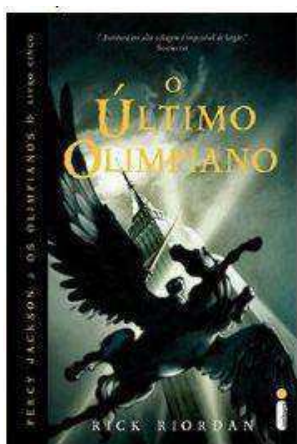
Contudo, a guerra contra Cronos está cada vez mais próxima. Em uma de suas visões, Percy percebe que o titã está preparando um plano sombrio para adquirir uma forma física e se tornar ainda mais perigoso. O livro se encerra com Percy comemorando seu aniversário de 15 anos ao lado de sua mãe. Durante a celebração, Poseidon faz uma visita ao filho, trazendo-lhe um presente especial que, segundo o deus, será essencial para os desafios que ainda estão por vir.

À medida que o tempo avança, Percy percebe que suas aventuras são apenas o começo de uma jornada muito maior. Ele entende que o mundo dos semideuses está repleto de perigos, traições e alianças inesperadas, e que a coragem e a amizade serão suas maiores armas. Mesmo diante da incerteza do futuro, Percy sente-se fortalecido pelo apoio dos seus amigos e pela ligação profunda com seus verdadeiros familiares tanto mortais quanto divinos. Com o coração cheio de determinação, ele se prepara para enfrentar o que vier, sabendo que cada desafio é uma oportunidade para crescer e proteger aqueles que ama.

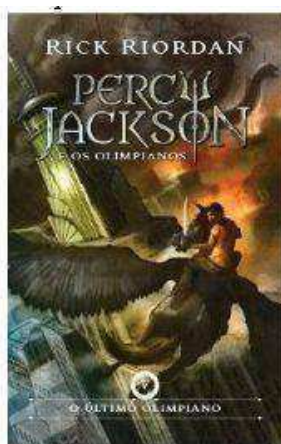
3.5 O Último Olimpiano

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

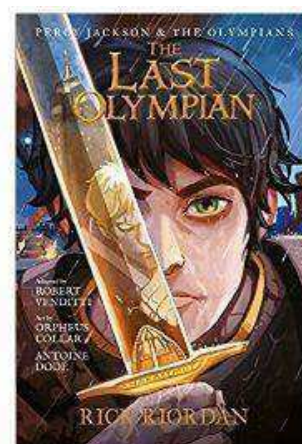
Figura 05 – Capas das Edições de O Último Olimpiano



Fonte: Intrínseca (2010)



Fonte: Intrínseca (2014)



Fonte: Amazon (2019)

Diferentemente dos livros anteriores, esta história não começa com Percy na escola. Estamos em agosto, e ele está no carro conversando com Rachel, que tenta convencê-lo a

passar alguns dias na casa de praia com a família dela. Contudo, a mente de Percy está tomada pela iminente guerra. De repente, Charles Beckendorf, do chalé de Hefesto, chega voando em seu Pégaso Blackjack para avisar que chegou o momento. Após se despedir de Rachel, Percy e Charles partem em busca do navio onde o exército de Cronos está reunido. Porém, o plano fracassa, assim como as tentativas seguintes, já que Cronos possui um espião infiltrado no Acampamento, que repassa todas as estratégias. Além disso, a transformação de Cronos está quase completa em breve, ele deixará seu corpo humano e assumirá uma nova forma, pronto para destruir o Olimpo.

Consciente da desvantagem, Percy aceita a sugestão de Nico e juntos viajam ao Mundo Inferior para colocar seu plano em prática. Quando Percy retorna, algo mudou nele, não fisicamente, mas internamente. Isso será suficiente para derrotar Cronos e salvar o Olimpo? A guerra começa de fato quando Cronos isola Nova York, bloqueando qualquer ajuda externa e impedindo que o mundo saiba o que está ocorrendo. Seu exército avança rumo ao Empire State, onde fica o Monte Olimpo. Sem o apoio direto dos deuses que estão ocupados combatendo Tifão, os campistas enfrentam um inimigo poderoso, formado por semideuses ressentidos, monstros, titãs e até deuses menores. Prometeu, aliado de Cronos, compara o conflito à Guerra de Tróia, prevendo a derrota dos defensores do Olimpo.

Cronos consegue atingir o Monte Olimpo deixando um rastro de destruição. Percy, Annabeth e os outros lutam para detê-lo, e quando sua transformação está quase finalizada, um semideus faz um sacrifício para derrotá-lo de vez. O Olimpo é salvo, mas Percy não é o herói previsto pela profecia. Muitos campistas perdem a vida ou ficam feridos, mas todos são lembrados como verdadeiros heróis pelo esforço na batalha. Com o Monte Olimpo reconstruído, o Conselho dos Deuses se reúne e concede a Percy o direito de fazer um pedido. Para surpresa de todos, ele escolhe algo inesperado: a antiga maldição que pesava sobre o Oráculo é finalmente desfeita, e o espírito de Delfos ganha uma nova hospedeira. Ao final, uma nova profecia é feita, apontando sete semideuses e uma ameaça ainda maior que está por vir.

4 A SÉRIE TELEVISIVA DE PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS

4.1 Fundamentos da Adaptação Audiovisual

A adaptação de obras literárias para o meio audiovisual é um processo artístico e interpretativo complexo que exige a compreensão das especificidades de cada linguagem. Trata-se de uma prática que não se resume a converter palavras em imagens, mas sim de recriar mundos narrativos a partir de códigos distintos, com novas exigências estéticas, técnicas e culturais. A partir do momento em que uma narrativa literária é transposta para o cinema ou para a televisão, ela deixa de ser apenas uma reprodução e passa a ser uma interpretação criativa.

De acordo com Linda Hutcheon (2013), referência fundamental nos estudos de adaptação, o ato de adaptar deve ser compreendido como algo transformador e não como uma tentativa de cópia:

“Adaptação é, por natureza, uma forma de repetição, sem ser uma repetição literal. Trata-se de uma recriação, uma transposição com variação e interpretação.” (Hutcheon, 2013, p. 23)

A autora também destaca que o processo adaptativo deve ser analisado sob três dimensões: a da obra como produto final (resultado), a da adaptação como processo criativo (interpretação) e, por fim, a da recepção por parte do público (expectativas, comparações, críticas). Essas camadas interagem constantemente, revelando que o valor de uma adaptação não está unicamente em sua fidelidade ao texto de origem, mas em sua capacidade de construir sentido e provocar reflexão dentro de um novo contexto e com outras ferramentas expressivas.

Na perspectiva de Robert Stam (2006), outro autor essencial à discussão, a adaptação deve ser vista como um fenômeno intertextual, ou seja, como uma leitura da obra original que dialoga não apenas com o texto literário, mas também com a cultura em que está inserida:

A adaptação não é um decalque da obra literária, mas sim uma leitura, uma interpretação que pode deslocar, ampliar ou mesmo contrariar elementos do texto original.” (Stam, 2006, p. 54)

A discussão sobre adaptações literárias para o audiovisual costuma ser atravessada pelo chamado “paradigma da fidelidade”, isto é, a expectativa de que a obra adaptada se mantenha fiel ao texto original em todos os aspectos. Stam (2006) questiona esse modelo tradicional, ainda presente tanto na cultura popular quanto em setores da crítica acadêmica, argumentando que a adaptação não deve ser julgada como uma simples transposição literal, mas como uma interpretação criativa em uma nova linguagem, com possibilidades estéticas e discursivas distintas. Para ele, não se trata de “trair” o original, mas de recriá-lo sob outras perspectivas.

Essa ideia já havia sido esboçada décadas antes por André Bazin (1985), que afirmava que a qualidade de uma adaptação não está necessariamente na fidelidade ao enredo ou aos detalhes da obra, mas na preservação de sua “essência dramática e temática”. Em outras palavras, uma boa adaptação é aquela que capta o espírito da obra original, respeitando sua lógica interna e intenção, ainda que promova alterações estruturais ou narrativas para adequar-se ao novo meio (Bazin, 1985, p. 45).

Para compreender essa dinâmica, é preciso reconhecer as diferenças fundamentais entre os meios literário e audiovisual. A literatura permite, por exemplo, introspecções, monólogos internos e descrições subjetivas; já o audiovisual depende de outros recursos, como imagem, som, ritmo de montagem e atuação, para construir sentidos e envolver o

público. Assim, a transposição entre linguagens exige escolhas que muitas vezes ultrapassam o que se entende como fidelidade.

Nesse sentido, Cardoso (2021) reforça que adaptações para TV ou cinema precisam considerar ritmo narrativo, apelo visual e emocional, o que frequentemente leva a cortes, reorganizações ou mesmo à inclusão de novos elementos que não estavam presentes no material original. No entanto, essas escolhas não comprometem a integridade da obra, desde que respeitem seus eixos temáticos centrais (Cardoso, 2021, p. 112). Assim, o que se espera de uma adaptação é sua coerência interna e sua capacidade de reinterpretar, com autenticidade, a essência do texto adaptado.

Além das questões narrativas e estilísticas, é preciso considerar também os fatores de ordem prática e industrial que influenciam as adaptações audiovisuais. Orçamento, tempo de exibição, classificação indicativa, público-alvo e formato comercial (como episódios ou temporadas) impõem limitações e orientações à produção. Adaptar, portanto, é também negociar entre fidelidade, inovação e viabilidade.

Com a ascensão das plataformas de streaming, como Disney+, Netflix e Amazon Prime Video, o formato de série consolidou-se como uma das maneiras mais eficazes de adaptar obras literárias complexas. Esse formato favorece um maior aprofundamento dos personagens e do universo ficcional, como se observa na adaptação de *Percy Jackson e os Olimpianos* pela Disney+. Diferente dos filmes lançados entre 2010 e 2013 que foram duramente criticados por condensar e alterar eventos e personagens a série optou por uma abordagem mais fiel ao tom e à estrutura da obra original.

A primeira temporada da série adaptou o livro *O Ladrão de Raios* em oito episódios, permitindo que os principais acontecimentos fossem desenvolvidos com mais profundidade e respeitando o tom mitológico e juvenil dos livros. A participação direta de Rick Riordan, autor da saga, como roteirista e produtor executivo, reforçou esse compromisso com uma adaptação mais alinhada à visão do criador da história.

Outro aspecto relevante nos estudos de adaptação é a recepção do público leitor diante da obra audiovisual. Como destaca Hutcheon (2013), os leitores chegam à adaptação com “horizontes de expectativa” já formados pelo texto original, o que pode resultar tanto em frustrações quanto em reconhecimento. O prazer da adaptação, segundo ela, surge justamente desse jogo entre repetição e diferença entre o familiar e o novo (Hutcheon, 2013, p. 114). Portanto, o sucesso de uma adaptação reside em sua capacidade de equilibrar fidelidade temática com inovação formal, proporcionando uma nova experiência narrativa sem perder a conexão com a obra que lhe deu origem.

4.2 Adaptação e Produção da Série

A decisão de adaptar a série literária *Percy Jackson e os Olimpianos* para o formato televisivo surgiu após a insatisfação generalizada com as adaptações cinematográficas lançadas entre 2010 e 2013. Rick Riordan, autor da saga original, sempre foi crítico ao modo como seus livros foram transportados para o cinema, especialmente pela falta de fidelidade narrativa e pela descaracterização dos personagens. Em resposta a isso, Riordan, juntamente com sua esposa Becky, assumiu um papel ativo na concepção de uma nova adaptação, mais respeitosa à obra original e voltada ao público infantojuvenil, que sempre foi o foco da série. Em maio de 2020, o casal propôs oficialmente a ideia de uma série à Disney Branded Television, vislumbrando um projeto em formato seriado que pudesse respeitar melhor o ritmo narrativo dos livros.

Ao contrário das experiências anteriores no cinema, a proposta feita à Disney previa que Rick e Becky Riordan atuassem como produtores executivos da nova série. Isso significava que o autor não apenas daria sua aprovação sobre o roteiro, como também teria influência direta sobre casting, direção de arte, decisões narrativas e montagem dos episódios. Segundo Riordan, o objetivo era garantir que a essência dos personagens e dos arcos mitológicos fosse mantida, mesmo com eventuais adaptações necessárias ao formato audiovisual. Esse nível de envolvimento autoral é raro em adaptações literárias, mas acabou se tornando um dos fatores mais celebrados na recepção crítica da série pela fidelidade temática alcançada.

Com o projeto inicial aprovado, a Disney iniciou a montagem da equipe criativa responsável por desenvolver a adaptação. Em julho de 2021, foram anunciados os showrunners Jonathan E. Steinberg e Dan Shotz, conhecidos pelo trabalho em séries como *Black Sails* e *Jericho*. Ambos foram escolhidos por sua habilidade em lidar com mundos ficcionais complexos e arcos narrativos longos, características também presentes no universo de *Percy Jackson*. Em outubro do mesmo ano, foi confirmado que o diretor James Bobin ficaria responsável pela direção do episódio piloto, decisão elogiada pelo seu histórico com produções infantojuvenis de alto padrão, como *Dora e a Cidade Perdida* e *Os Muppets*.

A aprovação formal da série aconteceu em janeiro de 2022, e a produção foi viabilizada por meio da colaboração entre Disney Branded Television, 20th Television e The Gotham Group. A escolha dessas companhias se justificava pela capacidade de produção em larga escala e pela experiência em adaptar obras literárias com potencial de franquia.

Paralelamente, o trabalho de roteirização começou a ser desenvolvido com a supervisão direta dos Riordans, que revisaram pessoalmente os primeiros roteiros e propuseram alterações para garantir o alinhamento com os livros originais, especialmente no que se refere à fidelidade dos diálogos e à construção da ambientação mitológica.

As gravações da primeira temporada foram realizadas entre 2 de junho de 2022 e 2 de fevereiro de 2023, em Vancouver, no Canadá, sob o título provisório de produção *Mink Golden*. A cidade canadense foi escolhida por sua infraestrutura robusta, incentivos fiscais à produção audiovisual e por oferecer uma ampla variedade de cenários naturais e urbanos compatíveis com os ambientes descritos nos livros. Segundo registros da Hollywood North Buzz, as filmagens envolveram centenas de profissionais técnicos e artísticos, consolidando-se como uma das maiores produções da Disney+ fora dos Estados Unidos naquele ano. A escala da produção refletia o investimento e o compromisso da Disney em transformar *Percy Jackson* em um produto de alto padrão.

Um dos grandes diferenciais técnicos da produção foi a adoção da tecnologia StageCraft, desenvolvida pela Industrial Light & Magic (ILM), também utilizada em séries como *The Mandalorian*. Essa tecnologia consiste em painéis de LED de alta resolução que projetam cenários virtuais em tempo real, possibilitando a integração entre atores e ambientes digitais sem depender exclusivamente de chroma key e pós-produção. A aplicação do StageCraft permitiu criar ambientes como o Acampamento Meio-Sangue, o túnel Lincoln, o Empire State Building e o Metropolitan Museum of Art com realismo visual e profundidade estética, respeitando as descrições minuciosas feitas por Riordan nos livros.

A utilização dessa tecnologia também permitiu reduzir os custos com deslocamentos e locações reais, sem comprometer a qualidade visual. Além disso, o uso de cenários digitais facilitou a ambientação de cenas fantásticas, como batalhas com monstros mitológicos e aparições de deuses olímpicos, que exigem efeitos visuais complexos. O realismo dos cenários foi amplamente elogiado tanto por críticos quanto pelo público, especialmente pela forma como a série conseguiu tornar verossímil um universo mitológico contemporâneo sem recorrer a recursos estéticos artificiais ou infantis. A imersão visual proporcionada pela série foi considerada um dos elementos que mais contribuíram para sua aceitação e sucesso.

Em termos de orçamento, estima-se que cada episódio da primeira temporada tenha custado entre 12 a 15 milhões de dólares, o que coloca a série no mesmo patamar de produções como *The Mandalorian* e *WandaVision*. Com oito episódios, o investimento total da temporada girou entre 96 a 120 milhões de dólares, evidenciando o compromisso da Disney em tratar *Percy Jackson* como um produto de alto nível técnico e narrativo. Esse

orçamento elevado foi alocado não apenas em efeitos visuais, mas também em figurinos, design de produção, trilha sonora original composta por Bear McCreary, e em um elenco jovem cuidadosamente selecionado para representar com fidelidade os personagens.

Outro ponto de destaque foi o design de produção, que buscou replicar com exatidão os elementos icônicos dos livros. As camisas do Acampamento Meio-Sangue, por exemplo, foram tingidas à mão para alcançar o tom de laranja característico. As cabanas dos semideuses foram construídas seguindo as descrições arquitetônicas dos livros, e detalhes como os Mythomagic Cards jogo mencionado por Nico di Angelo foram incluídos nos cenários como forma de aprofundar a imersão dos fãs. Todos esses elementos passaram pela aprovação direta de Rick Riordan, que demonstrou grande atenção aos detalhes e à coerência estética da série com o universo literário.

A escolha do formato seriado, em vez de uma nova adaptação cinematográfica, foi estratégica. Enquanto os filmes anteriores sofreram críticas por condensar arcos narrativos densos em roteiros de duas horas, a série de oito episódios permitiu desenvolver com calma os eventos de *O Ladrão de Raios*, primeiro livro da saga. Cada episódio foi estruturado com base em capítulos do livro, respeitando o ritmo narrativo e os arcos emocionais dos personagens. Isso garantiu maior profundidade nas relações interpessoais, como a de Percy com sua mãe Sally, e melhor desenvolvimento dos conflitos internos e externos enfrentados pelo protagonista.

Além disso, o formato episódico possibilitou a criação de ganchos narrativos (*cliffhangers*) ao final de cada capítulo, recurso típico de séries que favorece a fidelização do público e o consumo sequencial. A estrutura capitular dos livros de Riordan se adaptou perfeitamente ao modelo seriado, tornando a experiência de assistir à série bastante semelhante à de ler a obra original. O resultado foi uma narrativa coesa, bem dosada, capaz de equilibrar aventura, humor, emoção e mitologia de maneira acessível e envolvente para diferentes faixas etárias.

4.3 A Jornada do Herói na Adaptação

A série *Percy Jackson e os Olimpianos*, em sua adaptação para a televisão, utiliza de forma estruturada a narrativa mítica conhecida como "jornada do herói", formulada por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949) e adaptada para cinema e televisão por Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor* (1992). A estrutura clássica, que inclui estágios como o chamado à aventura, o encontro com o mentor, as provas, a morte simbólica, a

transformação e o retorno com o elixir, apresenta paralelos claros na trajetória de Percy Jackson, tanto nos livros quanto na série. A adaptação seriada para o Disney+ aprofunda esses elementos, segmentando-os em episódios e desenvolvendo cada etapa de forma mais coesa e emocionalmente impactante do que nas versões cinematográficas anteriores.

No primeiro episódio, a série apresenta o “mundo ordinário” da jornada. Percy vive a realidade de um adolescente disléxico e com TDAH, enfrentando dificuldades escolares, exclusão social e bullying. Esse início estabelece o cenário emocional e psicológico do personagem antes da introdução do elemento fantástico. A ruptura com esse mundo ocorre com o ataque da Fúria, a Sra. Dodds, que funciona como o chamado à aventura. Diferentemente dos filmes, a série não apressa esse momento, permitindo que o espectador se conecte com Percy como um jovem comum, aumentando o impacto do chamado e a sensação de deslocamento que marca a partida do herói.

A figura do mentor, tradicionalmente essencial na jornada campbelliana, é representada por Quíron, o centauro que guia Percy nos primeiros passos pelo universo mitológico. Na série, Quíron exerce esse papel de forma mais sutil e constante do que nos filmes, aparecendo não apenas como fonte de conhecimento, mas também como apoio emocional e símbolo da transição entre infância e responsabilidade. O episódio em que Percy chega ao Acampamento Meio-Sangue representa a travessia do primeiro limiar, quando ele abandona oficialmente o mundo conhecido e entra no território mágico, repleto de regras próprias e desafios mitológicos.

Um dos méritos da série é apresentar a progressão emocional do protagonista como eixo central da narrativa. A jornada física, que consiste em atravessar os Estados Unidos para encontrar o raio mestre de Zeus, é entrelaçada com a jornada interior marcada por questões de identidade, abandono paterno, insegurança e lealdade à mãe. Essa conexão torna-se evidente especialmente na forma como a série reorganiza a motivação do herói. Conforme afirmou Rick Riordan em entrevista à *People Magazine*, Percy não está apenas salvando o mundo por dever mitológico, mas sim lutando por Sally, sua mãe mortal. Esse ajuste dramático fortalece o chamado interno do herói e transforma a narrativa em algo mais intimista e emocional.

Essa escolha narrativa subverte o modelo tradicional da jornada do herói. Em vez de buscar a aprovação do pai divino, como seria esperado numa estrutura simbólica baseada na reconciliação com a figura paterna, Percy rejeita esse ideal e volta seu foco à mãe, criando uma inversão do arquétipo. A série enfatiza a provação suprema como um momento de dilema moral, no qual o herói deve decidir entre seguir o legado do pai olímpico ou proteger aquilo que representa seu mundo afetivo e humano.

Outro elemento fundamental da jornada do herói presente na adaptação é a formação de alianças com aliados e inimigos. Ao longo da temporada, Percy cria vínculos com Annabeth e Grover, seus companheiros na missão. A série explora essas dinâmicas de maneira progressiva, mostrando a construção de confiança, as divergências e o surgimento do afeto e da lealdade. Ao mesmo tempo, personagens como Luke Castellan são introduzidos como aliados ambíguos, antecipando a revelação de sua traição. Essa construção narrativa reforça a etapa de teste, aliados e inimigos, essencial na jornada clássica e crucial para o amadurecimento do herói.

A descida à caverna mais profunda, equivalente ao momento mais sombrio e perigoso da jornada, é representada pelo confronto com Hades no submundo. A série apresenta esse episódio como um ponto de virada para a narrativa e o desenvolvimento psicológico de Percy. Enfrentar o deus da morte e descobrir que sua mãe está viva e mantida como refém é um momento de intensa carga emocional. Nesse momento, Percy é testado em sua capacidade de resistir à raiva, à tentação e à desesperança, elementos típicos da provação suprema na estrutura de Campbell e Vogler. Trata-se também do estágio em que o herói morre simbolicamente e renasce mais forte e consciente de seu propósito.

O retorno com o elixir, último estágio da jornada, é evidenciado no episódio final, quando Percy retorna ao Acampamento Meio-Sangue com o raio mestre e uma nova compreensão de si mesmo e de sua função no mundo mitológico. Mais do que resolver um conflito externo, Percy retorna transformado, com maior senso de identidade, responsabilidade e pertencimento. A série destaca essa mudança em momentos como sua decisão de permanecer no acampamento mesmo diante da possibilidade de retornar à vida comum, demonstrando que ele aceita, ainda que com certa relutância, o chamado heroico em sua totalidade.

Além disso, a série amplia a aplicação da jornada do herói ao utilizar uma estrutura episódica que reproduz mini-jornadas dentro da narrativa maior. Cada episódio apresenta um desafio específico, um dilema moral ou uma descoberta emocional que permite o crescimento do protagonista. Esse formato respeita a estrutura mítica clássica e atualiza sua aplicação para a linguagem televisiva contemporânea, em que arcos emocionais mais sutis são distribuídos ao longo das temporadas, em vez de serem condensados em um único clímax narrativo.

A forma como a série utiliza a jornada do herói para engajar emocionalmente o espectador merece destaque. A relação de Percy com sua mãe é o elo afetivo mais forte da trama, recebendo cuidado e destaque visual e narrativo. Essa abordagem recupera uma camada emocional negligenciada nas adaptações cinematográficas anteriores, nas quais o foco

recai quase exclusivamente sobre a ação e os efeitos especiais. Ao centrar a motivação do herói em um vínculo afetivo real e vulnerável, a série cria uma ponte emocional mais eficaz com o público, especialmente com jovens que enfrentam conflitos familiares semelhantes.

A série também incorpora variações modernas da jornada do herói ao incluir subtramas sobre identidade, pertencimento e diversidade. Percy não é um herói tradicional invencível; ele é um adolescente com dificuldades de aprendizagem, dúvidas sobre seu valor e conflitos emocionais. Essas características aproximam a narrativa da jornada do herói contemporânea, em que os desafios internos têm importância igual ou maior que os conflitos externos. A presença de personagens como Annabeth, uma jovem que busca superar expectativas relacionadas a seu parentesco com Atena, reforça essa atualização do arquétipo heroico para um contexto mais inclusivo e psicológico.

4.4 Atualizações do Mito de Perseu e da Mitologia Grega

A série *Percy Jackson e os Olimpianos* insere-se em uma tradição consolidada de adaptações do mito de Perseu, que inclui produções cinematográficas como *Fúria de Titãs*, além de quadrinhos e outros meios. No entanto, a versão para televisão produzida pela Disney se diferencia por incorporar atualizações modernas que refletem as transformações sociais e culturais contemporâneas. Essa adaptação não apenas revisita o mito clássico, mas também reinterpreta suas temáticas a partir de uma perspectiva mais inclusiva e plural, alinhada às demandas do público atual. Essa modernização é perceptível em diversos aspectos da produção, incluindo o elenco, os personagens e o enfoque narrativo.

Um dos pontos centrais dessa atualização está no elenco diverso, que busca representar uma gama mais ampla de identidades e origens culturais. Walker Scobell interpreta o protagonista Percy Jackson, trazendo à tona a complexidade de um adolescente que enfrenta desafios pessoais e sociais além da mitologia. Leah Jeffries como Annabeth Chase, personagem que representa força e inteligência, mantendo a conexão com os fãs da franquia original. Aryan Simhadri desempenha o papel de Grover Underwood, o fiel amigo e sátiro protetor de Percy. Essa composição do elenco contribui para humanizar os personagens, apresentando-os de forma mais autêntica e relacionável para um público contemporâneo.

Além da diversidade étnica, a série incorpora a representação de personagens LGBTQ+, um avanço significativo em relação às versões anteriores. Nico di Angelo, interpretado por Levi Chrisopulos, é retratado explicitamente como queer, o que marca sua

primeira representação oficial como personagem LGBTQ+ dentro do universo de Rick Riordan. Nos livros, sua sexualidade era apenas sugerida, mas a série assume essa característica com clareza, promovendo maior visibilidade e inclusão. Essa decisão foi amplamente recebida com elogios pela crítica e pelos fãs, pois fortalece a importância da representatividade em narrativas juvenis, que frequentemente negligenciam esses temas.

A inserção de Nico di Angelo como personagem LGBTQ+ vai além de um simples detalhe de sua identidade; ela influencia diretamente o desenvolvimento narrativo e emocional da série. A representação respeitosa e orgânica permite explorar questões de identidade e aceitação, que dialogam com o público jovem que acompanha a trama. Essa atualização cultural é essencial para atualizar o mito, conectando-o com valores atuais e sensibilidades sociais, tornando a história mais relevante e acessível para audiências contemporâneas que buscam diversidade em suas fontes de entretenimento.

Outro aspecto importante das atualizações da série é a abordagem cultural contemporânea que permeia a narrativa. A produção não apenas moderniza o elenco, mas também adapta o contexto em que os personagens vivem, abordando questões atuais como pertencimento, exclusão e a construção da identidade. O retrato dos desafios enfrentados por adolescentes na sociedade atual reforça a sensação de que os mitos antigos ainda podem falar sobre experiências humanas universais e contemporâneas. Assim, o programa estabelece um diálogo entre o passado e o presente, mostrando que as histórias míticas podem ser ferramentas para refletir sobre o mundo moderno.

Essa reinterpretação do mito permite que a série amplie seu impacto cultural, atingindo públicos que tradicionalmente não se sentiam representados em narrativas mitológicas. A diversidade de personagens e as temáticas abordadas geram identificação e engajamento por parte de espectadores que buscam ver suas realidades refletidas na tela. Dessa forma, a série não apenas entretém, mas também contribui para a construção de uma cultura mais inclusiva e consciente, ampliando o alcance do mito de Perseu para além dos limites tradicionais.

A recepção positiva dessas atualizações demonstra uma mudança significativa no cenário audiovisual, que valoriza produções que dialogam com a diversidade e a inclusão. A adaptação de *Percy Jackson* acompanha essa tendência global ao oferecer uma narrativa que reconhece e celebra diferentes identidades, orientações sexuais e origens culturais. Essa postura inovadora reforça a relevância da série como um produto cultural contemporâneo, alinhado com as expectativas e os valores do público atual, especialmente o jovem.

A série mantém um equilíbrio entre essa modernização e o respeito à essência da mitologia grega e do universo criado por Rick Riordan, permitindo que os elementos clássicos do mito sejam reinterpretados de forma a dialogar com as novas gerações, abrindo caminho para as próximas discussões sobre a linguagem audiovisual, a tradução do fantástico e as transformações narrativas.

4.5 Personagens e Interpretação na Série

O protagonista, Percy Jackson, é interpretado por Walker Scobell. Percy é um adolescente disléxico e com TDAH que descobre ser filho de Poseidon. Scobell consegue transmitir a mistura de vulnerabilidade e coragem que define o personagem, retratando seu crescimento emocional e suas lutas internas com autenticidade, o que torna a jornada do herói mais próxima do público jovem contemporâneo.

Annabeth Chase, filha de Atena, é interpretada por Leah Sava Jeffries. Annabeth se destaca por sua inteligência, determinação e lealdade. Jeffries incorpora essas qualidades com uma presença forte, refletindo uma heroína que desafia estereótipos, especialmente por ser uma das poucas personagens femininas em uma narrativa mitológica predominantemente masculina. Sua interpretação adiciona camadas à personagem, explorando a tensão entre a busca por aprovação e sua independência dentro do Acampamento Meio-Sangue.

Grover Underwood, interpretado por Aryan Simhadri, é o sátiro e melhor amigo de Percy. Grover é protetor e bem-humorado, oferecendo equilíbrio e suporte emocional ao grupo. Simhadri retrata Grover com um carisma natural que reforça sua importância na dinâmica do trio principal. A série também aprofunda sua conexão com a natureza e seu papel como guardião, elementos essenciais para o desenvolvimento da história e do universo mitológico.

Nico di Angelo, interpretado por Levi Chrisopulos, é um personagem de destaque por sua representatividade LGBTQ+. Filho de Hades, Nico é retratado explicitamente como queer, algo inovador e importante para o universo de Riordan, que até então não tinha personagens com identidade sexual declarada. Barrueco dá vida a Nico com uma atuação sensível que explora os conflitos internos do personagem, seu isolamento e sua busca por aceitação, reforçando a diversidade e a complexidade emocional da série.

Outros personagens importantes incluem Luke Castellan, interpretado por André Dae Kim, que traz um antagonismo ambíguo para a trama. Luke é um semideus carismático e inicialmente aliado, cuja traição cria tensões e conflitos essenciais para o desenrolar da

narrativa. A atuação de Kim equilibra charme e ameaça, mostrando a complexidade moral do personagem que oscila entre amizade e antagonismo.

Sally Jackson, mãe de Percy, interpretada por Glynn Turman, é uma personagem fundamental para o arco emocional da história. Turman entrega uma interpretação calorosa e realista, destacando o vínculo profundo entre mãe e filho, que é a motivação central para as ações de Percy. A série valoriza essa relação com cuidado, mostrando Sally não apenas como uma figura protetora, mas como um pilar emocional para o herói.

O centauro Quíron, mentor e guia de Percy, é interpretado por Jason Mantzoukas. Mantzoukas traz uma abordagem que mistura humor e sabedoria, caracterizando Quíron como um mentor acessível e complexo. Essa representação vai além do estereótipo do sábio distante, tornando o personagem uma presença constante e emocionalmente rica na jornada do protagonista (EW.com, 2023).

4.6 Linguagem Audiovisual e Tradução do Fantástico

A adaptação televisiva de *Percy Jackson e os Olimpianos* fez uso da tecnologia StageCraft da Industrial Light & Magic (ILM), que possibilita a criação de cenários virtuais em tempo real através de painéis de LED. Essa técnica foi amplamente utilizada em produções como *The Mandalorian* e permite filmagens em estúdio com ambientes realistas e dinâmicos, facilitando a imersão sem a necessidade de locações externas. Para a série, isso significou reproduzir locais icônicos, como o Acampamento Meio-Sangue e o Metropolitan Museum of Art, de forma detalhada e fiel à obra original.

O design de produção da série ficou a cargo de Dan Hennah, conhecido por seu trabalho em *O Senhor dos Anéis*, que trouxe uma abordagem artesanal para os figurinos e cenários. As camp shirts, usadas pelos semideuses, foram confeccionadas com tingimento artesanal para manter uma estética autêntica e personalizada, enquanto a decoração das cabanas e a inclusão de elementos como os Mythomagic cards reforçaram a conexão visual com a mitologia e a literatura. Rick Riordan esteve envolvido diretamente, garantindo que o visual da série respeitasse o universo criado nos livros.

A trilha sonora da série foi composta por Bear McCreary, um renomado compositor de séries como *The Walking Dead* e *Battlestar Galactica*. Sua música combina elementos orquestrais tradicionais com sons eletrônicos contemporâneos, criando uma atmosfera sonora que intensifica o tom fantástico e emocional da narrativa. Essa combinação musical ajuda a estabelecer o ritmo da série, apoiando tanto cenas de ação quanto momentos mais

introspectivos e dramáticos, de forma a engajar o público jovem e manter a grandiosidade do mito.

O uso integrado da tecnologia StageCraft, do design meticuloso e da trilha sonora envolvente permitiu que a série entregasse uma experiência audiovisual que respeita a essência dos livros enquanto se aproveita das ferramentas da televisão moderna. Essa união dos elementos técnicos contribui para uma narrativa mais imersiva e emocionalmente impactante, aproximando o público do universo mitológico de forma eficaz e inovadora. Além do aspecto estético, a tecnologia StageCraft trouxe vantagens práticas para a produção, possibilitando ajustes em tempo real dos cenários virtuais e maior controle sobre iluminação e clima. Isso permitiu maior flexibilidade criativa e eficiência nas filmagens, resultando em um visual coerente e detalhado ao longo da temporada, sem as limitações impostas por locações externas.

Os efeitos visuais da série, integrados aos cenários virtuais, deram vida a diversas criaturas e fenômenos mitológicos presentes nos livros, utilizando CGI avançado para garantir realismo e qualidade. Diferentemente das versões cinematográficas anteriores, a série equilibra esses efeitos com o desenvolvimento dos personagens, evitando que a ação se sobreponha à narrativa emocional. A cenografia detalhada também serviu para manter a fidelidade ao imaginário dos fãs, com objetos simbólicos e elementos visuais que dialogam diretamente com o universo dos livros. Essa atenção aos detalhes reforça o senso de autenticidade e respeito à obra original, contribuindo para a aceitação e entusiasmo do público fiel

O design de som da série complementa a trilha e os efeitos visuais, incluindo sons ambientais que reforçam a imersão em locais como o Acampamento Meio-Sangue e o submundo. O cuidado na produção sonora ajuda a criar uma ambientação rica e completa, utilizando recursos auditivos para amplificar a sensação de realidade dentro do universo fantástico. Para traduzir o universo fantástico dos livros à linguagem audiovisual, a série utiliza recursos que tornam os elementos mitológicos acessíveis, sem perder a complexidade original. Isso inclui estratégias visuais e sonoras que facilitam a compreensão, mantendo o equilíbrio entre o fantástico e o verossímil para o público jovem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a forma como a série *Percy Jackson e os Olimpianos* realiza a adaptação dos mitos gregos para um contexto

contemporâneo, tanto na obra literária de Rick Riordan quanto em sua versão televisiva. A pesquisa permitiu compreender que a narrativa proposta por Riordan, ao ser transposta para o formato audiovisual, reafirma a vitalidade do mito como estrutura simbólica capaz de se reinventar e dialogar com novas linguagens e gerações.

Ao longo da análise, observou-se que os elementos mitológicos clássicos não apenas foram preservados, mas também ressignificados à luz das demandas e inquietações do público juvenil. As figuras heroicas, os dilemas morais e os arquétipos ancestrais ganham nova roupagem ao se inserirem em um universo contemporâneo, urbano, multicultural e repleto de desafios identitários. Nesse sentido, a série se mostra sensível às transformações sociais, culturais e afetivas do mundo atual, especialmente ao tratar de temas como amizade, inclusão, preconceito, amadurecimento e pertencimento.

Outro aspecto relevante identificado foi o potencial educativo da obra, tanto na literatura quanto na série televisiva. A articulação entre texto e imagem, entre narrativa escrita e linguagem audiovisual, oferece novas possibilidades de mediação pedagógica, especialmente no ambiente escolar. Por meio da fantasia e da ficção mitológica, a série cria pontes entre o conhecimento tradicional e o universo cultural dos alunos, favorecendo uma abordagem interdisciplinar que integra literatura, história, filosofia, mitologia, artes visuais e até mesmo educação emocional.

A pesquisa também evidenciou que a adaptação audiovisual é um campo fértil de estudo, pois implica escolhas estéticas, narrativas e ideológicas que impactam diretamente na forma como o conteúdo original é percebido e ressignificado. A versão da série produzida pela Disney+, ao buscar maior fidelidade ao texto literário e incluir elementos de representatividade e diversidade, mostra-se mais comprometida com as questões contemporâneas, refletindo uma nova postura das mídias frente à juventude.

Destaca-se ainda que, ao transformar a mitologia em um universo acessível e atrativo para adolescentes, *Percy Jackson e os Olimpianos* contribui para a construção de um imaginário coletivo em que o mito não é algo distante ou obsoleto, mas sim uma ferramenta poderosa de compreensão do mundo, de si mesmo e do outro. Os mitos, ao serem atualizados em narrativas como esta, continuam cumprindo sua função de orientar simbolicamente o indivíduo em sua trajetória existencial.

Do ponto de vista da formação docente, este estudo aponta para a importância de utilizar obras como *Percy Jackson* em sala de aula, como forma de estimular a leitura literária, desenvolver o pensamento crítico e ampliar o repertório cultural dos estudantes. O uso de mídias como séries televisivas não deve ser visto como antagonista da literatura, mas como

aliada, capaz de enriquecer o processo de aprendizagem e tornar a experiência de leitura mais envolvente e significativa.

Em síntese, conclui-se que *Percy Jackson e os Olimpianos* representa um exemplo bem-sucedido de como a ficção contemporânea pode reinventar os mitos antigos sem perder sua essência simbólica. A obra reafirma o valor das narrativas míticas como espaços de reflexão, imaginação e transformação, contribuindo para a formação de leitores mais críticos, sensíveis e conectados com as múltiplas linguagens que constituem o mundo atual.

Assim, reafirma-se a importância de valorizar e incorporar na prática pedagógica obras que, como esta, estabelecem um diálogo produtivo entre tradição e modernidade, entre o texto clássico e a cultura pop, entre o ensino formal e os interesses do público jovem. Afinal, ao se reconhecerem nos heróis que enfrentam monstros e desafios simbólicos, os estudantes também se reconhecem como sujeitos em construção, capazes de protagonizar suas próprias jornadas em busca de identidade, conhecimento e pertencimento.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, B. A literatura juvenil na escola. São Paulo: **Editora Unesp Digital**, 2019. E-book. 125 p. DOI 10.7476/9788595463318. Disponível em: <<https://books.scielo.org/id/synhw>>. Acesso em: 11 jun. 2025.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Martins Fontes, 1985.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**: volume 2. Petrópolis: Vozes, 1997.

BOZZETTO, Roger. Réflexions sur le statut des textes à effets de fantastique, in SIMÕES, Maria João (Org.), **O fantástico**. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa, 2007.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1994.

CARDOSO, Mariana. **Narrativas adaptadas**: entre o livro e a tela. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

CASTEX, Pierre - Georges. **Le conte fantastique en France**: de Nodier à Maupassant. Paris: José Corti, 1951.

CHELEBOURG, Christian. **Le surnaturel**: essai sur une forme littéraire de l'imaginaire. Paris: Honoré Champion, 2006.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**: símbolos, mitos, arquétipos. Paulinas: São Paulo, 2009.

COLOMER, T. **A Formação do Leitor Literário**. São Paulo: Global, 2003. 455 p.

CORTÁZAR, Julio. **Teoria do túnel e outros escritos**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CUNHA, M. A. A. C. **Literatura Infantil**: Teoria & Prática. 5. ed. São Paulo: Ática, 1986. 143 p.

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, Mircea. **O sagrado e o profano**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GUIOMAR, Michel. **Principes d'une esthétique de la mort**. Paris: Klincksieck, 2019.

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

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

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de Cecília Macedo. São Paulo: Unesp, 2013.

LAJOLO, M. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. São Paulo: Ática. 1993. 112 p.

LOVECRAFT, H.Ph. Épouvante et surnaturel en littérature, trad. de S. Lamblin, p. 1061-1130, in Contes et Nouvelles. **L'horreur dans le musée et autres révisions**. Fungi de Yugo et autres poèmes fantastiques. Épouvante et surnaturel en littérature. Documents, II, Paris, Robert Laffont, coll. "Bouquins", 1991.

MARMOTEL, Fiction, Encyclopédie de Diderot et d'Alembert, Marsanne, Redon, s./d., reproduction de l'édition de Paris [1751-1765], **plus suppléments**, planches et tables.

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

NODIER, Charles. **Contes fantastiques**. Tomes 1 et 2. Apresentação de Michel Laclos. Paris: Jean-Jacques Pauvert, 1957.

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

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

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

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

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

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

STAM, Robert. **Literatura e cinema: teoria e análise da adaptação**. Tradução de Ivone Benedetti. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

SOARES, M. **A escolarização da literatura infantil e juvenil**. In: A escolarização da leitura literária. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 17-48.

ZILBERMAN, R. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.