



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**EDIMARA PEREIRA DE SOUZA**

**DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE: A INFLUÊNCIA DA MITOLOGIA GREGA**  
**EM *O LADRÃO DE RAIOS*, DE RICK RIORDAN**

**FORTALEZA**

**2026**

EDIMARA PEREIRA DE SOUZA

DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE: A INFLUÊNCIA DA MITOLOGIA GREGA EM  
*O LADRÃO DE RAIOS*, DE RICK RIORDAN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dra. Ana Maria César Pompeu.

FORTALEZA

2026

EDIMARA PEREIRA DE SOUZA

DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE: A INFLUÊNCIA DA MITOLOGIA GREGA EM  
*O LADRÃO DE RAIOS*, DE RICK RIORDAN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Aprovada em: 09/02/2026.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup> Dra. Ana Maria César Pompeu (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>ª</sup> Dra. Danielle Motta Araujo

Secretária Municipal de Educação de Fortaleza (SME)

---

Prof<sup>ª</sup> Dra. Francisca Luciana Sousa da Silva

Secretária de Cultura e Turismo de Eusébio (SECULT)

Dedico este trabalho a todos que sempre me  
incentivaram ao longo da vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Nessa jornada tão importante da minha vida, eu não poderia deixar de agradecer a Deus por ter me acompanhado e me guiado durante o curso de Letras (Português e Inglês) e, posteriormente, durante o mestrado em Letras (Literatura Comparada) na UFC. Foram quase oito anos, quase uma década, nessa instituição que me acolheu e me ensinou tanto. Se eu estivesse sozinha durante todo esse tempo, provavelmente não teria chegado tão longe. Por essa razão, eu também não poderia deixar de agradecer à minha família por todo o suporte e carinho que foram fundamentais para o meu desenvolvimento. Durante o período em que eu fiz parte do mestrado em Letras, eu tive o prazer de conhecer a minha orientadora Dra. Ana Maria César Pompeu. Preciso agradecer a ela por toda a orientação, os conselhos e a parceria que foram essenciais para a minha jornada acadêmica. Aqui, eu quero deixar a minha imensa gratidão por ter tido a oportunidade de tê-la como orientadora durante esses dois anos na pós-graduação. Meus sinceros agradecimentos a todos os meus amigos, professores e colegas que deixaram a minha caminhada mais leve. Também gostaria de agradecer à Funcap (Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo financiamento das minhas pesquisas e desta dissertação. Por último, mas não menos importante, agradeço a mim mesma por nunca ter desistido e por ter chegado ao fim dessa jornada. Muito obrigada!

“Você não precisa entender a vida. Precisa apenas vivê-la.” (Haig, 2022, p. 233).

## RESUMO

Nesta dissertação de mestrado, a mitologia grega foi analisada a partir de sua influência na obra *O Ladrão de Raios* (2023), de Rick Riordan, observando-se as principais referências e diálogos entre os textos clássicos e o livro escolhido para esta pesquisa. Com o suporte teórico da teoria da intertextualidade, temos como principal objetivo analisar como a mitologia grega, fonte de inspiração para diversos trabalhos, pesquisas e autores nos mais variados contextos, foi retratada na literatura infantojuvenil e, ainda, investigar quais foram os principais mecanismos utilizados pelo autor para adaptá-la em seu livro. Para alcançar o que foi proposto, a metodologia adotada envolve uma análise comparativa entre os personagens presentes nos mitos gregos e seus correspondentes em *O Ladrão de Raios*. Também utilizamos o conceito de jornada do herói, de Joseph Campbell, como base para observar como Rick Riordan estruturou a sua narrativa e criou um jovem herói moderno a partir de referências aos mitos gregos. Além das obras da literatura grega, como *Iliada* e *Odisseia*, atribuídas a Homero e datadas do século VIII a.C., e *Teogonia*, de Hesíodo, composta por volta do século VII a.C., este trabalho foi ancorado nos estudos de Nelly Novaes Coelho (2000) e de Teresa Colomer (2017) sobre a literatura infantojuvenil, assim como nas contribuições de Julia Kristeva (1974) e de Gérard Genette (2010) sobre a teoria da intertextualidade. No primeiro capítulo desta pesquisa, comentamos sobre o percurso feito pela mitologia grega desde sua presença na cultura oral até o texto literário que é objeto de estudo desta dissertação. Em seguida, fizemos uma análise das principais características e elementos que compõem a literatura infantojuvenil. Por fim, no último capítulo, observamos como os mitos gregos exercem sua influência em *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan, apresentando as novas concepções adquiridas por meio desse livro. Assim, podemos concluir, por meio da intertextualidade, que a mitologia grega influencia a literatura infantojuvenil, enriquecendo a narrativa e a estrutura simbólica presente na obra. Em outro aspecto, também podemos observar como a literatura infantojuvenil revisa e expande os textos clássicos sob uma nova perspectiva. Portanto, o que temos é um constante diálogo entre as áreas apresentadas, em que ambas se influenciam mutuamente.

**Palavras-chave:** mitologia grega; *O Ladrão de Raios*; literatura infantojuvenil; intertextualidade.

## ABSTRACT

In this master's thesis, Greek mythology was analyzed based on its influence on Rick Riordan's work *The Lightning Thief* (2023), observing the main references and dialogues between classical texts and the book chosen for this research. With the theoretical support of intertextuality theory, our main objective is to analyze how Greek mythology, a source of inspiration for various works, research, and authors in diverse contexts, has been portrayed in children's and young adult literature, and also to investigate the main mechanisms used by the author to adapt it in his book. To achieve this, the methodology adopted involves a comparative analysis between the characters present in Greek myths and their counterparts in *The Lightning Thief*. We also used Joseph Campbell's concept of the hero's journey as a basis to observe how Rick Riordan structured his narrative and created a modern young hero from references to classical texts. In addition to works of Greek literature, such as the *Iliad* and the *Odyssey*, attributed to Homer and dating from the 8th century BC, and Hesiod's *Theogony*, composed around the 7th century BC, this work is anchored in the studies of Nelly Novaes Coelho (2000) and Teresa Colomer (2017) on children's and young adult literature, as well as in the contributions of Julia Kristeva (1974) and Gérard Genette (2010) on the theory of intertextuality. In the first chapter of this research, we discuss the path taken by Greek mythology from its presence in oral culture to the literary text that is the object of study of this dissertation. Next, we analyze the main characteristics and elements that compose children's and young adult literature. Finally, in the last chapter, we observe how Greek myths exert their influence on *The Lightning Thief*, by Rick Riordan, presenting the new conceptions acquired through this book. Thus, we can conclude, through intertextuality, that Greek mythology influences children's and young adult literature, enriching the narrative and symbolic structure present in the work. In another aspect, we can also observe how children's and young adult literature revises and expands classical texts from a new perspective. Therefore, what we have is a constant dialogue between the areas presented, in which both mutually influence each other.

**Keywords:** Greek mythology; *The Lightning Thief*; children's and young adult literature; intertextuality.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>MITOLOGIA GREGA .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1</b>	<b>A transmissão dos mitos ao longo do tempo .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2</b>	<b>Principais deuses, heróis e seres mitológicos.....</b>	<b>21</b>
<b>2.3</b>	<b>Intertextualidade .....</b>	<b>27</b>
<b>3</b>	<b>A LITERATURA INFANTOJUVENIL .....</b>	<b>29</b>
<b>3.1</b>	<b>A evolução e a função educativa da literatura infantojuvenil.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2</b>	<b>Características da literatura infantojuvenil.....</b>	<b>35</b>
<b>3.3</b>	<b><i>O Ladrão de Raios</i> e a literatura infantojuvenil.....</b>	<b>39</b>
<b>4</b>	<b>DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE .....</b>	<b>47</b>
<b>4.1</b>	<b>A jornada do herói de Percy Jackson .....</b>	<b>51</b>
<b>4.2</b>	<b>Referências diretas e adaptações de mitos na narrativa.....</b>	<b>60</b>
<b>4.3</b>	<b>Entre Zeus e Poseidon: poder, símbolo e identidade do herói .....</b>	<b>78</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>81</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>83</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Ao observarmos atentamente os registros culturais provenientes da Grécia Antiga, percebemos que o legado produzido por diferentes grupos que compunham esse universo cultural exerceu grande influência em diversas manifestações artísticas ao longo do tempo. No nosso cotidiano, essa influência pode ser observada, por exemplo, na arte, na música e na escultura, entre outras expressões culturais que dialogam com a tradição helênica. Como resultado desse cenário, temos um legado que ainda molda e influencia muitos elementos das sociedades atuais. Por essa razão, a influência grega pode ser compreendida como um fator de inspiração nos mais diversos contextos. Nesse sentido, não seria coerente, por nossa parte, não considerar essa civilização como possuidora de uma das culturas mais diversas e relevantes da história da humanidade. Assim, por meio das pesquisas e dos estudos sobre a Grécia Antiga, podemos afirmar que certamente os antigos gregos foram muito relevantes no desenvolvimento de diversos campos do saber, incluindo a filosofia, a mitologia, o esporte, a política, entre outros.

Nessa perspectiva, as obras e os pensamentos desenvolvidos pelos antigos gregos tiveram um grande impacto em diversas civilizações, especialmente sua mitologia e seu conhecimento filosófico. No contexto atual, esses dois campos do saber ainda são utilizados como uma fonte de referência para a compreensão de ideias, teorias e conceitos pelos pesquisadores e pelos artistas. Esse impacto e essa influência podem ser vistos desde a Antiguidade, tendo como exemplo os antigos romanos, que foram um dos principais povos a utilizar os conhecimentos e os trabalhos desenvolvidos pelos gregos. Eles se destacaram em sua adaptação aos modelos culturais, demonstrando, dessa maneira, o impacto do legado helênico para a matriz cultural do Império Romano. Nesse ponto, não podemos deixar de destacar que esse tipo de transmissão de conhecimento, como em outros casos já observados, não ocorreu sem a presença de violência, subjugação e guerra entre as partes envolvidas nos conflitos. Em outras palavras, na maior parte das vezes, essa troca de informações não ocorreu de maneira voluntária e pacífica, mas sim de forma violenta e impetuosa, como foi o caso entre gregos e romanos.

Nos dias atuais, temos acesso a diversas músicas, filmes, séries e peças de teatro inspiradas nos mitos clássicos; cada área fez uso da mitologia grega de uma maneira diferente. Nesta parte, cabe ressaltar que ao nos referirmos aos mitos, adotamos uma perspectiva ampla, que abrange a tradição mítica greco-romana, incluindo narrativas provenientes da Grécia Antiga, como aquelas presentes nas obras de Homero e Hesíodo,

quanto suas reelaborações em períodos posteriores. Dessa forma, compreendemos os mitos como um conjunto dinâmico de narrativas que foram constantemente reinterpretadas ao longo do tempo, em diferentes contextos históricos e literários.

Nessa perspectiva, a literatura constitui uma das áreas que mais dialogam com as referências da mitologia grega, recorrendo frequentemente a seus personagens, narrativas e símbolos como fonte de inspiração. Dessa maneira, é possível encontrar diversas obras literárias que citam, atualizam ou adaptam os mitos gregos para novas versões. Por meio do número considerável de livros inspirados na mitologia, surgiu, no meio acadêmico, um campo de estudo especializado em pesquisar a presença mítica tanto em obras clássicas quanto em obras contemporâneas. Neste trabalho, entre tantas possibilidades de investigar essa relação, optamos por analisá-la a partir de sua conexão com a literatura infantojuvenil.

Em relação a este trabalho, a problemática norteadora iniciou-se a partir das seguintes perguntas: Como a mitologia grega é apresentada em obras da literatura infantojuvenil? De qual maneira os mitos foram reconfigurados nas histórias infantojuvenis? Como a estrutura narrativa da jornada do herói pode contribuir para a adaptação desses mitos? E qual seria o livro mais adequado para analisar o diálogo entre essas duas áreas? Após um período de reflexão, o livro *O Ladrão de Raios*<sup>1</sup> (2023), de Rick Riordan, foi escolhido como objeto de estudo para esta análise. Essa escolha foi baseada na memória afetiva desta pesquisadora, pois, desde a adolescência, a presença do personagem Percy Jackson é recorrente na vida de quem escreve esta dissertação. Estudá-lo neste trabalho foi um grande privilégio.

Por meio desse livro, temos como objetivo responder às perguntas levantadas anteriormente e refletir sobre como a jornada do herói, padrão narrativo esquematizado por Joseph Campbell, apresenta-se na trajetória do protagonista da história. Nesse ponto, podemos citar os seguintes aspectos como elementos essenciais para o desenvolvimento deste trabalho: compreender como Riordan reelabora os mitos gregos na construção da jornada do herói presente no livro e como essas modificações permitem a adaptação dessas narrativas míticas ao contexto da literatura infantojuvenil. Assim, a problemática norteadora surge como um mecanismo para pensarmos sobre o processo de ressignificação dos mitos a partir de uma nova perspectiva, tendo como base a literatura infantojuvenil.

Este trabalho tem como principal objetivo investigar as adaptações realizadas por Rick Riordan ao incorporar elementos da mitologia grega na literatura infantojuvenil, analisando tanto as aproximações quanto as modificações estabelecidas em relação às

---

<sup>1</sup> No Brasil, esse livro foi publicado pela editora Intrínseca, com tradução de Ricardo Gouveia.

narrativas míticas. Para isso, observamos de que maneira a jornada do herói foi utilizada na construção do herói moderno representado pela figura de Percy Jackson. Também buscamos analisar como ocorreu o processo de ressignificação dos mitos gregos em *O Ladrão de Raios*. Por meio das pesquisas realizadas antes da escrita deste trabalho, foi possível observar que, em diferentes textos acadêmicos, esse livro foi analisado a partir de sua relevância como ferramenta de incentivo à leitura. Nesses textos, a conexão entre literatura infantojuvenil e ensino nas escolas é o principal ponto de partida para essas investigações. Essa abordagem privilegia mais o aspecto educativo do que a análise propriamente dita das referências aos mitos gregos presentes na obra. De certo modo, esse é um contexto recorrente nas obras que se tornaram populares entre o público infantojuvenil. Nesse sentido, notamos que havia uma lacuna nos estudos que investigavam detalhadamente as relações entre os personagens presentes nos mitos gregos e os seus correspondentes em *O Ladrão de Raios*. Assim, podemos afirmar que investigar essa relação por meio de uma perspectiva literária comparativa e intertextual revela-se de grande importância, pois nos permite lançar luz sobre aspectos ainda pouco explorados na pesquisa acadêmica sobre esse assunto, por exemplo, investigar os recursos e os métodos utilizados pelo autor para adaptar os personagens mitológicos ao seu texto.

No Brasil, os autores Monteiro Lobato<sup>2</sup> e Ruth Rocha destacam-se por incorporar referências da mitologia grega em suas obras voltadas ao público infantil. Em território internacional, Richard Russell Riordan Jr., escritor norte-americano mais conhecido como Rick Riordan, aparece como um dos principais nomes quando o assunto é a conexão entre a mitologia grega e a literatura infantojuvenil. Antes de ser escritor em período integral, Riordan trabalhava como professor de inglês e de história em escolas de ensino fundamental e médio. De acordo com os comentários feitos pelo autor em seu site<sup>3</sup>, ele ensinou mitologia durante quase todos os anos em que foi professor, sendo considerada a sua matéria favorita. Como podemos observar nas obras que ele escreveu, essa disciplina acadêmica teve um papel muito importante no conteúdo e desenvolvimento de suas narrativas. A partir das histórias contadas para o filho, Riordan criou a saga de livros *Percy Jackson e Os Olimpianos*. Conforme a opinião do autor disponível em seu site<sup>4</sup>, ele gostou muito de escrever o primeiro livro, já que, para ele, a história era divertida. No geral, ele se destaca pelo vasto acervo

---

<sup>2</sup> Cabe ressaltar que as obras de Monteiro Lobato têm sido objeto de revisões críticas, especialmente no que diz respeito ao teor racista presente em seus textos. Embora não aprofundemos essa discussão neste trabalho, consideramos pertinente fazer essa observação.

<sup>3</sup> <https://rickriordan.com/about/>

<sup>4</sup> <https://rickriordan.com/about/>

dedicado à mitologia, tendo como foco, sobretudo, a mitologia grega e, em alguns de seus trabalhos posteriores, a mitologia egípcia. Apesar de sua popularidade e relevância, suas obras ainda não são investigadas na mesma frequência e quantidade que as de outros autores, por exemplo, as sagas de C. S. Lewis e de Tolkien, necessitando de um maior aprofundamento crítico nas pesquisas nacionais, especialmente no tocante aos estudos que abordam a adaptação e a ressignificação dos mitos gregos para os jovens leitores.

A saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan, possui um número extenso de livros e obras derivadas. Por esse motivo, percebemos a impossibilidade de investigar todas essas obras em um único trabalho. Optamos por delimitar como objeto de estudo o primeiro livro da saga, o que nos permitiu o recorte mais preciso para o estudo do tema proposto. Com essa escolha, conseguimos refletir sobre como os mitos gregos podem ser ressignificados e adaptados em histórias voltadas ao público infantojuvenil. *O Ladrão de Raios*, primeiro livro da série *Percy Jackson e os Olimpianos*, foi publicado originalmente nos Estados Unidos em 2005. Após alguns anos da primeira publicação, em 2023, a plataforma Disney+ produziu uma série baseada nesse universo.

Em relação à história, o livro narra a jornada de um jovem garoto que descobre ser um semideus no mundo moderno. Partindo dessa premissa, os leitores são inseridos em um universo que retrata os deuses gregos no século XXI. Na narrativa, o protagonista é Percy Jackson, um garoto de 12 anos, filho de Poseidon, que reside em New York, nos Estados Unidos. No início da obra, Percy não estava ciente de quem era o seu verdadeiro pai. Ele vivia a sua vida sem a consciência dos desafios e perigos que o destino de um herói poderia ocasionar. Entretanto, essa situação não durou por muito tempo, pois seu cotidiano mudou completamente ao descobrir a verdade que lhe foi ocultada. Após descobrir que era um semideus, ele foi acusado de ser o principal suspeito do roubo do raio-mestre de Zeus. Na história, esse raio, entre outros significados, era o símbolo do poder de Zeus e, por esse motivo, o desaparecimento de um objeto tão valioso poderia causar uma série de consequências terríveis. Outro fato importante a ser mencionado é o rapto de Sally Jackson, mãe de Percy, por Hades. Ao descobrir que sua mãe estava viva, a tarefa de resgatá-la do submundo passa a ser um dos principais objetivos de Percy, além de encontrar o raio-mestre e resolver o conflito instaurado pelo roubo. Para evitar uma possível guerra entre os deuses e resgatar sua mãe, o garoto inicia uma aventura com seus amigos Annabeth, filha de Atena, e Grover, um jovem sátiro. Ao longo dessa jornada, os três jovens enfrentam monstros, deuses e diversos perigos.

Nos dados de catalogação da editora Intrínseca, o livro *O Ladrão de Raios* foi

inserido no campo da literatura infantojuvenil. Podemos observar que o seu público leitor se insere na faixa etária que abarca tanto a infância quanto a adolescência, podendo ser lido e apreciado por diversas idades. Ao longo da saga, o leitor acompanha o personagem em suas aventuras, mas também é convidado, de certa maneira, a observar a jornada de amadurecimento de Percy. No início da história, somos informados de que o jovem, pela idade de 12 anos, está no fim da infância. Nos livros posteriores, observamos como ele entra na fase da adolescência e vive diversas experiências. Nesse ponto, somos os observadores dos desafios enfrentados por Percy em diversos aspectos de sua vida, não apenas em questões relacionadas aos deuses e ao Olimpo, mas também em um contexto mais amplo.

Em um curto período, esse livro conquistou ampla atenção do público e foi considerado um best-seller na lista do jornal *The New York Times*. Com o passar do tempo, *O Ladrão de Raios* foi traduzido e lançado em vários idiomas ao redor do mundo, conquistando diversos leitores. Neste trabalho, temos como objetivo analisar como a mitologia grega se insere nessa obra, partindo da concepção da jornada do herói. Também buscamos, em um contexto mais amplo, analisar como os mitos gregos são apresentados na literatura infantojuvenil e, ainda, identificar as principais modificações realizadas pelo escritor para incorporá-los e adaptá-los à obra selecionada para esta análise. Esta pesquisa foi baseada em obras literárias gregas, como *Iliada e Odisseia*, de Homero, e *Teogonia*, de Hesíodo. Com base no suporte teórico da intertextualidade, este estudo relaciona os personagens mitológicos das obras clássicas aos personagens presentes no livro de Rick Riordan, analisando as principais semelhanças e diferenças entre essas representações.

No primeiro capítulo desta pesquisa, as principais questões que envolvem os mitos foram analisadas, por exemplo, a transmissão dessas narrativas ao longo do tempo e a identificação dos principais personagens mitológicos. Além disso, discutimos a importância dos mitos na cultura, observando, dessa maneira, como eles foram utilizados como uma fonte de explicação para fenômenos da natureza e como uma ferramenta de transmissão de valores pela sociedade grega. No fim desse capítulo, também destacamos a teoria da intertextualidade. Para tanto, ancoramos essa análise nos estudos de Julia Kristeva (1974), que, partindo dos pensamentos e ponto de vista do linguista Mikhail Bakhtin, fundamentou as bases dos estudos sobre o campo da intertextualidade, bem como as contribuições teóricas de Gérard Genette (2010), que expandiram o conceito apresentado anteriormente por Kristeva.

No segundo capítulo, as principais características e elementos que compõem a literatura infantojuvenil foram analisados, tendo como base os estudos das pesquisadoras Nelly Novaes Coelho (2000) e Teresa Colomer (2017). A partir do ponto de vista dessas

autoras, foi possível delimitar os principais aspectos que definem uma obra destinada a esse público leitor e compreender como esses elementos foram essenciais para a construção da narrativa de *O Ladrão de Raios*. Com base nessa análise, posteriormente, também observamos como Rick Riordan adaptou os mitos gregos às demandas da literatura infantojuvenil.

Por fim, no terceiro capítulo, analisamos o livro selecionado como objeto de estudo, tendo como base uma investigação comparativa entre as referências mitológicas clássicas e as suas correspondências presentes na obra. Também analisamos como o conceito da jornada do herói foi utilizado na construção da narrativa do jovem herói moderno. Nesse capítulo, temos como foco a relação entre a mitologia grega e a literatura infantojuvenil, tendo a intertextualidade como suporte teórico para o diálogo entre as duas áreas. Com isso, foi possível compreender como os elementos centrais dos mitos foram preservados, transformados e atualizados, contribuindo, dessa maneira, para o enriquecimento das pesquisas sobre as narrativas que se inspiram na mitologia grega.

## 2 MITOLOGIA GREGA

Se observarmos a história da humanidade, seremos capazes de encontrar diversas referências aos mitos gregos. Atualmente, é possível observar como narrativas da mitologia grega, registradas em obras clássicas como a *Iliada* e a *Odisseia*, atribuídas a Homero, e a *Teogonia*, de Hesíodo, foram retomadas por diversos autores ao longo do tempo como fonte de inspiração para novas produções literárias. Na Antiguidade, contudo, essas narrativas mitológicas desempenhavam outra função, sendo utilizadas para explicar fenômenos naturais e aspectos da existência humana. Nesse período, os mitos foram utilizados como uma ferramenta para explicar os acontecimentos naturais e os mistérios da vida humana. Era uma maneira de conectar o mundo material ao mundo metafísico. Durante esse período, os mitos possuíam um caráter mais ligado ao divino, ao sobrenatural e aos ritos sagrados. De acordo com Mircea Eliade (1972), um dos pesquisadores mais relevantes do campo da mitologia, o mito pode ser compreendido como uma história sagrada. Nas palavras do autor, o mito “é sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser” (Eliade, 1972, p. 11). Em outras palavras, podemos compreendê-lo como uma narrativa que nos conta sobre um período distante que permanece ainda encoberto por uma camada de mistério, apresentando um tempo que, por ser extremamente antigo, não é possível recordar com exatidão. Nesse contexto, não só a mitologia grega, mas também a mitologia de outros povos serviram aos seres humanos como uma ferramenta para abastecer dois elementos que estão conectados à natureza humana: o fascínio pelo desconhecido e a transmissão de conhecimento.

Esses dois elementos desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento das sociedades, uma vez que a curiosidade humana diante do desconhecido sempre estimulou questionamentos e a busca por explicações para fenômenos que ainda não eram compreendidos. Essa busca nos levou ao desenvolvimento das sociedades e, desse modo, ao aprimoramento dos saberes da humanidade como um todo. Nessa perspectiva, os mitos podem ser considerados como peças importantes para a evolução tanto da filosofia quanto da ciência, mesmo que ainda permaneça, por parte da sociedade, aquela antiga concepção dos mitos apenas como histórias fantasiosas, falsas ou equivocadas. Apesar dessa visão reducionista, não é possível negar que eles possuem conexões profundas com o desenvolvimento das ciências. Eles também são ferramentas para entendermos diversos aspectos da natureza humana e da cultura. De acordo com Joseph Campbell (1990), um dos nomes mais conhecidos no campo da mitologia comparada, os mitos possuem quatro funções

principais: função mística, cosmológica, sociológica e pedagógica. Na concepção desse autor, todas as pessoas necessitam se relacionar com a função pedagógica, pois ela está conectada ao modo como podemos viver uma vida humana sob qualquer circunstância.

Além disso, podemos pensar que definir a palavra mito pode ser uma tarefa complicada, pois, a partir do momento em que tentamos encaixá-la dentro de uma definição, corremos o risco de nos distanciarmos, cada vez mais, de todos os elementos que constituem a natureza mítica. Em outros termos, estaríamos sempre perdendo uma parte importante para entender a profundidade dessas narrativas. Estaríamos reduzindo, de certa maneira, os múltiplos significados dos mitos, quando, na verdade, deveríamos nos preocupar com o fato de que eles são a visão de mundo de determinada sociedade e, por tal razão, a definição dessa palavra teria um caráter limitante. Sobre essa questão, Marcondes (2007, p. 18), filósofo e pesquisador brasileiro, explica:

por ser parte de uma tradição cultural, o mito configura assim a própria visão de mundo dos indivíduos, a sua maneira mesmo de vivenciar esta realidade. Nesse sentido, o pensamento mítico pressupõe a *adesão*, a *aceitação* dos indivíduos, na medida em que constitui as formas de sua experiência do real. O mito não se justifica, não se fundamenta, portanto, nem se presta ao questionamento, à crítica ou à correção. Não há discussão do mito porque ele constitui a própria visão de mundo dos indivíduos pertencentes a uma determinada sociedade, tendo portanto um caráter global que exclui outras perspectivas a partir das quais ele poderia ser discutido.

Conforme o que foi exposto, é possível estabelecer um paralelo entre as narrativas míticas e o pensamento filosófico-científico, uma vez que ambos apresentam semelhanças em seus processos de interpretação da realidade. Tanto as narrativas da tradição mítica quanto a reflexão filosófica partem da observação do mundo, a partir da qual formulam questionamentos e buscam explicações para os fenômenos observados. Entretanto, no âmbito mitológico, podemos ampliar um pouco mais esse horizonte de análise e adicionar o elemento fantástico, sendo considerado um de seus principais traços. Segundo Pierre Grimal (1982, p. 09), importante historiador e pesquisador da civilização romana, “para um grego, o mito não conhece nenhuma fronteira. Insinua-se por toda parte. É tão essencial a seu pensamento quanto o ar ou o sol à sua própria vida”.

De acordo com Marcondes (2007), o termo em grego para *mythos* (μῦθος) faz referência a um tipo de discurso muito específico, caracterizado por sua natureza ficcional ou imaginária, e, até mesmo em algumas ocasiões, pode ser visto como um sinônimo do conceito de "mentira". Partindo dessa conceituação que considera o mito como um discurso fantástico, podemos observar que a mitologia também está interligada com outro elemento puramente humano: a criatividade. Nesse contexto, a criatividade não está presente apenas

nos mitos, mas também se faz presente na literatura em geral, especialmente na literatura infantojuvenil, sendo um elemento importante a ser levado em consideração pelos autores no processo de criação desses textos, pois os pequenos se interessam bastante por histórias em que a criatividade parece não ter barreiras. Dessa maneira, para que esses textos sejam escritos, não basta apenas o(a) escritor(a) ter conhecimento das técnicas de escrita ou das regras gramaticais; é necessário que ele/ela mergulhe no mundo cativante e fantástico em que a maioria das crianças parecem estar. O escritor que, na maioria das vezes, é um adulto, necessita encontrar um caminho para acessar esse imaginário infantil. Encontrar esse caminho pode ser uma tarefa difícil para quem se dispõe a escrever textos para as crianças e adolescentes, já que os adultos não compartilham as mesmas referências que os seus leitores. De acordo com Peter Hunt (2015), a literatura infantil consiste em textos produzidos por adultos e destinados a leitores não adultos, inseridos em um contexto social complexo; nesse processo, essa produção pode ser compreendida como uma espécie de tradução cultural, especialmente quando relacionada à ideia de subcultura ou anticultura.

Se observarmos esses textos pela sua natureza fantástica, podemos deduzir que os mitos também possuem os seus paralelos com as narrativas voltadas para o público infantojuvenil, pois compartilham e se alimentam da fonte da imaginação e da fantasia. De acordo com Nelly Novaes Coelho (2000, p. 52), crítica literária e professora brasileira, “em seus primórdios, a literatura foi essencialmente fantástica: na infância da humanidade, quando os fenômenos da vida natural e as causas e os princípios das coisas eram inexplicáveis pela lógica, o *pensamento mágico* ou *mítico* dominava”. Ainda conforme esse pensamento, a autora comenta que a natureza mágica da literatura arcaica explica por que esses mitos e textos primordiais se transformaram posteriormente em literatura infantil, pois esse elemento fantástico atrai espontaneamente as crianças. Nesse contexto, o pensamento mágico ou mítico está presente tanto na imaginação que criou a primeira literatura quanto nas obras infantis que a sucederam.

Em *O Poder do Mito* (1990), Campbell comenta que os contos de fadas podem ser considerados como a mitologia voltada para a infância. Nas histórias infantis, podemos observar elementos equivalentes aos dos mitos clássicos, mas em uma escala ajustada às necessidades das crianças. Nesse ponto, podemos utilizar o livro *O Ladrão de Raios* como exemplo dessa relação proposta. Apesar de não ser um conto de fadas, como foi citado por Campbell, a obra se encaixa nesse processo de “adaptação” da mitologia para as crianças, pois faz uso de uma estrutura narrativa que podemos encontrar nos textos clássicos, mas em um contexto diferente, no caso, em um cenário moderno. Na história, Rick Riordan constrói

um universo maravilhoso a partir de elementos da mitologia grega, incorporando aspectos que dialogam com o contexto e com o público da literatura infantojuvenil contemporânea. Na narrativa, o leitor entra em contato com um universo que articula elementos do cotidiano de um jovem moderno com referências ao imaginário mítico. Desse modo, é possível observar uma atualização dos mitos gregos que passam a ser reinterpretados e adaptados às características e aos temas recorrentes da literatura infantojuvenil.

## **2.1 A transmissão dos mitos ao longo do tempo**

Desde as civilizações antigas, os mitos servem ao propósito de nos revelar os tempos primordiais, ou seja, aqueles que não conseguimos acessar com facilidade. Nesse sentido, a mitologia desempenha o papel de explicar a realidade, os fenômenos da natureza e os mistérios da vida, preenchendo, até certo nível, as lacunas deixadas pelo tempo. Nesse cenário, podemos compreender os mitos como narrativas que contam sobre o contexto e a vivência de um determinado povo, indo além da concepção que os considera como histórias meramente fantasiosas. Sobre esse assunto, Mircea Eliade (1972) comenta que eles devem ser vistos como uma história verdadeira, pois sempre se referem a realidades. Conforme esse pensamento, os mitos podem ser pensados como histórias que transmitem, de maneira simbólica, verdades profundas sobre a existência humana.

Nos tempos primordiais, os mitos eram transmitidos por meio da tradição oral dos povos antigos. Durante esse período, a oralidade era a principal ferramenta utilizada para repassar conhecimentos e tradições para os membros de uma sociedade. Na obra *O universo, os deuses, os homens* (2000), Jean-Pierre Vernant, pesquisador e historiador francês, comenta que o mito pode ser considerado como uma narrativa que passa de geração a geração, tendo a oralidade como principal meio de transmissão. Assim, podemos afirmar que a tradição oral permitia uma maior aproximação das circunstâncias e do contexto em que essas histórias se converteram em uma narrativa sagrada.

No estudo sobre oralidade e escrita, Walter J. Ong (2002), professor e historiador norte-americano, observa que as culturas orais possuem uma maneira muito distinta de pensar e de se organizar quando comparadas com as culturas que dependem da escrita. Nesse estudo, o autor comenta que, ao longo do tempo, os pesquisadores descobriram algumas diferenças fundamentais entre as formas de organização do conhecimento e a verbalização em culturas orais primárias e em culturas que possuem uma profunda influência do uso da escrita. Como resultado, Ong argumenta que características consideradas naturais em áreas como literatura, filosofia e ciência foram, na realidade, moldadas pelos recursos

proporcionados pela escrita. Além disso, o autor observa que, nas culturas orais, o aprendizado possuía um caráter prático, baseado na escuta, na repetição e na memorização, frequentemente por meio de provérbios e fórmulas fixas. Nesse contexto, a retórica tornou-se uma das principais preocupações no Ocidente, sendo amplamente desenvolvida pelos antigos gregos. Naquele período, a memória exercia um papel fundamental na transmissão de conhecimentos entre os membros das sociedades. Por esse motivo, a tradição oral favorecia a repetição e a memorização dos mitos, colaborando com a fixação dos ritos sagrados e dos saberes contidos nessas narrativas, constituindo, desse modo, aspectos fundamentais para a preservação dos mitos. Essas histórias formavam um repertório sagrado e mítico que moldou diversas sociedades, além de estabelecer modelos e arquétipos relacionados à experiência humana. Em razão de seu caráter atemporal e simbólico, os mitos podem ser constantemente reinterpretados por diferentes culturas e épocas. Nessa perspectiva, o autor Mircea Eliade (1972, p. 10) explica que

a maioria dos mitos gregos foi recontada e, conseqüentemente, modificada, articulada e sistematizada por Hesíodo e Homero, pelos rapsodos e mitógrafos. As tradições mitológicas do Oriente Próximo e da Índia foram persistentemente reinterpretadas e elaboradas por seus respectivos teólogos e ritualistas.

Como consequência desse fenômeno, ao longo do tempo, os mitos aos quais temos acesso passaram por transformações e adaptações conforme os moldes selecionados pelos poetas clássicos e pelos estudiosos da mitologia. De acordo com Junito de Souza Brandão (1986, p. 25), especialista em mitologia grega, “os mitos gregos só se conhecem através da forma escrita e das imóveis composições da arte figurada, o que, aliás, é comum a quase todas as mitologias antigas”. Nesse contexto, com o advento da escrita, muitos mitos tiveram seus aspectos originais modificados e passaram a ser fixados em estruturas relacionadas ao registro escrito. Entretanto, essa passagem da oralidade para a escrita não significa que “essas Grandes Mitologias tenham perdido sua ‘substância mítica’ e que não passem de literatura [...]” (Eliade, 1972, p. 10).

Como resultado desse processo, duas situações distintas podem ser observadas. Por um lado, a escrita contribuiu para que os mitos perdessem parte de suas características primordiais ligadas ao sagrado e aos ritos; por outro lado, ela também possibilitou que fossem registrados, preservados e difundidos nas sociedades. Atualmente, só temos acesso a esse repertório riquíssimo porque ele foi fixado em formas que sobreviveram à passagem do tempo. Como exemplo desse processo, podemos citar a mitologia grega que foi eternizada nos textos de Homero e Hesíodo. Além disso, a escrita também permitiu que muitas dessas histórias fossem reinterpretadas e ressignificadas por diversos autores. Em *O Herói de Mil*

*Faces* (1997), Joseph Campbell desenvolve o conceito da jornada do herói, um elemento estruturante do campo narrativo, no qual o arquétipo do herói mitológico se apresenta como uma estrutura universal presente em diversas histórias. Por meio desse conceito, observa-se que esse padrão foi amplamente utilizado no cinema, na literatura, entre outras formas de expressão. Seja pela oralidade, pela escrita ou por outros meios, os mitos continuam sendo uma fonte de referência para a compreensão de diversos aspectos da existência humana.

## **2.2 Principais deuses, heróis e seres mitológicos**

Ao entrarmos em contato com as narrativas gregas, podemos afirmar que são obras repletas de histórias fascinantes que envolvem, em sua maioria, deuses, semideuses, heróis, monstros e mortais. Indo além desse aspecto cativante, elas também fornecem explicações para a origem do mundo, fenômenos naturais, eventos históricos e comportamentos humanos. Na Antiguidade, esse era o seu principal papel. A partir da leitura dos mitos, é possível observar a relação entre o homem, a natureza e os deuses. No passado, os antigos gregos acreditavam que os deuses controlavam todos os aspectos da vida e, por isso, era importante conhecer e respeitar as divindades. Nos textos clássicos, encontramos uma longa lista de seres e criaturas criadas para representar e explicar a realidade. “[...] o mito é sempre uma representação coletiva, transmitida através de várias gerações e que relata uma explicação do mundo” (Brandão, 1986, p. 36). Neste trabalho, devido ao extenso número de personagens mitológicos mencionados nas obras gregas, optamos por nos restringir aos principais seres mitológicos mencionados em *O Ladrão de Raios*. Esses personagens não serão analisados necessariamente na ordem e na sequência em que foram apresentados na história do livro.

Na mitologia grega, a tríade formada por Zeus, Poseidon e Hades era responsável por comandar e controlar os três principais reinos: o céu, o mar e o submundo. Os três deuses mencionados eram filhos das entidades Cronos e Reia. Logo no início de sua existência, a tríade e os outros irmãos, com o apoio de Reia, precisaram lutar e destronar o próprio pai. Em *Teogonia*, Hesíodo comenta sobre Cronos ter engolido os próprios filhos com receio de perder o poder e o comando sobre o mundo. Nos seguintes trechos de *Teogonia*, temos a narração desse temor: “E engolia-os o grande Crono tão logo cada um / do ventre sagrado da mãe descia aos joelhos, / tramando-o para que outro dos magníficos Uranidas / não tivesse entre os imortais a honra de rei” (Hesíodo, vv. 459-462) (trad. Jaa Torrano). Temendo ser destronado por um de seus filhos, Crono passou a devorá-los logo após o nascimento. No entanto, Zeus foi salvo por Reia e, ao atingir a idade adulta, retornou para enfrentar o pai e

libertar os irmãos que haviam sido engolidos. Com essa ação, teve início uma grande batalha entre os titãs, liderados por Crono, e os deuses olímpicos, liderados por Zeus. Ao final desse confronto, conhecido como Titanomaquia, os olímpicos saíram vitoriosos e passaram a governar o universo, repartindo entre si as diferentes esferas de poder. “Terminada a refrega, os três grandes deuses receberam por sorteio seus respectivos domínios: Zeus obteve o céu; Posídon, o mar; Hades, Plutão, o mundo subterrâneo ou Hades, ficando, porém, Zeus com a supremacia no Universo” (Brandão, 1986, p. 334).

Analisando de maneira separada cada deus dessa tríade, Zeus, o mais novo entre os irmãos, foi considerado o líder dos deuses e governante do Monte Olimpo. Em *Iliada*, Homero o chama de “pai dos homens e dos deuses”, ressaltando o seu papel de autoridade: “O pai dos homens e deuses lhe disse o seguinte, em resposta: / Hera, não penses que podes saber quanto na alma concebo, / pois, apesar de me seres esposa, ser-te-ia difícil” (Homero, I, vv. 544-546) (trad. Carlos Alberto Nunes). Em muitas versões, Zeus também representa a expansão, a ordem e a autoridade, tendo como principais símbolos: o raio, a águia e o carvalho. “Na visão popular e pedagógica de Homero, Zeus é o conquistador por excelência: está sempre envolvido em amores extraconjugais, dos quais nascem muitos deuses, semideuses e heróis” (Salis, 2003, p. 28).

No controle dos mares, Poseidon<sup>5</sup>, o irmão mais velho de Zeus, representa a potência avassaladora dos mares, a energia do inevitável e a força do desconhecido. “Seu símbolo é o tridente de ouro, que representa a união do celeste, do terrestre e do abissal” (Salis, 2003, p. 78). Em muitas versões, Poseidon também era descrito com uma personalidade colérica e impetuosa. “Era quem governava os mares, irmão de Zeus e segundo deus mais importante depois deste. Os gregos de ambos os lados do Egeu eram marinheiros e o deus do mar tinha para eles suma importância” (Hamilton, 2022, p. 41).

No submundo, Hades é considerado o governante, sendo responsável por comandar o reino dos mortos. Na mitologia grega, Hades representa a finitude e o mistério da morte, tendo como principal símbolo o elmo que permitia a invisibilidade. Ao contrário do imaginário comum, Hades não deve ser visto ou interpretado como um sinônimo para o conceito cristão relacionado à palavra “demônio”. Nos mitos, o deus do submundo era um personagem enigmático, sombrio e misterioso. Sobre essa questão, o autor Viktor D. Salis (2003, p. 79), mitólogo e pesquisador, comenta:

---

<sup>5</sup> Dependendo da tradução do texto, o nome Poseidon pode sofrer algumas modificações em sua grafia. Nas traduções da *Iliada* e da *Odisseia*, de Carlos Alberto Nunes, escolhidas para esta pesquisa, o nome Poseidon aparece traduzido como Posido, sem que haja alteração quanto à referência à divindade. Situação semelhante ocorre com o nome Cronos, que na obra *Teogonia*, de Jaa Torrano, foi traduzido como Crono.

Hades era uma designação geral das forças ocultas que presidem a morte e a regeneração dos corpos (metempsicose) e passou também a chamar-se Plutão, divindade benfeitora, e não apenas temível, cuja existência está ligada também à fertilidade da terra.

Para além da tríade citada, em *O Ladrão de Raios*, observa-se a presença e a menção a outras divindades. No livro, um dos primeiros deuses com quem Percy entra em contato é Ares. Na tradição clássica, Ares, filho de Zeus e Hera, era reconhecido como o deus da guerra e das batalhas, sendo frequentemente representado como uma figura irascível, impulsiva e de natureza sanguinária. Nos seguintes versos da *Iliada*, podemos confirmar essa descrição: “Ares guerreiro, dos homens flagelo, eversor de cidades, / não nos seria possível deixar que os Troianos e Aquivos / digladiassem, até vermos a quem Zeus concede a vitória?” (Homero, V, vv. 41-43) (trad. Carlos Alberto Nunes). Essa divindade também era conhecida como “deus do espírito de luta e dos combates” (Salis, 2003, p. 26). Por outro lado, destaca-se a deusa Atena, filha de Zeus, que, segundo a tradição mítica, teria nascido de sua cabeça. Atena representa, entre outros aspectos, a guerra estratégica e a sabedoria. Ela foi uma das deusas mais cultuadas pelos antigos gregos e, em razão de sua relevância, a cidade de Atenas recebeu esse nome em sua homenagem.

No primeiro relato a seu respeito, a *Iliada*, Palas Atena é uma deusa do combate, valorosa e implacável, mas, em outros textos, só guerreia para defender o Estado e o lar de inimigos externos. Era proeminentemente a deusa da cidade, protetora da vida civilizada, do artesanato e da agricultura; foi a inventora das rédeas e quem primeiro domou cavalos para os homens usarem (Hamilton, 2022, p. 42).

No livro, também temos a menção ao deus Hermes, filho de Zeus e Maia, que é o mensageiro dos deuses. Ele representa a comunicação e a travessia entre mundos. “deus condutor das almas após a morte no caminho para voltarem a viver [...]” (Salis, 2003, p. 26). Na narrativa de *O Ladrão de Raios*, o deus Dioniso também aparece como personagem, sendo o responsável pelo Acampamento Meio-Sangue.<sup>6</sup> Na mitologia grega, Dioniso é associado ao vinho, à fertilidade e às festividades. Apesar de sua relevância, é considerado um deus tardio entre aqueles que habitavam o Monte Olimpo, aparecendo com destaque nas tragédias e comédias gregas, especialmente em *As Bacantes*, de Eurípides. No trecho a seguir dessa obra, podemos observar a chegada de Dioniso a Tebas, cidade natal de sua família materna, com o objetivo de ser reconhecido como deus e vingar a morte de sua mãe.

Estou aqui, chegando à terra dos tebanos,  
eu, o próprio, Dioniso, filho de Zeus,  
que há muitos anos a filha do antigo Cadmo,  
Sêmele, trouxe ao mundo graças ao fulgor  
de um divino relâmpago vindo das nuvens.

<sup>6</sup> Na obra de Rick Riordan, o Acampamento Meio-Sangue é um local secreto onde os semideuses, filhos dos deuses gregos, recebiam treinamento.

Tomei a forma humana para frequentar  
as nascentes de Dirce e as águas do Ismeno  
(Eurípides, *As Bacantes*, vv. 1-5) (trad. Mário da Gama Kury).

Em *O Ladrão de Raios*, também temos a menção à deusa Afrodite na narrativa. Na tradição literária clássica, a deusa possui duas versões diferentes para o seu nascimento, uma de Homero e a outra de Hesíodo. Na versão de Homero (*Iliada*), a deusa Afrodite é filha de Zeus e Dione, uma divindade menor, por vezes, identificada como uma ninfa do mar ou uma Titã. Nessa obra, a deusa faz parte da geração mais jovem dos deuses olímpicos, irmã de outras divindades importantes e sujeita à autoridade de Zeus.

Não te aventuras, jamais, a lutar contra os deuses eternos,  
caso te venha tentar algum nume do Olimpo elevado;  
contra nenhum; mas se a filha de Zeus poderoso, Afrodite,  
se aventurar a lutar, então fere-a com o bronze afiado  
(Homero, *Iliada*, V, vv. 129-132) (trad. Carlos Alberto Nunes).

Na versão de Hesíodo (*Teogonia*), Afrodite nasceu da espuma do mar, que se formou quando o sangue e os órgãos genitais cortados de Urano, deus primordial, foram lançados ao mar por Cronos. Nessa versão, Afrodite é uma divindade primordial, anterior até mesmo a Zeus, o deus soberano. “A ela. Afrodite / Deusa nascida de espuma e bem-coroadada Citeréia / apelidam homens e Deuses, porque da espuma / criou-se e Citeréia porque tocou Citera [...]” (Hesíodo, *Teogonia*, vv.195-197) (trad. Torrano).

No livro de Rick Riordan, Perséfone, filha de Zeus e Deméter, também é citada. Ela era associada à primavera e ao submundo. Na mitologia grega, a história dessa deusa é uma das mais trágicas, pois a jovem foi raptada pelo próprio tio e, no momento em que isso aconteceu, ninguém a ajudou. No *Hino Homérico a Deméter*<sup>7</sup>, é narrado o rapto violento de Perséfone.

Canto Deméter, de belos cabelos, deidade solene,  
junto da filha de esguios tornozelos, a quem Edoneu  
arrebato por presente de Zeus de ampla vista, troante,  
longe Deméter de espada dourada, de fruto brilhante,  
quando brincava entre as oceaninas, de bustos profundos,  
de colher flores de rosa, açafão e violetas bonitas,  
sobre um gramado macio, e de íris bem como jacinto,  
e de narciso – num dolo de Gaia à garota florente  
dentro do plano de Zeus, alegrando o que tudo recebe –,  
maravilhoso e brilhante: um espanto de ver para todos,  
para os eternos divinos e para os humanos mortais.  
Dele a partir das raízes cem brotos de flor despontavam.  
Dúlcido odor exalava, tão doce que tudo, do céu  
à vasta terra e até a onda salina do mar lhe sorriu.  
Maravilhada, buscou alcançá-lo com ambas as mãos,  
belo ornamento. Porém a vastívia terra se abriu

<sup>7</sup> Apesar de os *Hinos Homéricos* serem tradicionalmente atribuídos a Homero, em razão de semelhanças de estilo e métrica, supõe-se que esses hinos foram compostos por diferentes autores.

junto à planície de Nisa e o que tudo retém irrompeu  
 com montaria imortal, o Cronida de múltiplos nomes.  
 Tendo-a tomado contrário à vontade, ao palácio dourado  
 foi-se com ela em lamentos. Gritava com voz incessante  
 súplica ao pai que de Crono nasceu, o mais alto e mais nobre  
 (vv. 1-21) (trad. Leonardo Antunes).

Além dos deuses já mencionados, na narrativa de *O Ladrão de Raios*, há também a presença de diversos monstros e seres mitológicos, como o Minotauro, a Quimera, as Fúrias, a Hidra, Cérbero, as Harpias, os Centauros, os Sátiros, Equidna e Medusa. “Filho da esposa de Minos, Pasífae, com um touro de beleza esplendorosa” (Hamilton, 2022, p. 241). Na história, Percy Jackson o enfrenta logo no início do livro.

Nos mitos gregos, Quimera era uma criatura com corpo de leão, cauda de serpente e cabeça de cabra nas costas. Percy luta contra ela em um lugar chamado Gateway Arch. Em *Teogonia*, a quimera era “a Cabra que sopra irrepelível fogo, / a terrível e grande e de pés ligeiros e cruel, / tinha três cabeças: uma de leão de olhos rútilos, / outra de cabra, outra de víbora, cruel serpente” (Hesíodo, vv. 319-322) (trad. Torrano). Equidna foi apresentada como a mãe dos monstros. De acordo com a *Teogonia*, ela era filha de Fórcis e Ceto:

Ela pariu outro incombátível prodígio nem para  
 homens mortais nem a Deuses imortais  
 numa gruta cava: divina víbora de ânimo cruel,  
 semi ninfa de olhos vivos e belas faces  
 e prodigiosa semi-serpente terrível e enorme,  
 cambiante carnívoro sob covil na divina terra  
 (Hesíodo, vv. 295-300) (trad. Torrano).

Em *Teogonia*, o autor também descreve o nascimento das Erínias, sem especificar quantas, quando o sangue de Urano atinge a terra. Elas são consideradas como a personificação da vingança. “Mas nada inerte escapou da mão: / quantos salpicos respingaram sanguíneos / a todos recebeu-os a Terra; com o girar do ano / gerou as Erínias duras [...]” (Hesíodo, *Teogonia*, vv. 182-185) (trad. Torrano). Elas eram seres alados que perseguiam e puniam os culpados, estando conectadas ao deus Hades. Em *O Ladrão de Raios*, Rick Riordan optou pela nomenclatura de origem latina (Fúrias), a personagem Sra. Dodds era uma delas.

Nesse livro, a Hidra, apesar de não aparecer fisicamente, foi mencionada. Ela era um monstro apavorante que causava medo nos habitantes de Lerna. “A seguir gerou Hidra, sábia do que é funesto, / e em Lerna nutriu-a a deusa de alvos braços Hera / por imenso rancor contra a força de Heracles” (Hesíodo, *Teogonia*, vv. 313-315) (trad. Torrano).

Nas narrativas mitológicas, Cérbero era o cão de três cabeças que guardava o

submundo. No livro, Percy, Annabeth e Grover interagem com ele no mundo dos mortos. Em *Teogonia*, temos uma descrição desse ser mitológico. “[...] Depois pariu o incombátível e não nomeável / Cérbero carnívoro, cão de brônzea voz do Hades, / de cinquenta cabeças, impudente e cruel” (Hesíodo, vv. 310-312) (trad. Torrano). As Harpias eram descritas como criaturas com corpo de pássaro e rosto de mulher. No Acampamento Meio-Sangue, elas aparecem como "inspetoras de limpeza".

Espanto à filha do Oceano de profundo fluir  
desposou, Ambarina. Ela pariu ligeira Íris  
e Harpias de belos cabelos: Proceta e Alígera  
que a pássaros e rajadas de vento acompanham  
com asas ligeiras, pois no abismo do ar se lançam  
(Hesíodo, *Teogonia*, vv. 265-269) (trad. Torrano).

Nos mitos, os centauros eram considerados seres metade homem, metade cavalo. No livro de Riordan, o personagem Quíron era um deles. Nas obras atribuídas a Homero, temos a menção ao famoso centauro Quíron. Nos versos em que seu nome aparece, ele é frequentemente lembrado por seus conhecimentos de medicina e sua sabedoria, como exemplo, temos: “Pondo patente a ferida que o dardo amargoso fizera, / chupa-lhe o sangue, cobrindo-a, depois, habilmente, com bálsamo, / cujo segredo Quirão<sup>8</sup>, por afeto, a seu pai ensinara” (Homero, *Iliada*, IV, vv. 217-219) (trad. Carlos Alberto Nunes).

Nas narrativas mitológicas, os sátiros eram descritos como seres meio homem, meio bode; Grover, amigo de Percy, é um exemplo. Esses seres aparecem, de maneira mais frequente, nos textos satíricos. Na atualidade, temos acesso a poucos fragmentos e obras desse gênero. Em *O Ciclope*, de Eurípides, os sátiros têm um papel importante na trama da história. Nesse texto clássico, temos a passagem de um episódio da *Odisseia*, em que Odisseu e seus companheiros se encontram em uma ilha dominada por um ciclope. Nesse lugar, o ciclope Polifemo mantém como prisioneiros diversos sátiros. Nos seguintes versos, podemos observar Odisseu avistando os habitantes dessa ilha: “Avisto esta massa de sátiros perto da caverna. Primeiro dou graças ao mais velho” (Eurípides *apud* Rodrigues, 2016, vv. 100-10, p. 92). Por último, mas não menos importante, temos a personagem Medusa, que era um monstro com cobras no lugar do cabelo, cujo olhar transformava as pessoas em pedra. No livro de Riordan, Percy a enfrenta em uma estufa. Medusa aparece em algumas obras clássicas, por exemplo, ela é citada em *Teogonia*.

De Fórcis, Ceto gerou as Velhas de belas faces,  
grisalhas de nascença, apelidam-nas Velhas  
Deuses imortais e homens caminhantes da terra:  
Penfredo de véu perfeito e Ênio de véu açafraão.  
Gerou Górgonas que habitam além do ínclito Oceano

<sup>8</sup> Na tradução de *Iliada* utilizada para esta pesquisa, o nome do centauro Quíron foi traduzido como Quirão.

os confins da noite (onde as Hespérides cantoras):  
 Esteno, Euriale e Medusa que sofreu o funesto,  
 era mortal, as outras imortais e sem velhice  
 ambas, mas com ela deitou-se o Crina-preta  
 no macio prado entre flores de primavera  
 (Hesíodo, *Teogonia*, vv. 270-279) (trad. Torrano).

Após esses exemplos, podemos observar como a história de Rick Riordan está repleta de seres mitológicos. No último capítulo, iremos analisar mais detalhadamente alguns desses seres que foram mencionados nesta seção.

### 2.3 Intertextualidade

Nesta pesquisa, utilizamos a teoria da intertextualidade para analisar a relação entre o livro *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan, e os textos da literatura grega escolhidos para este trabalho. No meio acadêmico, o conceito de intertextualidade é muito utilizado para investigar as conexões entre diferentes obras, sendo seu uso relevante para investigarmos as principais referências aos mitos na obra de Riordan.

Em meados da década de 1960, por meio das pesquisas de Julia Kristeva, surge o conceito de intertextualidade. Esse termo resulta da interpretação que a autora realizou das ideias de Mikhail Bakhtin, especialmente de sua noção de dialogismo. Para Bakhtin, todo texto se constitui a partir da relação com outros discursos e enunciados já existentes, estabelecendo um diálogo contínuo com diferentes vozes e tradições discursivas. A partir dessa perspectiva, Kristeva desenvolve o conceito de intertextualidade para explicar como os textos se constroem por meio da presença, transformação ou retomada de outros textos. Para a autora (1974), o texto deve ser compreendido a partir de suas relações com outros textos; ou seja, não se limita ao seu conteúdo interno, mas se configura como um espaço de diálogo constante. Nesse sentido, a intertextualidade refere-se ao processo pelo qual um texto incorpora, transforma e ressignifica elementos de outros textos, que podem se manifestar por meio de citações, alusões, paródias ou recriações. Assim, todo texto pode ser entendido como um “tecido de vozes”, no qual diferentes discursos se entrelaçam e contribuem para a construção de sentidos. Nessa perspectiva, também podem ser mencionados os estudos de Claudio Guillén, especialmente em *Entre lo uno y lo diverso* (1985). Para o autor, a literatura pode ser compreendida a partir das relações que estabelece com outras tradições literárias, desenvolvendo-se em um campo de trocas entre elementos considerados universais, recorrentes em diferentes culturas, e aspectos particulares, ligados às especificidades de cada contexto. Nesse contexto, o autor considera importante manter uma perspectiva equilibrada entre os dois aspectos, ou seja, não podemos ter uma visão reducionista que privilegia apenas

um dos dois elementos ao analisar uma obra.

Em *Palimpsestos* (2010), de Gérard Genette, temos a expansão da discussão iniciada nos estudos de Julia Kristeva. Nessa obra, Genette considera e propõe cinco categorias que compõem a transtextualidade, ou seja, o conjunto de relações que um texto pode manter com outros textos. No livro, o autor inicia a explicação com o conceito de intertextualidade, termo cunhado por Kristeva, definido como a presença efetiva de um texto dentro de outro, por meio de citações, alusões ou referências diretas. A segunda relação apresentada é entre o texto e o seu paratexto, que se refere aos elementos que acompanham o texto principal e o contextualizam, como os apresentados pelo próprio autor:

título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, do qual o leitor, o mais purista e o menos vocacionado à erudição externa, nem sempre pode dispor tão facilmente como desejaria e pretende (Genette, 2010, p. 15) (trad. Luciene Guimarães).

Ademais, o terceiro termo conceituado foi a metatextualidade que, de acordo com Genette (2010), consiste no comentário crítico ou na análise de um texto sobre outro, geralmente de forma implícita. Podemos compreender que a metatextualidade é um processo mais sutil e que necessita de uma capacidade mais aguçada do leitor para compreender as conexões entre os textos, quando comparada às outras categorias. O quarto elemento é a hipertextualidade, que se refere à transformação de um texto anterior (hipotexto) em um novo texto (hipertexto). Para a análise da mitologia grega presente no livro *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan, essa categoria será muito importante. Por último, temos o quinto termo que é a architextualidade que seria a relação entre o texto e as categorias gerais. Em outras palavras, seria a relação silenciosa entre um texto e um gênero, o que influencia sua leitura e interpretação. Essas categorias elencadas por Genette são importantes para entendermos como as relações entre os mitos e o livro de Rick Riordan funcionam.

### 3 A LITERATURA INFANTOJUVENIL

Para compreendermos como os principais elementos que definem uma obra destinada ao público infantojuvenil estão presentes no livro *O Ladrão de Raios*, primeiramente, é necessário analisar o próprio conceito de literatura infantojuvenil e as suas características. É importante ressaltar que, neste trabalho, não temos como objetivo esgotar esse assunto ou investigar de maneira minuciosa todos os aspectos que constituem esse ramo da literatura, mas sim realizar um panorama geral sobre esse tema. Essa análise nos permitirá observar como o livro de Rick Riordan se insere na literatura infantojuvenil e como esses elementos investigados são essenciais para compreendermos o diálogo entre essa obra e a mitologia grega.

Iremos iniciar a análise a partir da evolução histórica do conceito de infância, a qual também está atrelada às mudanças ocorridas na literatura voltada para as crianças. O conceito que temos atualmente sobre essa fase da vida pode ser compreendido como uma construção social, que evoluiu juntamente com outros aspectos das sociedades ocidentais. Ao comentar sobre esse termo, Manuel Jacinto Sarmiento (2005, p. 365), pesquisador e escritor, explica que “a infância é historicamente construída a partir de um processo de longa duração que lhe atribuiu um estatuto social e que elaborou as bases ideológicas, normativas e referenciais do seu lugar na sociedade”. Em outras palavras, é possível pensar a infância como uma construção cultural que teve como base as mudanças ocorridas na própria comunidade.

Entre as diversas transformações ocorridas ao longo do tempo, uma das que mais impactaram o processo de ressignificação do conceito de infância foi a reformulação das estruturas familiares. Essa mudança está diretamente relacionada às revoluções que abalaram as bases das sociedades europeias, possibilitando o surgimento e a consolidação de uma nova classe social: a burguesia. A partir desse contexto, observa-se a formação do que se convencionou chamar de “família burguesa”. Esse novo modelo familiar emerge em meio aos avanços tecnológicos e às transformações desencadeadas pela Revolução Industrial, abrindo espaço para a construção de novos sentidos e práticas no âmbito do convívio familiar.

Aprofundando esse assunto, Regina Zilberman (2003, p. 15), pesquisadora e professora brasileira, comenta que

os primeiros livros para crianças foram produzidos ao final do século XVII e durante o século XVIII. Antes disso, não se escrevia para elas, porque não existia a ‘infância’. Hoje, a afirmação pode surpreender; todavia, a concepção de uma faixa etária diferenciada, com interesses próprios e necessitando de uma formação específica, só aconteceu em meio à Idade Moderna. A mudança se deveu a outro

acontecimento da época: a emergência de uma nova noção de família, centrada não mais em amplas relações de parentesco, mas num núcleo unicelular, preocupado em manter sua privacidade (impedindo a intervenção dos parentes em seus negócios internos) e estimular o afeto entre seus membros.

Nesse paradigma associado à burguesia, é possível observar a atribuição de novos sentidos à infância. As crianças passam a assumir um outro papel dentro do círculo familiar. Nessa nova concepção do que seria a família, podemos destacar a presença do afeto, do cuidado com os pequenos, da preocupação em educar os mais jovens e da intenção de manter a tradição familiar ao longo das gerações. É possível compreender essa postura como uma nova maneira de pensar o lugar das crianças na sociedade, diferenciando-se do que havia sido construído até então, pois, anteriormente, elas eram vistas como “adultos em miniatura” e eram inseridas precocemente no contexto da vida adulta. Sobre esse assunto, o autor Philippe Ariès (1986, p. 10), pesquisador e historiador, explica que

a duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, enquanto o filhote do homem ainda não conseguia bastar-se; a criança então, mal adquiria algum desembaraço físico, era logo misturada aos adultos, e partilhava de seus trabalhos e jogos. De criancinha pequena, ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude, que talvez fossem praticadas antes da Idade Média e que se tornaram aspectos essenciais das sociedades evoluídas de hoje.

Em outras palavras, a infância não era compreendida como uma fase separada e especialmente protegida, como ocorre nas concepções modernas. As crianças participavam desde cedo das atividades cotidianas da comunidade, convivendo de forma próxima com os adultos e aprendendo por meio da observação e da participação nas práticas sociais. Desse modo, a aprendizagem e a transmissão de conhecimentos ocorriam principalmente pelo compartilhamento de saberes entre adultos e crianças. De acordo com Ariès (1986, p. 10), “a transmissão dos valores e dos conhecimentos, e de modo mais geral, a socialização da criança, não eram, portanto, nem asseguradas nem controladas pela família”.

Nessa perspectiva, durante o período marcado por essa configuração social, a dinâmica familiar se aproximava bastante do que ainda é observado em várias sociedades tradicionais, nas quais podemos observar que a responsabilidade pela transmissão de saberes e pela socialização das crianças é dividida de forma coletiva entre os membros das comunidades. Sobre essas interações entre a família e a sociedade, Ariès (1986, p. 11) comenta que

as trocas afetivas e as comunicações sociais eram realizadas portanto fora da família, num ‘meio’ muito denso e quente, composto de vizinhos, amigos, amos e criados, crianças e velhos, mulheres e homens, em que a inclinação se podia manifestar mais livremente. As famílias conjugais se diluíam nesse meio. Os historiadores franceses chamariam hoje de ‘sociabilidade’ essa propensão das comunidades tradicionais aos encontros, às vistas, às festas.

Durante a Idade Média, antes de as crianças terem acesso à escola ou a formas de ensino formal, esse modelo de socialização era predominante no contexto social e cultural da época. Partindo desse conceito de diluição da família na própria sociedade, podemos compreender que, nesse contexto, não havia um espaço ou papel claramente delimitado para as crianças nessa estrutura. Em outras palavras, as fronteiras entre o mundo dos adultos e o das crianças não eram definidas e, muitas vezes, mostravam-se difusas. Nascimento, Brancher e Oliveira (2008, p. 06) afirmam que “a vida era relativamente igual para todas as idades, ou seja, não havia muitos estágios, e os que existiam não eram tão claramente demarcados”. Foi apenas após as transformações no contexto social e as revoluções ocorridas, especialmente a Revolução Industrial, que o conceito de infância começou a se aproximar do que atualmente compreendemos como essa fase da vida. De acordo com Nascimento, Brancher e Oliveira (2008, p. 10),

a passagem de uma sociedade agrária para uma sociedade industrializada caracterizou-se por importantes alterações no grupamento familiar. Nas sociedades baseadas na agricultura, a estrutura das chamadas famílias extensas era compatível com a necessidade de mão de obra para a lavoura de subsistência. Nesse tipo de família contava-se com a convivência de até quatro gerações, desde o bisneto até o bisavô, além da presença de parentes laterais e outros agregados. Já a família típica da sociedade industrial é a família nuclear, composta de um casal e poucos filhos, quando existem.

Como resultado desse contexto, as crianças começaram a ter um papel delimitado e específico dentro da dinâmica familiar. No decorrer do tempo, a infância começou a ocupar um espaço também nos estudos coletivos e sociais, pois essa fase passou a ser vista como relevante para a formação e o desenvolvimento do ser humano. Ela influenciava as ações futuras dos indivíduos no meio social.

Entre tantos outros autores que se interessaram pelos estudos sobre a infância, podemos destacar Jean-Jacques Rousseau. Apesar de sua obra necessitar de uma leitura com certa cautela por causa de algumas controvérsias em seus escritos e em sua vida, por exemplo, o autor escreveu sobre a educação das crianças quando, na vida real, abandonou os próprios filhos em um orfanato. Ainda assim, ele é considerado como um dos primeiros pedagogos da história. Ele foi um dos pioneiros a reconhecer a infância como uma etapa crucial na formação humana, defendendo o respeito às necessidades e características próprias das crianças no âmbito educacional e social. Na obra *Emílio ou da Educação* (1995), entre outros assuntos, Rousseau comenta sobre a importância de uma educação baseada na natureza do educando. Nessa perspectiva, esse autor abriu portas para que as necessidades e o próprio significado do termo criança fossem revistos.

Além dessas transformações relacionadas às novas ideias em circulação, a

Revolução Francesa também contribuiu para a consolidação desse novo paradigma. Após esse acontecimento histórico, houve uma mudança na função e nas responsabilidades do Estado em relação aos seus cidadãos. Além da preocupação com a população adulta, o Estado passou a se interessar também pelo bem-estar e pela educação dos mais jovens. Em termos gerais, as crianças passaram a ser vistas como o futuro da nação e, portanto, tornou-se necessário educá-las de acordo com valores sólidos e virtuosos. Podemos compreender que “[...] quando determinado sistema se impõe, a intencionalidade pedagógica domina praticamente sem controvérsias, pois o importante para a criação no momento é transmitir valores para serem incorporados como verdades pelas novas gerações” (Coelho, 2000, p. 47). Essas mudanças trouxeram um cuidado específico com a infância, que passou a ser vista como uma etapa fundamental para a formação dos cidadãos de um novo sistema em processo de consolidação. Nesse contexto, podemos mencionar o comentário feito por Nascimento, Brancher e Oliveira (2008, p. 8) sobre o pensamento de Émile Durkheim:

embora indiferente aos ideais democráticos tributários dos princípios de liberdade, igualdade e fraternidade promulgadas pela Revolução Francesa, bem como contrário à necessidade de respeitar os elementos constitutivos do ser criança, tal como os concebemos hoje, Durkheim (1978) foi quem primeiro buscou tecer os fios da infância aos fios da escola com objetivos de ‘moralizar’ e disciplinar a criança.

Durkheim surge como um autor que pensava sobre a conexão entre a educação e a sociedade, desenvolvendo conceitos para a educação moral das futuras gerações. Ele buscava bases sólidas para formação das crianças, permitindo que elas se adequassem aos diversos contextos em que estavam inseridas. As obras voltadas para as crianças e para os jovens, por bastante tempo, foram pensadas para atender o objetivo de educar e moralizar os futuros cidadãos. Em um aspecto semelhante, podemos observar que as obras gregas *Iliada* e *Odisseia*, atribuídas a Homero, também tinham uma função educativa, já que, por meio desses textos, os antigos gregos aprendiam os valores formativos para sua vida em sociedade. Em períodos anteriores à consolidação da literatura infantojuvenil como um campo específico, não havia uma separação clara entre as obras destinadas às crianças e aquelas voltadas ao público adulto. Muitas narrativas circulavam principalmente por meio da tradição oral e do folclore, sendo compartilhadas por diferentes faixas etárias. Assim, a literatura para os pequenos acompanhou a própria evolução do termo infância, sendo considerada como uma literatura com raízes antigas, mas relativamente nova em sua constituição de seu público-alvo.

### **3.1 A evolução e a função educativa da literatura infantojuvenil**

De acordo com o tópico anterior, por um longo período, a literatura infantil e juvenil estava atrelada ao seu caráter formativo e pedagógico, tendo como principal objetivo a transmissão de valores e virtudes para os futuros membros das sociedades. Podemos compreender que a história da literatura voltada para as crianças, desenvolvida em meados do século XVIII, partiu da concepção de infância daquela época e estava profundamente conectada ao seu aspecto educativo. Nas palavras de Nelly Novaes Coelho (2000, pp. 27-28), pesquisadora brasileira,

cada época compreendeu e produziu literatura a seu modo. Conhecer esse ‘modo’ é, sem dúvida, conhecer a singularidade de cada momento da longa marcha da humanidade em sua constante evolução. Conhecer a literatura que cada época destinou às suas crianças é conhecer os ideais e valores ou desvalores sobre os quais cada sociedade se fundamentou (e se fundamenta...).

Apesar de a literatura infantojuvenil ser uma vertente relativamente nova da literatura em geral, ela possui raízes antigas que estão ligadas à tradição oral, da qual herdou histórias, valores e estruturas narrativas. Desde as primeiras civilizações, podemos observar a oralidade como uma ferramenta para transmissão de conhecimentos, valores, tradições e aspectos culturais, tendo como uma de suas principais funções a preservação da memória coletiva de determinado povo. Sobre esse assunto, Nelly Novaes Coelho (2000, p. 16) explica que

ao estudarmos a história das culturas e o modo pelo qual elas foram sendo transmitidas de geração para geração, verificamos que a literatura foi o seu principal veículo. *Literatura oral* ou *literatura escrita* foram as principais formas pelas quais recebemos a herança da Tradição que nos cabe transformar, tal qual outros o fizeram, antes de nós, com os valores herdados e por sua vez renovados.

Desse modo, durante os primórdios da literatura infantil e juvenil, muitos autores se inspiraram e adaptaram histórias que já faziam parte do acervo de obras da Antiguidade e pertenciam ao folclore particular. Nesse sentido, a autora também comenta que

[...] antes de se perpetuarem como *literatura infantil*, foram *literatura popular*. Em todas elas havia a intenção de passar determinados *valores* ou *padrões* a serem respeitados pela comunidade ou incorporados pelo indivíduo em seu comportamento. Mostram as pesquisas que essa literatura inaugural nasceu no domínio do mito, da lenda, do maravilhoso... (Coelho, 2000, p. 41).

Nesse contexto, as fábulas de Esopo podem ser citadas como exemplo, pois influenciaram diversos escritores da literatura voltada para as crianças. Dentre esses autores, podemos destacar: La Fontaine que adaptou diversas dessas fábulas e histórias para o idioma francês; Fedro, poeta latino, que também utilizou as fábulas de Esopo para criar suas próprias obras; e Monteiro Lobato, um dos escritores mais conhecidos da literatura infantil nacional, que adaptou diversas fábulas para as crianças brasileiras. Nesse sentido, de acordo com o

pensamento de Teresa Colomer (2017, p. 144), professora e pesquisadora,

a enorme difusão dos contos reescritos por folcloristas ou recriados por autores que bebiam das fontes populares permitiu manter estes contos no imaginário coletivo de uma sociedade que se industrializava e se alfabetizava com grande rapidez. A progressiva escolarização social criou a necessidade de textos de leitura para os pequenos alunos e os contos populares passaram rapidamente às salas de aulas.

Um ponto em comum entre elas é o caráter instrutivo e formativo que permeia o conteúdo dessas obras. A título de exemplificação, temos a fábula *O Lobo e O Cordeiro*, criada por Esopo e popularizada por La Fontaine, a qual conta sobre injustiça e a prepotência do mais forte sobre o mais fraco.

Estava um Lobo a beber água num ribeiro, quando avistou um Cordeiro que também bebia da mesma água, um pouco mais abaixo. Mal viu o Cordeiro, o Lobo foi ter com ele de má cara, arreganhando os dentes. — Como tens a ousadia de turvar a água onde eu estou a beber? Respondeu o cordeiro humildemente: — Eu estou a beber mais abaixo, por isso não te posso turvar a água. — Ainda respondes, insolente! — retorquiu o lobo ainda mais colérico. — Já há seis meses o teu pai me fez o mesmo. Respondeu o Cordeiro: — Nesse tempo, Senhor, ainda eu não era nascido, não tenho culpa. — Sim, tens — replicou o Lobo —, que estragaste todo o pasto do meu campo. — Mas isso não pode ser — disse o Cordeiro —, porque ainda não tenho dentes. O Lobo, sem mais uma palavra, saltou sobre ele e logo o degolou e comeu (Esopo, 2013, pp. 10-11) (trad. Carlos Pinheiro).

Por meio da leitura dessa fábula, podemos observar que esses textos, com animais personificados, e os contos folclóricos, com seres fantásticos, além de trazerem dilemas éticos e modelos de comportamento, também dialogavam com a imaginação das crianças. Segundo Teresa Colomer (2017, p. 144), “por meio desta nova literatura, muitos personagens, motivos e contos folclóricos obtiveram um novo tipo de ‘popularidade’ ao generalizar-se seu conhecimento durante a infância e manter-se até agora como referência social compartilhada”. Cabe ressaltar, mais uma vez, que diversos contos populares passaram por um processo de adaptação para o público infantil e juvenil, pois, muitas vezes, seu conteúdo era considerado inapropriado ou violento para ser transmitido, em sua versão original, às crianças. Anteriormente, não existia uma literatura voltada às necessidades e características desse público. Em outras palavras, não havia uma delimitação clara do que seria apropriado ou inapropriado para as crianças. Sobre essa questão, Colomer apresenta, em seu livro, o exemplo do conto de *Chapeuzinho Vermelho*, que passou por esse processo de adaptação:

a este clima correspondem às versões da *Chapeuzinho Vermelho* que pretendem suprimir a carga de violência que o conto tem para introduzir valores de imaginação, perdão e reconciliação. Assim, por exemplo, na Espanha, Elena Fortún, pseudônimo de Encarnación Aragonese, realizou uma versão de *Chapeuzinho* na década de 1930 na qual o lobo só comia o reflexo de *Chapeuzinho* no espelho. Em outras versões, muito divulgadas, a avó não é devorada, mas se esconde em um armário (2017, p. 144).

No século XIX, com os Irmãos Grimm, Hans Christian Andersen e outros autores,

os contos de fadas e as histórias folclóricas foram difundidos e fixados no imaginário europeu em sua forma escrita, sendo destinados tanto a educar quanto a entreter as crianças da sociedade burguesa que se consolidava após a Revolução Industrial. Assim, essa literatura emergente articulava-se aos interesses dessa nova classe social. No século XX, com a ampliação do acesso à escola e a valorização dos livros como instrumento pedagógico, a literatura infantojuvenil passou por um processo de transformação, buscando adequar-se aos novos modelos das sociedades pós-industriais. Nas palavras de Teresa Colomer (2017, p. 189),

a década de 1960 foi uma etapa de desenvolvimento econômico e cultural das sociedades ocidentais que as converteu em sociedades pós-industriais. Nelas surgiu uma visão do mundo e da infância que gerava e requeria, ao mesmo tempo, formas distintas de educar os cidadãos. A literatura infantil e juvenil iniciou um novo caminho para adequar sua proposta literária e educativa aos leitores nascidos no seio dessas novas sociedades que a levaram a terrenos não conhecidos anteriormente.

Nesse contexto, as histórias passaram a ser vistas não apenas como forma de disciplinar, mas também como caminho para estimular a imaginação, a criatividade e o senso crítico. O século XX modificou profundamente os aspectos e características dos livros voltados para o público infantojuvenil e permitiu a modernização que influenciou muitas obras voltadas para os leitores contemporâneos. Além disso, Colomer (2017, p. 190) comenta que

os livros infantis se encheram de humor e de fantasia, de personagens ociosos, ternos e absurdos, mas enfrentando também a ambiguidade dos sentimentos, a complexidade dos conflitos e as mudanças de perspectivas. Uma constelação de novos valores, o triunfo da fantasia e a ampliação dos temas tratados são três traços distintivos da literatura infantil e juvenil na atualidade.

Assim, a função educativa da literatura infantojuvenil foi reavaliada para ir além de oferecer modelos de comportamento. Isso possibilita que a criança explore o mundo, compreenda realidades diversas, elabore suas emoções e desenvolva habilidades de linguagem e pensamento. A literatura infantojuvenil abre portas para diferentes culturas, tempos e lugares, permitindo ao leitor refletir sobre si mesmo e sobre os outros. Na atualidade, a literatura infantojuvenil busca, cada vez mais, dialogar com as questões do presente: diversidade, inclusão, sustentabilidade, direitos humanos, entre outros temas, mostrando para as crianças que o mundo é múltiplo e que suas ações têm impacto na construção de uma sociedade mais justa.

### **3.2 Características da literatura infantojuvenil**

Neste tópico, selecionamos algumas características da literatura infantojuvenil

sem, contudo, esgotá-las ou aprofundá-las, com objetivo de analisá-las e, posteriormente, relacioná-las com o livro *O Ladrão de Raios*. Para tanto, primeiramente, é relevante definir e compreender como essa literatura se apresenta. Em termos gerais, a literatura infantojuvenil pode ser definida a partir de seu público-alvo: as crianças e os adolescentes, isto é, a partir das necessidades e características dos seus leitores. Essa vertente da literatura é um campo vasto e multifacetado, espelhando os aspectos que circundam o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social de seu público. De acordo com Regina Zilberman (2003, p. 70),

raramente algum tipo de arte se define pela modalidade de consumo que recebe. No âmbito da literatura, o elemento de ordem diferencial é atribuído à linguagem (poesia x prosa), aos modos de representação (narração x diálogo) ou ainda ao assunto: relato policial, romance de tese, tragédia. A originalidade dos textos para crianças advém do fato de que é a espécie de leitor que eles esperam atingir o que determina sua inclusão no gênero designado como literatura infantil. Assim, ela se originou do aparecimento deste público, vinculando sua história e transformações às mudanças por que passaram o tratamento e a compreensão da infância nos últimos 250 anos.

Desse modo, suas características variam conforme a faixa etária, abrangendo tanto a infância quanto a adolescência; no entanto, também apresentam aspectos comuns, que visam tanto ao entretenimento quanto à formação das crianças e dos jovens leitores. Nelly Novaes (2000, p. 15) comenta que: “a literatura, e em especial a infantil, tem uma tarefa fundamental a cumprir nesta sociedade em transformação: a de servir como agente de formação, seja no espontâneo convívio leitor/livro, seja no diálogo leitor/texto estimulado pela escola”.

Podemos iniciar a análise das características da literatura infantojuvenil a partir de seu aspecto educativo e formativo, já mencionado neste trabalho. Apesar de essa literatura ter ampliado o conteúdo de suas obras, ainda é possível observar esse atributo, que a acompanha desde seus primórdios. “Na literatura para as crianças, essa moral aparece na rigidez da conduta *certa* ou *errada*, que se condensa na *moral da história* ou no prêmio ou castigo recebidos pelas personagens” (Coelho, 2000, p. 21). Essa característica pode ser observada por meio do maniqueísmo presente nos textos, cujo objetivo é contribuir para a construção do senso ético e moral de seu público-alvo.

Nesse ramo da literatura, “é fundamental que se leve em conta também a diversidade de padrões que esse jovem possui no mundo de hoje para tomar aquelas atitudes ditas corretas e esperadas pelos adultos” (Gregorin Filho, 2011, p. 22). Nessa perspectiva, a literatura infantojuvenil exerce um papel relevante na formação de seus leitores, sendo fundamental para a construção de aspectos importantes da personalidade individual. Além disso, nas obras, podemos observar a presença recorrente de temáticas como amizade, família, identidade, medos, sonhos e valores éticos, entre outros assuntos. Esses elementos contribuem

para a construção da subjetividade e do senso crítico do jovem leitor. Em geral, nas narrativas, os personagens encontram-se em processo de descoberta e amadurecimento, espelhando modelos que podem ser seguidos por seus leitores. Nesse contexto, observa-se o surgimento de personagens que são “[...] seres de exceção, modelos das qualidades e virtudes consagradas pela Sociedade, como padrões ideais a serem imitados” (Coelho, 2000, p. 20). A autora também explica que

desse modelo surgem, na literatura para crianças e jovens, os grandes heróis aventureiros, os tipos corajosos, invencíveis, verdadeiros super-homens que hoje se transformaram nos *super-men* que invadiram as histórias em quadrinhos e os filmes da TV (Coelho, 2000, p. 20).

Para que todos esses conceitos e valores sejam repassados às crianças e aos jovens, é necessário que a linguagem seja adequada a eles. Segundo Teresa Colomer (2017, p. 26), “a literatura infantil supõe também que os meninos e as meninas tenham a possibilidade de dominar a linguagem e as formas literárias básicas sobre as quais se desenvolvem as competências interpretativas dos indivíduos ao longo de sua educação literária”. Nesse sentido, podemos citar como outra característica da literatura infantojuvenil a linguagem acessível e adequada a essa faixa etária, buscando respeitar a competência linguística do leitor em formação, sem subestimar sua capacidade de compreensão e apreciação da obra. A linguagem também permite que os leitores entrem em contato com a cultura e o imaginário de determinada sociedade. Conforme o pensamento do autor Gregorin Filho (2011, p. 54),

imaginário, portanto, refere-se a uma produção de caráter histórico que nada mais é do que um conjunto de símbolos, dotados de expressão e conteúdo, que são utilizados pelas sociedades para que as ideologias e culturas a elas subjacentes sejam transferidas de geração a geração.

Além disso, a linguagem também atua como uma poderosa ferramenta que medeia a conexão entre o mundo interior e o exterior. De acordo com Teresa Colomer (2017, p. 27),

[...] a literatura ajuda as crianças a descobrirem que existem palavras para descrever o exterior, para nomear o que acontece em seu interior e para falar sobre a própria linguagem. Os pequenos aprendem rapidamente que tanto a conduta humana quanto a linguagem são sistemas governados por regras, de maneira que se dedicam a explorar as normas comprovando o que se pode fazer e o que não se pode.

A linguagem varia de acordo com a faixa etária dos leitores, atendendo às necessidades e às expectativas esperadas para cada idade no desenvolvimento das crianças e dos jovens. Sobre esse assunto, a pesquisadora também comenta:

da mesma maneira que falar com os bebês, as formas dos livros respondem assim ao que a sociedade acredita que seja compreensível e adequado para as crianças nos diferentes momentos de seu desenvolvimento pessoal e literário. Embora, naturalmente, estas suposições sociais não sejam estáticas e estejam sempre submetidas a tensões (Colomer, 2017, p. 29).

Ademais, outro aspecto importante da literatura infantojuvenil é o elemento lúdico e imaginativo, o qual permite a construção de universos fantásticos, simbólicos e metafóricos. Podemos observar que a fantasia, o humor, o suspense e a aventura têm um papel fundamental na captação da atenção dos leitores. É por meio desses elementos que as crianças e os jovens se envolvem com as histórias e criam laços com os personagens. Nas palavras da escritora Nelly Novaes Coelho (2000, p. 52),

em seus primórdios, a literatura foi essencialmente fantástica: na infância da humanidade, quando os fenômenos da vida natural e as causas e os princípios das coisas eram inexplicáveis pela lógica, o *pensamento mágico* ou *mítico* dominava. Ele está presente na imaginação que criou a primeira literatura: a dos mitos, lendas, sagas, cantos rituais, contos maravilhosos, etc. [...] Compreende-se, pois, por que essa literatura arcaica acabou se transformando em literatura infantil: a *natureza mágica* de sua matéria atrai espontaneamente as crianças.

Outra característica da literatura infantojuvenil é a predominância de uma estrutura narrativa linear, com sequência clara de acontecimento e encadeamento de ideias. Normalmente, as histórias são construídas com início, meio e fim bem definidos, facilitando o entendimento da sequência lógica pelos leitores que estão desenvolvendo a sua capacidade de leitura.

Além disso, a estrutura narrativa costuma ser dinâmica e cativante, tendo foco na ação, nos diálogos ágeis e nas situações de aventura, mistério ou descoberta. Como resultado, podemos observar que geralmente o ritmo é acelerado e os desafios são constantes na trajetória dos personagens, tendo como objetivo manter o interesse do público-alvo, cuja atenção pode ser dispersa diante de narrativas mais extensas.

Apesar de as histórias serem mais “simples” na sequência de acontecimentos e na estrutura narrativa, não podemos dizer que isso significa que elas são rasas ou superficiais. De acordo com o pensamento da autora Nelly Novaes Coelho (2000), essa simplicidade estrutural não deve ser confundida com superficialidade. Ao contrário, trata-se de uma escolha que respeita o desenvolvimento cognitivo do leitor infantojuvenil, conduzindo-o pela trama de maneira clara, objetiva e concisa, mas sem deixar de lado a complexidade simbólica e temática das histórias. Normalmente, as histórias são iniciadas a partir de um pontapé inicial que desestabiliza, de alguma maneira, a vida dos protagonistas e os impulsiona a trilhar uma jornada que pode ser desenvolvida de diversas maneiras nas narrativas.

História, estória, enredo, intriga, trama, assunto... são alguns dos rótulos dados ao que *acontece* na narrativa (conto, romance, novela, etc). Seu conteúdo pode ser tão diversificado quanto o é a vida e a imaginação humanas. Ao contrário do que pode parecer, não é a *história* que dá valor intrínseco à narrativa ou à poesia, como autêntica obra literária, mas sim a maneira, o modo pelo qual sua matéria é construída. [...] Em geral, a *história* surge de uma ‘situação problemática’ que desequilibra a vida normal das personagens (Coelho, 2000, p. 70).

Na literatura infantojuvenil, a narrativa linear e dinâmica assume um papel importante, não apenas por facilitar a leitura, mas também por criar um ambiente em que o leitor possa se identificar com os personagens, acompanhar os desafios e se envolver com a história narrada. Por fim, a literatura infantojuvenil é marcada por constante transformação e evolução, com narrativas que acompanham as mudanças culturais, sociais e tecnológicas do mundo. Dessa maneira, podemos observar diversas tendências literárias que exploram tanto a renovação do folclore quanto os impactos da evolução tecnológica. Nesse sentido, a autora Teresa Colomer (2017, p. 219) afirma que “a modernização da literatura infantil e juvenil inclui também formas e recursos provenientes da inter-relação entre literatura e meios audiovisuais [...]”. A literatura infantojuvenil busca, por meio dessa modernização, expandir as experiências oferecidas a seu público-alvo, contribuindo para a formação mais plural e inovadora de seus leitores. Nas palavras de Gregorin Filho, pesquisador e escritor,

[...] a literatura destinada a crianças e jovens, com o passar do tempo, será mais próxima da realidade cotidiana, sem o bloqueio dos muros de uma escola conservadora, e, cada vez mais, manterá diálogo com as novas tecnologias, visto que o mercado descobriu nesse gênero um lucrativo nicho patrocinado por projetos governamentais (2011, p. 47).

Nesse contexto, o mercado editorial também desempenha um papel relevante, ao reconhecer na literatura destinada a crianças e jovens um nicho lucrativo, frequentemente impulsionado por políticas públicas e projetos governamentais de incentivo à leitura.

### **3.3 O *Ladrão de Raios* e a literatura infantojuvenil**

Neste tópico, analisaremos como as características apresentadas anteriormente se manifestam no livro *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan. Neste capítulo, direcionamos o debate para uma reflexão sobre a escolha de Percy Jackson como o herói moderno. Essa escolha pode ser compreendida em diferentes níveis: por um lado, refere-se à decisão do próprio autor ao construir um protagonista capaz de dialogar com o público contemporâneo; por outro, relaciona-se aos elementos internos da narrativa, que justificam a seleção de Percy entre tantos jovens semideuses. Nesse sentido, buscamos compreender como o personagem é configurado como herói a partir de sua origem, de sua personalidade, de suas fragilidades e de sua posição no universo mitológico apresentado na obra. Cabe ressaltar que não temos como objetivo esgotar esse tema, mas sim oferecer uma visão geral das questões que envolvem essa construção.

Antes de analisarmos essas características presentes no livro, precisamos identificar para qual tipo de leitor o livro de Rick Riordan é focado. Apesar de *O Ladrão de*

*Raios* ser lido por outras faixas etárias, podemos observar, com base na análise da obra, que o seu texto é mais apropriado para o *leitor crítico (a partir dos 12/13 anos)*. Podemos compreender que esse leitor pertence à

fase de total domínio da leitura, da linguagem escrita, capacidade de reflexão em maior profundidade, podendo ir mais fundo no texto e atingir a visão de mundo ali presente... Fase de desenvolvimento do pensamento reflexivo e crítico, empenhados na leitura do mundo, e despertar da consciência crítica em relação às *realidades consagradas*... agilização da escrita criativa. A ânsia de viver funde-se com a ânsia de saber, visto como o elemento fundamental que leva ao *fazer* e ao *poder* almejados para a autorrealização (Coelho, 2000, p. 39).

A escritora também comenta que “o convívio do leitor crítico com o texto literário deve extrapolar a mera função de prazer ou emoção e deve provocá-lo para penetrar no *mecanismo da leitura*” (Coelho, 2000, p. 40). Como o livro se encaixa no campo da literatura infantojuvenil, é provável que o autor tenha escolhido como personagem principal um garoto nessa faixa etária para gerar uma aproximação do seu público leitor.

O primeiro elemento a ser analisado será o próprio conteúdo da história, ou seja, o tema central da narrativa escrita por Rick Riordan. Nessa perspectiva, podemos compreendê-la como uma tentativa de adaptar aspectos da mitologia a um recorte temporal, no qual, por meio da jornada do personagem Percy Jackson, somos inseridos em um universo fantástico que mescla elementos da atualidade com deuses e seres mitológicos. Conforme o que foi mencionado, podemos observar a transposição da mitologia grega para o contexto atual, em que deuses e monstros vivem camuflados ou disfarçados na cidade de New York, criando um universo híbrido entre o real e o mitológico. Nessa perspectiva, a mistura entre fantasia e realidade amplia o horizonte simbólico do leitor e estimula a imaginação, funcionando como metáfora para os desafios internos do crescimento. “[...] O que você pode não saber é que grandes forças estão em ação na sua vida. Os deuses, as forças que você chama de deuses gregos, estão muito vivos” (Riordan, 2023, p. 75).

No trecho citado acima, podemos observar que o livro faz uso de um aspecto muito importante da literatura infantojuvenil, no caso, o elo com dois elementos: o maravilhoso e o fantástico. Neste ponto, é relevante explicar a diferença entre esses dois aspectos. Enquanto o maravilhoso assume o sobrenatural como natural e aceito no universo narrativo, o fantástico nasce da hesitação entre o real e o impossível. “O maravilhoso sempre foi e continua sendo um dos elementos mais importantes na literatura destinada às crianças” (Coelho, 2000, p. 54). Em *O Ladrão de Raios*, há uma conexão entre esses dois elementos mencionados, pois, no início da história, podemos observar como o protagonista hesita em acreditar que realmente os deuses gregos existiam, ou seja, há uma dúvida, um

questionamento sobre essa realidade. Inicialmente, observa-se a presença do elemento fantástico. Por outro, no decorrer da história, o sobrenatural acaba sendo aceito pelo personagem e passa a fazer parte da realidade daquele universo. Assim, o que temos é a inserção do elemento maravilhoso. Nessa perspectiva, Rick Riordan estabelece, em seu texto, um diálogo entre o cotidiano e o universo mitológico, permitindo que os leitores acessem a realidade mítica por meio da experiência de uma criança de doze anos, cuja rotina envolve escola, amigos e família.

No livro, a chamada “Névoa” desempenha um papel fundamental na construção da narrativa. No universo escrito por Riordan, a “Névoa” é descrita como uma força mágica que altera a percepção dos mortais, fazendo com que interpretem acontecimentos sobrenaturais de maneira racional ou comum. Assim, quando deuses, monstros ou eventos extraordinários se manifestam no mundo humano, os mortais tendem a enxergar versões plausíveis desses acontecimentos. Dessa maneira, essa força mágica atua como um recurso narrativo que encobre a presença do mundo mitológico aos olhos humanos e estabelece uma fronteira simbólica entre o mundo divino e o mundo humano, permitindo que o cotidiano e o maravilhoso coexistam no mesmo espaço narrativo. Assim, o texto constrói uma realidade híbrida, na qual o extraordinário se insere no cotidiano sem romper completamente com ele.

Nesse ponto, também podemos comentar que a escolha de Percy como o responsável por recuperar o raio e não outro herói clássico, provavelmente, ocorreu porque o jovem pertencia aos dois mundos, ou seja, ao mundo humano moderno e ao mundo mitológico. Antes de descobrir que ele era um semideus, o jovem passou toda a sua vida como uma criança comum no mundo dos humanos. Assim, ao lidar com situações do mundo contemporâneo, Percy apresenta certa vantagem em comparação com outros heróis, uma vez que nasceu e viveu nesse contexto desde a infância.

Outro ponto importante a ser comentado é o fato de o narrador ser o próprio protagonista da história, no caso, um pré-adolescente de 12 anos. Na obra, o narrador se aproxima do que a autora Nelly Novaes Coelho (2000) nomeia como narrador confessional ou intimista, o qual é definido como aquele que conta as próprias experiências e as dos outros ao seu redor: “Meu nome é Percy Jackson. Tenho doze anos de idade. Até alguns meses atrás, era aluno de um internato, na Academia Yancy, uma escola particular para crianças problemáticas no norte do estado de New York” (Riordan, 2023, p. 09). Essa escolha de narrador possibilita a identificação dos leitores com o personagem principal, reforçando o interesse pela leitura.

Por ser um pré-adolescente, o personagem Percy Jackson utiliza uma linguagem acessível, coloquial, fluida e marcada pela oralidade, adequando-se à faixa etária do público

leitor. No seguinte trecho, podemos observar essas características: “Olhe, eu não queria ser um meio-sangue” (Riordan, 2023, p. 09). Nessa frase, é visível como o escritor utiliza uma linguagem direta, clara e coloquial que, de certa maneira, aproxima o leitor do texto. Ao utilizar a interjeição “olhe”, Riordan chama a atenção e estabelece um diálogo com a criança ou jovem que esteja lendo o livro. Também temos o uso de frases curtas: “Ser um meio-sangue é perigoso. É assustador” (Riordan, 2023, p. 09). No livro, Riordan frequentemente utiliza frases curtas e ritmadas que facilitam a leitura, possibilitando uma maior agilidade ao texto. “Eu esperava que desse tudo certo na excursão. Pelo menos tinha esperança de não me meter em encrenca dessa vez. Cara, como eu estava errado” (Riordan, 2023, p. 10). Com isso, o leitor consegue reconhecer alguns elementos e termos que também fazem parte de seu próprio cotidiano, causando uma identificação com a obra. “- E por que, Sr. Jackson? - disse Sr. Brunner. - Parafraseando a excelente pergunta da Srta. Bobofit, isso importa na vida real? - Se ferrou - murmurou Grover. [...]” (Riordan, 2023, p. 14). Nesse contexto, os diálogos permitem que a leitura seja mais fluida e rápida. Esses trechos nos permitem observar como Rick Riordan utilizou a linguagem coloquial, as frases curtas e as expressões presentes no cotidiano para construir o seu texto, tornando a leitura próxima da realidade juvenil.

Apesar de observarmos outros tipos de técnicas ou processos narrativos no texto selecionado, o livro de Rick Riordan é majoritariamente uma mescla entre a narração e o diálogo. A autora Nelly Novaes define os dois tipos de processo narrativos como:

a narração é a técnica de expressão de quem relata um processo; de quem participa emotivamente daquilo que está contando, porque se sente senhor de todos os segredos e de todo dinamismo da situação em foco. Em essência, é o recurso expressivo de quem está tendo uma perspectiva ampla de visão, que compreende e hierarquiza a escala de valores que integram os acontecimentos e tem como objetivo transmitir o *processo evolutivo de uma situação* (Coelho, 2000, p. 83).

A autora continua a sua explicação:

o diálogo é o *estilo direto*, a comunicação oral entre duas ou mais pessoas. Técnica peculiar à linguagem teatral, que foi assimilada pela ficção. É dos processos narrativos que dão mais objetividade às personagens e situações, pois é o que mais se aproxima da vida real. Daí ser uma das técnicas mais ricas para a caracterização das personagens (2000, p. 85).

As duas técnicas narrativas citadas são recorrentes na literatura infantil, pois proporcionam a agilidade que o texto necessita para prender a atenção do leitor. Ao longo do livro, é possível observar como Rick Riordan faz uso constante de diálogos entre os personagens. Na narrativa, os parágrafos não são extensos e as descrições são curtas e diretas, priorizando uma escrita fluida e dinâmica para a obra.

Além disso, o autor estabelece um diálogo interessante entre o texto e alguns temas relevantes, como a construção do personagem Percy Jackson, um adolescente de doze anos diagnosticado com dislexia e TDAH, conforme se observa no seguinte trecho do livro. “Teve diagnóstico de dislexia. Provavelmente transtorno do déficit de atenção também” (Riordan, 2023, p. 96). Ao abordar esses temas, Riordan os insere em um contexto em que são tratados como características próprias dos semideuses.

[...] as letras flutuam para fora da página quando você lê, certo? Isso é porque a sua mente está fisicamente programada para o grego antigo. E o transtorno do déficit de atenção... você é impulsivo, não consegue ficar quieto na classe. Isso são os seus reflexos de campo de batalha. Numa luta real, eles o manterão vivo. Quanto aos problemas de atenção, isso é porque enxerga demais, Percy, e não de menos. Seus sentidos são mais aprimorados que os de um mortal comum (Riordan, 2023, p. 96).

Essa escolha aproxima os leitores que também enfrentam situações semelhantes às vividas pelo personagem ao longo de sua jornada como protagonista e, ainda, possibilita que o público se interesse em se informar sobre esses temas, conscientizando, de certa maneira, aqueles que ainda não os conheciam. Nesse ponto, é possível observar uma relação com a função educativa da literatura infantojuvenil, que “[...] propicia os elementos para uma emancipação individual, o que é a finalidade implícita do próprio saber” (Zilberman, 2003, p. 29). Ao assumir o papel de herói, Percy, o protagonista da história, parte em uma jornada de autoconhecimento e aprendizado em meio a uma missão para resgatar o raio-mestre de Zeus, deixando para trás o mundo comum. Ao longo da narrativa, Percy enfrenta diversos desafios que vão além dos combates físicos: ele lida com conflitos típicos da adolescência. É possível citar, por exemplo, a busca por identidade, o sentimento de inadequação e a descoberta da própria origem. A trajetória do jovem herói é marcada por dúvidas internas, perdas e decisões difíceis, influenciando sua formação como ser humano em desenvolvimento. Nesse contexto, Percy Jackson se insere na jornada do herói. Esse é um conceito desenvolvido por Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (1997). Posteriormente, no capítulo 4, iremos detalhá-la e aprofundá-la a partir da história de *O Ladrão de Raios*.

Neste primeiro momento, é importante estar ciente de que a jornada do herói não apenas estrutura a narrativa, mas também oferece ao jovem leitor um modelo simbólico de enfrentamento de seus próprios desafios. Conforme Campbell (1997), o herói pode ser compreendido como aquele que transcende suas limitações históricas, pessoais e locais, alcançando uma dimensão de experiência humana mais ampla e universalmente válida. A partir dessa perspectiva, Percy Jackson pode ser considerado um espelho no qual o leitor enxerga suas próprias batalhas e conquistas, tornando a leitura não só envolvente, mas

também formativa.

Avançando um pouco mais, podemos citar outro aspecto importante da obra: o enredo linear e dinâmico. Nessa estrutura narrativa, os episódios de ação sucessivos, as reviravoltas e o ritmo acelerado são constantes ao longo da leitura. Isso garante a atenção do leitor e sustenta seu interesse durante a narrativa. No centro da história, temos o trio formado por Percy, Annabeth e Grover, conectados por um forte elo de amizade. Apesar de apresentarem personalidades diferentes, os três se complementam dentro do enredo criado, permitindo que o leitor tenha contato com uma diversidade maior de perfis. Em muitas narrativas, os trios têm sido utilizados como um recurso relativamente comum por vários autores, pois possuem um potencial simbólico e estrutural para enriquecer a dinâmica das histórias. Para além das narrativas, o número três exerce influência em diversas áreas da vida. Esse número normalmente representa o equilíbrio, a harmonia e a totalidade. Segundo Mendes (2003, p. 22), “o 3 era venerado pela antiguidade devido estar, provavelmente, ligado aos três reinos universais - céu, terra e inferno ou aos três reinos da natureza - animal, vegetal e mineral”. Se olharmos atentamente ao nosso redor, perceberemos várias referências presentes em nosso cotidiano. Para algumas religiões, a trindade é um elemento essencial na estrutura, por exemplo, no cristianismo, temos a Santíssima Trindade (Pai, Filho e Espírito Santo), enquanto, no hinduísmo, essa trindade é representada por Brahma, Vishnu e Shiva, sendo conhecida como Trimurti. Na mitologia grega, também podemos ver essa formação por meio dos deuses Zeus, céus, Poseidon, mares, e Hades, submundo, cada um responsável por um domínio distinto, mas complementar.

Em *O Ladrão de Raios*, o trio principal pode ser compreendido como uma tentativa do autor de representar diferentes perfis, mostrando, em seu texto, que, apesar de dificuldades ou limitações, todas as pessoas são únicas. Por meio dessa estrutura narrativa, Riordan revela ao leitor que fragilidade e força não são conceitos opostos. Cada indivíduo possui suas singularidades e qualidades que precisam ser respeitadas.

No livro de Rick Riordan, um dos fatores que permitem que valores e ensinamentos sejam transmitidos de forma eficaz é a linguagem natural, simples e acessível com que o autor constrói a narrativa. Riordan apresenta essas mensagens com naturalidade, sem recorrer a discursos explícitos ou excessivamente didáticos. Isso proporciona uma maior aproximação do leitor com a obra, pois, ao se identificar com os personagens, ele consegue refletir sobre temas como amizade, respeito, empatia e aceitação.

Cabe ressaltar que a escolha pela presença da mitologia grega cumpre um papel significativo na formação do protagonista e na simbologia da narrativa. Nesse ponto, podemos

compreender que, por meio dos diversos aspectos presentes nos mitos, o personagem evolui e enfrenta os desafios impostos em sua trajetória. Como foi mencionado, Percy é inserido na jornada do herói e, assim como nos mitos gregos, precisa cumprir tarefas, enfrentar provações e fazer escolhas difíceis. Também é importante destacar que o elemento maravilhoso, aspecto característico da literatura infantojuvenil, amplia o universo da narrativa, permitindo que os temas abordados sejam tratados de maneira simbólica e lúdica.

Ademais, a narrativa apresenta grande potencial de adaptação para diferentes mídias, o que contribui para ampliar seu alcance e fortalecer sua popularidade entre o público infantojuvenil. Considerando que crianças e jovens, na atualidade, estão cada vez mais conectados às mídias digitais e audiovisuais, diversas versões da obra foram produzidas. Entre elas, destacam-se o filme lançado em 2011, a *graphic novel* publicada em 2013 e a série de televisão estreada em 2023, todas com o mesmo título da saga de livros. Essas adaptações ampliam a difusão da narrativa criada por Rick Riordan e reforçam sua presença no imaginário dos leitores. Portanto, essas transposições midiáticas fortalecem o elo entre o leitor e a narrativa, criando um diálogo entre o texto literário e os múltiplos meios pelos quais a história pode ser consumida pelo público-alvo. Esse elemento aproxima o livro do processo que a escritora Teresa Colomer descreveu como característico do pós-modernismo e da sua relação com as formas audiovisuais de narrativa voltadas a esse público. Nas palavras da autora,

a modernização da literatura infantil e juvenil inclui também formas e recursos provenientes da inter-relação entre literatura e meios audiovisuais, além das formas culturais caracterizadas como ‘pós-modernismo’, ambos fenômenos próprios de produção atual adulta (Colomer, 2017, p. 219).

Nesse ponto, cabe ressaltar que o diálogo com outras mídias não diminuiu a força literária da obra ou a inferioriza em comparação a outras produções. Pelo contrário, essa transposição contribui para a ampliação da experiência dos leitores, permitindo novas interpretações para a obra e favorecendo o senso crítico do leitor.

*O Ladrão de Raios* reúne as principais características que caracterizam a literatura infantojuvenil, por exemplo, a narrativa é estruturada por meio da constante presença de diálogos entre os personagens, a linguagem é acessível para o seu público e o enredo é repleto de momentos de ação, com cenas que mesclam aventura, humor e desafios. No tocante aos personagens, eles são construídos a partir de qualidades, habilidades e questões que envolvem a infância e a adolescência, permitindo a identificação e a aproximação do leitor com a obra. Os conflitos e desafios apresentados na história são formativos, pois se relacionam a questões

que fazem parte da realidade de muitos leitores, como exemplo, a dificuldade de se encaixar em determinado lugar, a busca pela própria identidade e o desejo de aceitação pelos outros. Assim, a função educativa surge de maneira integrada à aventura, sem se sobrepor ou se sobressair à narrativa.

Em suma, *O Ladrão de Raios* cumpre o duplo papel da literatura infantojuvenil: entreter e formar seus leitores. Ao construir essa narrativa, Rick Riordan oferece ao público não apenas uma história, mas uma jornada de crescimento e descoberta. Por meio da fantasia, da mitologia grega e das relações de amizade entre os personagens, a obra convida o leitor a desenvolver empatia, respeitar as diferenças e refletir sobre diversas questões. Assim, pode-se compreendê-la como uma leitura relevante e potencialmente transformadora para crianças e jovens.

#### 4 DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE

Após a contextualização apresentada nos tópicos anteriores, agora, é possível analisar o diálogo estabelecido entre a mitologia grega e a literatura infantojuvenil. Nesta pesquisa, a análise fundamenta-se na teoria da intertextualidade, a qual permite interpretar como os elementos centrais dos mitos foram preservados, transformados e ressignificados no livro de Rick Riordan. Nas palavras de Cid Seixas (2018), podemos compreender essa teoria como um fenômeno descrito a partir da ressonância de vozes no texto literário. Em outros termos, é possível concluir que o objeto em análise pode ser definido como um diálogo constante entre as obras, no qual um texto remete a outro texto. Conforme o pensamento de Seixas (2018), esse diálogo não é exclusivo das obras literárias, podendo ser observado em outras manifestações de arte, como em uma pintura que evoca outra pintura ou em uma composição musical que possui como referência outra canção. O autor também comenta que a intertextualidade, ou mais precisamente sua discussão, já estava presente desde a Antiguidade e, posteriormente, foi desenvolvida em outros estudos.

Instaurava-se, *avant la lettre*, desde a antiguidade, a discussão sobre a intertextualidade, embora somente anos mais tarde os olhos da teoria percebessem o fato teorizado. Somente com um livro publicado por Bakhtin na década de vinte e descoberto pela intelligentsia acadêmica nos anos setenta, com a tradução francesa a que todos pudemos ter acesso, *Problèmes de la Poétique de Dostoievsky*, o fenômeno da intertextualidade foi absorvido pelo ‘sistema da moda universitária’ (Seixas, 2018, p. 24).

Nesse contexto, podemos observar que a intertextualidade é um fenômeno já presente nas reflexões dos pensadores antigos, ainda que não da mesma forma como foi posteriormente sistematizado e aprofundado, mas em um estágio mais incipiente. Além das discussões teóricas, é possível identificar a própria manifestação da intertextualidade nas produções literárias da época, nas quais mitos, narrativas e personagens eram retomados, reinterpretados e reelaborados por diferentes autores. Com o Renascimento, a intertextualidade passa a configurar-se como uma presença recorrente nas obras produzidas nesse período, sendo frequente o uso de referências a temas, técnicas e modelos clássicos. Esse movimento evidencia um retorno ao passado por meio da produção literária e artística, no qual o diálogo entre as obras contemporâneas e suas antecessoras se estabelece de forma constante.

Lembre-se que, segundo a estética renascentista, o verdadeiro escritor era aquele capaz de retomar os grandes modelos clássicos. O desafio proposto consistia não apenas no diálogo com os mestres da antiguidade, mas na tentativa de superação dos seus limites. Aí a diferença entre o mero imitador, plagiador, portanto, e o artista do

Renascimento – aquele que sabia estabelecer um diálogo criativo com os modelos tidos como ideais de perfeição estética (Seixas, 2018, p. 25).

Por meio dessa teoria, podemos observar que há uma intersecção entre a Antiguidade, representada pelas obras da literatura clássica, e a atualidade, representada pelo livro *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan. Nesse contexto, a literatura infantojuvenil assume o papel de mediadora entre o antigo e o contemporâneo, promovendo um diálogo que aproxima os jovens leitores dos mitos gregos.

Nos estudos de Lorna Hardwick (2003), a recepção pode ser compreendida como um diálogo entre o antigo e o moderno. A cada novo texto criado a partir de um anterior, o passado renova seus sentidos. A autora afirma que a recepção não consiste em um processo passivo de transmissão fiel dos textos clássicos, mas em um movimento dinâmico de troca, capaz de gerar múltiplos resultados interpretativos. No livro de Rick Riordan, é possível observar esse diálogo entre o antigo e o novo, sem que a obra se reduza a uma simples distorção dos mitos gregos.

Iniciamos a observação do diálogo entre os mitos gregos e o livro de Rick Riordan por meio do pensamento da autora Julia Kristeva. Partindo do conceito de dialogismo proposto por Mikhail Bakhtin, a autora introduz o conceito de intertextualidade. Nas palavras de Kristeva (1974, p. 64), “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é a absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla”. Aplicando essa definição da autora no texto escolhido, podemos observar que a obra de Rick Riordan se constrói por meio do diálogo com textos anteriores, neste caso, com os mitos gregos. É a partir desse diálogo que o texto se desenvolve para além de seus antecessores. A história criada por Rick Riordan não é simplesmente uma cópia dos textos anteriores, mas sim uma transformação e inovação daquilo que já existia. De acordo com Samoyault (2008, p. 18), “o texto aparece então como o lugar de uma troca entre pedaços de enunciados que ele redistribui ou permuta, construindo um texto novo a partir dos textos anteriores”.

Nesse contexto, o livro *O Ladrão de Raios* pode ser considerado como um texto híbrido, ou seja, ao mesmo tempo em que recupera personagens, mitos e narrativas clássicas, como as figuras de Zeus, Poseidon e Ares, também os ressignifica a partir das características da literatura infantojuvenil. Nessa perspectiva, deuses, semideuses e monstros passam a apresentar traços mais próximos da realidade juvenil, sem, contudo, perder os elementos essenciais de suas origens clássicas. Nesse ponto, as contribuições teóricas de Gérard Genette sobre a intertextualidade mostram-se relevantes para fundamentar essa análise. Em síntese da

teoria do autor, Samoyault afirma que

[...] o autor de *Palimpsestes* introduz o trabalho sobre a relação de um texto com um outro texto, e define, então, a intertextualidade como ‘a presença efetiva de um texto em um outro’; distingue-a da relação pela qual um texto pode derivar de um texto anterior, sob a forma sobretudo da paródia e do pastiche, e que ele chama de *hipertextualidade* (2008, p. 29).

Para Genette (2010, p. 14) (trad. Luciene Guimarães), a intertextualidade pode ser definida “como uma relação de copresença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro”. De acordo com a teoria desenvolvida por esse autor, podemos inserir o texto de Riordan na concepção de intertextualidade. Também é possível observar que o livro se comunica com outros dois conceitos apresentados por Genette: o paratexto e a hipertextualidade. Na obra de Rick Riordan, o conceito de paratexto pode ser identificado em diferentes elementos que a compõem, como, por exemplo, o próprio título escolhido pelo autor: *Percy Jackson e os Olimpianos: O Ladrão de Raios*, que estabelece uma referência direta aos deuses gregos. Nesse caso, o termo *Olimpianos* deriva de Olimpo, entendido como a morada dessas divindades, o que evidencia, desde o início, a vinculação da obra ao universo mitológico. Essa escolha autoral orienta a leitura e antecipa ao leitor o diálogo com a tradição mitológica. Além disso, a análise pode ser ampliada para o campo da hipertextualidade, ao se observar como a obra reelabora e transforma narrativas míticas, adaptando-as a um enredo contemporâneo e ao público infantojuvenil.

Entendo por hipertextualidade toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) do qual ele *brot*a de uma forma que não é a do comentário. Como se vê na metáfora *brot*a e no uso da negativa, esta definição é bastante provisória. Dizendo de outra forma, consideremos uma noção geral de texto de segunda mão (desisto de procurar, para um uso tão transitório, um prefixo que abrangeria ao mesmo tempo o hiper- e o meta-) ou texto derivado de outro texto preexistente (Genette, 2010, p. 18) (trad. Luciana Guimarães).

De acordo com Genette (2010), a hipertextualidade pode ser definida como a relação que se estabelece entre um hipotexto (um texto anterior) e um hipertexto (um novo texto que se apoia no anterior para criar outros sentidos). O hipertexto não apenas cita ou faz referência ao texto anterior: ele o transforma, seja por meio de paródia, imitação, atualização ou adaptação. No que se refere à obra de Rick Riordan, observa-se que o autor recorre, sobretudo, à categoria da transformação na construção de sua narrativa, reelaborando elementos míticos de modo a adequá-los a um novo público e a um novo contexto cultural.

A transformação séria, ou *transposição*, é, sem nenhuma dúvida, a mais importante

de todas as práticas hipertextuais, principalmente – provaremos isso ao longo do caminho – pela importância histórica e pelo acabamento estético de certas obras que dela resultam. Também pela amplitude e variedade dos procedimentos nela envolvidos (Genette, 2010, p. 63) (trad. Maria Antônia Ramos Coutinho).

De acordo com o autor, essa categoria distingue-se de outras formas de hipertextualidade por não se restringir apenas a textos breves. Nas palavras de Genette (2010, p. 63) (Maria Antônia Ramos Coutinho), é possível perceber que

a transposição, ao contrário, pode se aplicar a obras de vastas dimensões, como *Fausto* ou *Ulisses*, cuja amplitude textual e a ambição estética e/ou ideológica chegam a mascarar ou apagar seu caráter hipertextual, e esta produtividade está ligada, ela própria, à diversidade dos procedimentos transformacionais com que ela opera.

Rick Riordan não realiza uma simples reprodução das narrativas e personagens da mitologia grega, mas sim promove uma releitura criativa, adaptando esses elementos ao contexto de sua obra. A construção da personagem Medusa pode ser citada como exemplo: em *O Ladrão de Raios*, ela surge disfarçada como proprietária de uma loja de artigos de jardim, sendo inserida em um cenário cotidiano e acessível ao leitor juvenil. Em perspectiva semelhante, Riordan ressignifica a imagem de Poseidon, que, na tradição clássica, é frequentemente retratado como um deus instável e violento, mas que, no livro, assume contornos mais afetivos ao exercer a paternidade de Percy. Cabe ressaltar que essas relações serão analisadas de forma mais detalhada no próximo tópico.

Além disso, na obra, também é possível identificar elementos que se aproximam do campo da imitação, uma vez que a jornada de Percy Jackson retoma estruturas épicas, como a viagem, a superação de obstáculos e o enfrentamento de monstros. Nesse sentido, a obra que mais se aproxima dessa configuração é *O Mar de Monstros* (2009), também de Rick Riordan, na qual o protagonista e seus amigos partem em busca do Velocino de Ouro para proteger o Acampamento Meio-Sangue de uma ameaça iminente.

Nessa perspectiva, Percy configura-se como uma reinterpretação do herói mitológico, pois mantém características centrais dos heróis gregos, como coragem, determinação e inclinação para a aventura. No entanto, essas qualidades são articuladas a um contexto distinto, marcado pelas demandas da adolescência e pelos conflitos próprios dessa fase, como dificuldades escolares, busca por identidade e questões familiares. Tais elementos estabelecem um diálogo direto com a realidade de muitos leitores contemporâneos.

Portanto, a intertextualidade funciona, na obra, como uma ferramenta interpretativa que permite compreender como personagens mitológicos, como Zeus, Poseidon e Medusa, são preservados em seus traços essenciais e, simultaneamente, ressignificados.

Nesse sentido, o estudo da intertextualidade evidencia que Riordan não apenas reproduz os mitos, mas os insere em um novo horizonte de expectativas, conciliando tradição e inovação. Essa resignificação contribui tanto para a formação do jovem leitor, que passa a ter contato com os mitos de forma acessível, quanto para a preservação da mitologia grega, que se mantém viva por meio de novas narrativas.

#### **4.1 A jornada do herói de Percy Jackson**

Como já foi mencionado neste trabalho, a estrutura narrativa de *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan, pode ser interpretada com base na jornada do herói. Esse é um conceito que foi desenvolvido por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1997). Ao longo da narrativa, observa-se que o protagonista passa de um estado de imaturidade e falta de confiança em si mesmo, marcado por problemas escolares e familiares, ao reconhecimento de sua identidade como semideus e, posteriormente, como herói. Essa narrativa dialoga diretamente com as etapas da jornada do herói, por exemplo, *o chamado da aventura, os testes, a apoteose e o retorno*, tendo como base um contexto que abarca a literatura infantojuvenil. É importante ressaltar que, neste tópico, não iremos analisar necessariamente todos os elementos discutidos no livro *O Herói de Mil Faces*.

De acordo com Campbell (1997), a aventura do herói pode ser considerada como uma maneira de exaltar a fórmula representada nos rituais de passagem. Em outros termos, a jornada do herói seria essa “máxima” que está presente no processo de mudança que marca a transição de um estado a outro. No livro de Riordan, a jornada do herói funciona como uma ferramenta interpretativa que nos permite observar como Percy Jackson assume e resignifica os principais atributos de um herói, tornando-os acessíveis para os jovens leitores.

Logo no primeiro capítulo de *O Herói de Mil Faces*, o autor discute o processo de iniciação do herói, ou seja, o ponto de partida de sua trajetória mítica. Campbell (1997) ressalta que o *chamado da aventura* pode se manifestar de diversas formas. No livro, ele cita o exemplo do conto da princesa e do sapo, no qual a aventura se inicia por meio de um erro que conduz a protagonista a um encontro inesperado. De acordo com Campbell (1997), esse momento de iniciação frequentemente envolve riscos e perigos, pois convoca o herói a abandonar o mundo comum e cotidiano para ingressar em um campo desconhecido, cujo percurso resultará em sua transformação e evolução.

Em *O Ladrão de Raios*, essa etapa acontece quando Percy vivencia um evento incomum que modifica a normalidade de sua rotina. No caso, o ataque de um ser mitológico durante a excursão escolar. A partir desse episódio, o protagonista entra em contato com o

universo mitológico, funcionando, dessa maneira, como a quebra do equilíbrio inicial e o convite para adentrar em uma jornada que redefinirá sua própria identidade.

[...] Um trovão sacudiu o edifício. - Nós não somos bobos, Percy Jackson - disse a sra. Dodds. - Seria apenas uma questão de tempo até que o descobrissemos. Confesse, e você sentirá menos dor. Eu não sabia do que ela estava falando. Tudo o que pude pensar foi que os professores haviam descoberto o estoque ilegal de doces que eu estava vendendo no meu dormitório. Ou talvez tivessem descoberto que eu pegara meu trabalho sobre *Tom Sawyer* na Internet sem ter nem lido o livro, e agora iam retirar minha nota. Ou pior, iam me obrigar a ler o livro (Riordan, 2023, p. 20).

Em plena excursão escolar, o ataque da fúria é o momento que marca o primeiro contato do personagem com o desconhecido e inesperado. Enquanto está sendo acusado por essa criatura mitológica, o protagonista, em sua lógica juvenil, tenta racionalizar a situação a partir do contexto escolar, como se aquilo pudesse ser apenas mais um problema de disciplina. Riordan insere *o chamado da aventura* em um cenário acessível ao público infantojuvenil, equilibrando o extraordinário com a experiência cotidiana e escolar de um adolescente. Esse contraste entre dois mundos divergentes, o mitológico e o comum, constitui o rompimento da normalidade e inaugura o processo de transformação do personagem.

Segundo Campbell (1997), o chamado da aventura nem sempre é aceito de maneira imediata. Em diversos casos, ele pode ser *recusado*, levando a jornada à sua contraparte negativa. No livro, essa fase pode ser identificada no momento em que Percy Jackson resiste a aceitar a existência do mundo mitológico e, principalmente, sua identidade como semideus. Em outras palavras, podemos pensar que, no contexto da obra, admitir a existência dos deuses significaria assumir também uma nova identidade, divergente de sua vida anterior. O medo de Percy revela não apenas a insegurança diante do desconhecido, mas também a necessidade humana de se apegar a um *status quo* confortável, mesmo que seja limitado ou desagradável. Para o protagonista, o retorno à casa e à família pode ser entendido como um desejo de restaurar a normalidade perdida, mesmo que essa normalidade já não seja mais acessível para o contexto em que ele estava inserido. A partir do momento em que a verdade foi exposta, não existia mais a possibilidade de regredir ao estado anterior.

A chegada ao Acampamento Meio-Sangue está relacionada com outra etapa da jornada do herói: *o ventre da baleia*. De acordo com Campbell (1997), essa fase é descrita como o momento em que uma transformação significativa acontece e o herói precisa testar os seus próprios limites. Nessa fase, o personagem se encontra cercado por um espaço que se assemelha a uma espécie de útero, ou seja, um espaço de maturação. Essa etapa pode evocar sentimentos conflitantes, como morte e renascimento. No livro, essa etapa funciona como um teste do potencial e da identidade de Percy como herói.

Além de caracterizar a recusa do chamado da aventura, o momento inicial de negação reforça a construção realista do personagem. Percy não é caracterizado como um herói que aceita de imediato sua condição; ele oscila, teme e busca uma saída para a situação desconhecida. Essa fragilidade torna sua jornada mais próxima do leitor, especialmente o jovem, que reconhece nas dúvidas do protagonista a própria dificuldade de lidar com mudanças profundas e com as verdades que, por muitas vezes, podem ser assustadoras. É possível relacionar esse momento do livro com a passagem da infância para a adolescência, na qual muitos jovens precisam lidar com a nova fase e o novo contexto que lhes foi imposto. Para essa situação, assim como a vivenciada pelo personagem, não há saída. É inevitável.

Apesar da recusa inconsciente ao chamado, Percy Jackson aceita permanecer no acampamento. Nesse momento, o protagonista dá o próximo passo nessa jornada: *o auxílio do sobrenatural*. Em *O Herói de Mil Faces* (1997), Campbell denomina *o auxílio do sobrenatural* como uma figura protetora que oferece ao herói amuletos ou conselhos que podem ajudá-lo a se defender dos perigos em sua jornada. No livro de Rick Riordan, o protagonista recebe ajuda de muitas figuras, porém a que mais se destaca é Quíron, que lhe dá conselhos para a sua proteção durante a jornada. Desde o início da narrativa, esse personagem estava presente no cotidiano de Percy como seu professor, mas é apenas no decorrer da história que ele revela a sua verdadeira identidade.

[...] - Você foi a Yancy só para me ensinar? - perguntei. Quíron assentiu. - Honestamente, de início eu não tinha muita certeza a seu respeito. Contatamos a sua mãe, informamos que estávamos de olho em você, para o caso de estar pronto para o Acampamento Meio-Sangue. Mas você ainda tinha muito a aprender. Não obstante, chegou aqui vivo, e esse é sempre o primeiro teste (Riordan, 2023, p.73).

Após o contato com *o auxílio sobrenatural*, a próxima etapa da jornada do herói é *a passagem pelo primeiro limiar*. Campbell (1997) define essa fase como um momento decisivo da trajetória do herói, no qual ocorre a transição entre o mundo ordinário e o mundo extraordinário. Em outras palavras, é o instante em que o herói abandona de forma definitiva a segurança de seu cotidiano e aceita o risco de adentrar em uma realidade desconhecida, repleta de desafios e perigos, mas também de possibilidades de transformação.

Na narrativa, essa etapa pode ser observada a partir da chegada de Percy Jackson ao Acampamento Meio-Sangue. Esse espaço funciona como a fronteira simbólica entre a vida comum de Percy, marcada por sua rotina escolar, suas dificuldades familiares e a sensação de inadequação, e a sua nova vida após a revelação da verdadeira identidade do protagonista, que o insere definitivamente no universo dos mitos gregos. O acampamento não é apenas um cenário de acolhimento, mas também um marco de iniciação: ao atravessar esse limiar, Percy

não pode mais negar sua identidade como semideus. Como já foi mencionado, esse lugar também funciona como um espaço de transformação para o personagem.

Por conseguinte, o primeiro limiar adquire um valor duplo na história. Por um lado, ele representa a ruptura com o passado e a impossibilidade de retorno ao mundo comum sem mudanças profundas; por outro, ele simboliza a aceitação, ainda que parcial e conflituosa, de sua origem como filho de um deus e, futuramente, de sua jornada como herói. Nesse sentido, o episódio do acampamento confirma e ressalta a função ritualística dessa etapa. Em outros termos, no livro, podemos perceber como a travessia do herói não é apenas espacial, mas também existencial, pois redefine quem ele é e quais caminhos poderá trilhar daquele momento adiante.

[...] O professor de latim voltou-se e sorriu para mim. Os olhos estavam com aquele brilho travesso de quando ele fazia uma prova surpresa e todas as respostas da múltipla escolha eram B. - Ah, bom, Percy - disse ele. - Agora já temos quatro para o *pinochle*. Ele me ofereceu uma cadeira à direita do sr. D, que olhou para mim com olhos injetados e soltou um grande suspiro. - Ah, suponho que devo dizer isto. Bem-vindo ao Acampamento Meio-Sangue. Pronto. Agora, não espere que eu esteja contente em vê-lo (Riordan, 2023, p. 71).

Ao ultrapassar o limiar da aventura, o herói inicia uma nova etapa de sua jornada: *o caminho de provas*. Nessa fase, podemos observar uma série de desafios que testam não apenas a força ou a coragem do herói, mas também sua capacidade de transformação interior e sua sabedoria para lidar com os testes impostos. Em *O Herói de Mil Faces*, esse processo é exemplificado por meio da retomada ao mito de Psique, que, para se reunir a Cupido, precisou cumprir várias tarefas impostas pela deusa Vênus. No mito, essas tarefas assumem um valor simbólico de amadurecimento e superação, funcionando como etapas de desenvolvimento para a personagem. No livro de Riordan, os episódios mais significativos são o confronto com a Medusa e a luta contra a Quimera. Eles inserem o protagonista não apenas no núcleo da mitologia grega, mas também atualizam os desafios para o público jovem. A luta contra a Medusa, por exemplo, faz referência à tradição grega (como no mito de Perseu). Esse contexto é reconfigurado pelo autor por meio de uma perspectiva moderna, tornando-o acessível ao leitor juvenil e reforçando a ideia de que Percy, apesar de ser um pré-adolescente, é herdeiro de uma linhagem heroica.

[...] Pense, disse a mim mesmo. Como foi que a Medusa morreu no mito? Mas eu não conseguia pensar. Algo me dizia que a Medusa do mito estava dormindo quando foi atacada por meu xará, Perseu. Agora, não estava nem um pouco sonolenta. Se quisesse, poderia usar aquelas garras ali mesmo e rasgar o meu rosto. - A dos Olhos Cinzentos fez isso comigo, Percy - disse a Medusa, ela não soava como um monstro. Sua voz me convidava a olhar para cima, a simpatizar com a pobre vovó velhinha. - A mãe de Annabeth, a maldita Atena, transformou a bela mulher que eu era nisto aqui. - Não dê ouvidos a ela! - gritou a voz de Annabeth, de algum lugar entre as

estátuas. - Corra, Percy! (Riordan, 2023, pp. 187-188).

Outro aspecto fundamental dessa fase é o *auxílio* recebido durante os testes e provações. De acordo com Campbell (1997), o herói recebe ajuda de seres que podem se manifestar de diversas formas. Ele pode contar com o apoio de aliados, que assumem a função de mentores, companheiros ou ajudantes. Na trajetória de Percy, esse papel é desempenhado principalmente por Annabeth e Grover, que não apenas o acompanham nas batalhas, mas também oferecem suporte emocional e estratégico para o protagonista. Por exemplo, Annabeth, com sua inteligência e experiência, guia Percy em tomadas de decisão e o ajuda a enxergar além da impulsividade. No caso de Grover, embora inseguro, ele simboliza a lealdade e a coragem que um aliado deve possuir, provando que até personagens aparentemente frágeis podem desempenhar papéis decisivos na jornada traçada pelos heróis.

Além dos amigos, outras figuras mitológicas também contribuíram para o avanço da jornada de Percy Jackson, funcionando como uma rede de apoio que equilibra as provações enfrentadas pelo jovem. Esse entrelaçamento de provações e auxílios revela que o caminho das provas não é apenas um percurso solitário, mas também de cooperação, aprendizado e reconhecimento de seus próprios limites. Ao aceitar o auxílio de outros seres, Percy demonstra ao leitor que uma jornada não precisa ser trilhada sozinha. Esse aspecto aproxima o protagonista da tradição mitológica, especialmente da figura de Perseu, um dos heróis que mais recebe auxílio divino em sua jornada, contando, por exemplo, com a orientação e os artefatos concedidos pela deusa Atena.

Durante *o caminho de provas*, ao enfrentar esses testes e monstros exteriores, ele também se confronta com os próprios monstros internos, como medos, inseguranças e fragilidades, consolidando sua identidade não apenas como herói, mas também como um ser humano passível de sentimentos. Nesse contexto, essas emoções não descredibilizam o papel de herói de Percy, mas sim ressaltam que o herói também pode ter os seus próprios medos e, posteriormente, pode superá-los. Dessa maneira, podemos observar como essa etapa mostra-se essencial para a evolução do personagem e para a construção do vínculo entre o leitor e a trajetória traçada.

Em *O Herói de Mil Faces*, Campbell (1997) identifica também a etapa denominada *encontro com a deusa*. Trata-se do momento em que o herói, após superar grandes provações, restabelece sua ligação com o sagrado, simbolizado pela figura da deusa, frequentemente associada a uma espécie de união ou casamento místico. Em termos simbólicos, esse estágio representa a restauração da harmonia espiritual e da conexão com o divino. O autor também aponta a possibilidade de conflito com esse arquétipo feminino,

configurando o que denomina *a mulher como tentação*. Essa tentação não deve ser compreendida apenas em sentido literal, como a presença de uma figura feminina, mas como uma metáfora para forças que podem desviar o herói de seu propósito, enfraquecendo sua determinação. Na obra de Rick Riordan, um dos episódios que mais se aproxima dessa configuração é o encontro com Medusa. Nesse momento da narrativa, a personagem é apresentada, inicialmente, como uma figura acolhedora, que oferece hospitalidade e alimento, simbolizando a tentação de abandonar a jornada em troca de segurança e conforto. Ao se deparar com essa situação, Percy Jackson se aproxima novamente do mundo comum, sendo confrontado com a possibilidade de desistir de sua missão.

Vá em frente, pode me chamar de idiota por ir entrando na loja de uma senhora estranha como aquela só porque estava com fome, mas às vezes faço as coisas por impulso. Além disso, você nunca sentiu o cheiro dos hambúrgueres da tia Eme. O aroma era como um gás hilariante na cadeira do dentista – fazia sumir todo o resto. Mal reparei nos soluços nervosos de Grover, nem no modo como os olhos das estátuas pareciam me seguir ou no fato de que a tia Eme trancara a porta atrás de nós. Tudo o que me preocupava era achar o lugar das refeições. E, sem dúvida, lá estava, no fundo do armazém, um balcão de sanduíches com uma grelha, uma máquina de refrigerantes, uma estufa de pretzels e uma máquina de queijo nacho. Tudo o que poderíamos querer, mais algumas mesas de piquenique de aço na frente (Riordan, 2023, pp. 181-182).

Campbell (1997) também comenta sobre a fase da *sintonia com o pai*, na qual o herói deve reconciliar-se com a figura paterna. Essa reconciliação não se limita a uma relação pessoal. Ela traduz a superação de ressentimentos, medos ou limitações associadas à imagem do pai, conduzindo a uma compreensão mais profunda da existência e do próprio destino. Em *O Ladrão de Raios*, essa etapa é observada na relação de Percy com Poseidon. No início, o protagonista demonstra resistência em aceitar a condição de filho de um deus e as responsabilidades que dela decorrem. Contudo, à medida que a narrativa avança, Percy aprende a reconhecer o papel de seu pai em sua identidade, compreendendo que a filiação divina não é apenas um peso, mas também uma fonte de força e propósito. Nesse sentido, essa reconciliação com Poseidon simboliza a aceitação de sua natureza híbrida e a superação das dúvidas que limitavam sua jornada como herói.

No início do livro, Percy não sabia quem era seu pai. Poseidon ainda não o havia reivindicado oficialmente como filho, apresentando-se, portanto, como uma figura paterna distante. No universo narrativo da obra, a revelação da descendência divina ocorre por meio de um rito simbólico de reconhecimento, no qual o deus manifesta publicamente a paternidade do semideus. No caso de Percy, esse reconhecimento acontece no Acampamento Meio-Sangue, quando, após capturar a bandeira durante o jogo dos semideuses, o símbolo de

Poseidon, um tridente, surge sobre sua cabeça, indicando a todos os presentes sua filiação divina. A partir desse momento, o protagonista passa a ser oficialmente reconhecido como filho do deus dos mares. Posteriormente, como é possível observar no trecho a seguir, Poseidon reafirma esse vínculo e demonstra orgulho pela trajetória bem-sucedida do filho.

- Eu não me importo, pai. - Ainda não, talvez - disse ele. - Ainda não. Mas foi um erro imperdoável da minha parte. - Vou deixá-lo, então. - Eu me inclinei, desajeitado. - Não... não vou incomodá-lo de novo. Eu estava a cinco passos de distância quando ele chamou: - Perseu. Eu me virei. Havia uma luz diferente em seus olhos, um tipo flamejante de orgulho. - Você se saiu bem, Perseu. Não me entenda mal. O que quer que ainda faça, saiba que você é meu. Você é um verdadeiro filho do Deus do Mar (Riordan, 2023, p. 356).

De acordo com Joseph Campbell (1997), a fase denominada como *apoteose* é uma das etapas finais da aventura, que ocorre após o herói ter enfrentado grandes provações e superado seus maiores medos. Essa etapa simboliza o momento de iluminação ou expansão da consciência do herói, quando ele alcança uma visão mais profunda da realidade, compreende verdades universais e reconhece plenamente sua transformação. A *apoteose* de Percy pode ser interpretada no momento em que ele assume plenamente sua identidade como filho de Poseidon e entende que seu papel vai além da aventura imediata de recuperar o raio. Nesse contexto, o protagonista percebe que faz parte de algo maior, reconhecendo a sua verdadeira natureza e ascendendo a um novo patamar de compreensão e amadurecimento.

Na jornada do herói, também se destaca a etapa denominada *bênção última*, momento em que o protagonista retorna ao mundo comum trazendo não apenas o objetivo alcançado, mas também o aprendizado adquirido ao longo de sua trajetória. Para Campbell (1997), essa fase simboliza a dádiva conquistada após a superação das provações. Em *O Ladrão de Raios*, essa etapa se concretiza quando Percy devolve o raio-mestre a Zeus, restaurando a ordem entre os deuses e evitando uma guerra que afetaria também o mundo humano. Nesse sentido, a *bênção última* não se restringe ao artefato físico, mas se manifesta no restabelecimento do equilíbrio entre as divindades e na proteção indireta da humanidade. Essa experiência permite a Percy compreender melhor sua identidade como semideus, fortalecendo sua autoconfiança e marcando o início de um processo de amadurecimento. Para o leitor juvenil, essa etapa sugere que a recompensa nem sempre se materializa em um objeto concreto, mas pode residir no aprendizado adquirido e nas experiências vivenciadas ao longo da jornada.

- Dirija-se ao Senhor Zeus, menino - disse-me Poseidon. - Conte a ele a sua história. Então contei tudo a Zeus, exatamente como havia acontecido. Tirei da mochila o cilindro de metal, que começou a fagulhar na presença do Deus do Céu, e o pus aos seus pés. Houve um longo silêncio, quebrado apenas pelo crepitar do fogo no

braseiro. Zeus abriu a palma da sua mão. O raio voou para dentro dela. Quando ele fechou o punho, os pontos metálicos fulguravam com eletricidade, até ele ficar segurando o que parecia mais um relâmpago clássico, um dardo de seis metros feito de energia com centelhas chiantes que fez os meus cabelos se eriçarem (Riordan, 2023, pp. 351-352).

Na história, o raio não simboliza apenas o fechamento de um ciclo externo, mas também a recompensa interna, pois Percy passa a compreender quem ele é e qual papel desempenha dentro do universo mitológico. Essa interpretação evidencia como Riordan trabalha com a estrutura mítica para além do literal. A recompensa não é apenas o “objeto mágico” recuperado, mas também o amadurecimento do protagonista. Percy retorna ao mundo comum não como o mesmo garoto do início da narrativa, mas como alguém transformado pela experiência, mais consciente de suas responsabilidades e de seu lugar naquela nova realidade.

No caminho de volta, podemos identificar a etapa denominada *recusa do retorno*, isto é, o momento em que, após vivenciar um período de aventuras, o herói pode resistir a regressar ao mundo comum. Em sua obra, Campbell (1997) exemplifica essa recusa por meio da história do rei Muchukunda, personagem da mitologia hindu. Nesse mito, o herói, após cumprir sua missão, opta por um sono prolongado em vez de retornar à realidade cotidiana. Em *O Ladrão de Raios*, essa etapa não se manifesta de maneira explícita, mas pode ser percebida na hesitação de Percy em deixar o Acampamento Meio-Sangue, espaço no qual encontra pertencimento e segurança, em contraste com o mundo humano, onde sempre enfrentou rejeição e dificuldades.

Na jornada do herói, também há uma etapa denominada como *fuga mágica*. Nessa fase, caso o herói tenha conseguido o objetivo ou objeto sem a permissão do guardião, ele terá dificuldade em retornar para casa. Nesse contexto, os elementos mágicos podem representar um empecilho na fuga do herói. Em *O Ladrão de Raios*, essa etapa é representada quando Percy necessita escapar do submundo após recuperar o raio-mestre, enfrentando tanto a hostilidade de Hades quanto a batalha com Ares, o que torna seu retorno ao Olimpo um processo repleto de obstáculos.

Ares pareceu agitado, mas tentou encobrir isso com um sorriso forçado. - Vamos voltar ao problema em pauta, garoto. Você está vivo. Eu não posso deixar que leve aquele raio para o Olimpo. Pode ser que consiga convencer aqueles idiotas cabeças-duras a ouvi-lo. Portanto preciso matá-lo. Não é nada pessoal. Ele estalou os dedos. A areia explodiu aos seus pés e surgiu um javali feroz investindo, ainda maior e mais feio que aquele cuja cabeça estava pendurada acima da porta do chalé 7 do Acampamento Meio-Sangue. A besta escavou a areia, olhando furiosamente para mim com olhos pequenos e brilhantes enquanto abaixava as presas afiadas como navalhas e aguardava a ordem para matar. Eu entrei na arrebentação. - Enfrente-me você mesmo, Ares (Riordan, 2023, p. 334).

Campbell (1997) explica que o herói pode ser resgatado da aventura com a ajuda de forças externas, caracterizando a etapa do resgate com *auxílio externo*. Na narrativa de Rick Riordan, essa fase se manifesta por meio do apoio constante de Annabeth e Grover, bem como pela intervenção indireta de outros seres que auxiliam Percy Jackson. Para o público infantojuvenil, esse aspecto reforça o valor da amizade e da cooperação como elementos centrais da jornada do herói. Após essa etapa, Campbell também descreve a *passagem pelo limiar do retorno*, na qual o herói precisa transitar entre dois mundos distintos, no caso o divino e o humano. Uma das principais dificuldades dessa fase consiste em se readaptar ao mundo comum após ter sido transformado pela experiência vivida no mundo sobrenatural. No enredo de Riordan, Percy realiza essa travessia ao retornar ao convívio humano, já consciente de sua verdadeira identidade de semideus. É, nesse ponto, que o protagonista assume o papel de *senhor dos dois mundos*, equilibrando sua natureza humana com sua herança divina e demonstrando a habilidade de transitar entre ambas as realidades. Segundo Campbell (1997), essa fase representa uma espécie de talento ou conquista adquirida pelo herói após sua jornada.

Por fim, o herói alcança a etapa da *liberdade para viver*, definida por Campbell como a reconciliação entre a consciência individual e a vontade universal, ou seja, a percepção da relação entre os fenômenos passageiros do tempo e a vida eterna. No livro de Riordan, esse momento se concretiza quando o personagem retorna para a casa da mãe com um novo comportamento: mais maduro, corajoso e preparado para enfrentar os desafios do futuro. Isso pode ser observado quando ele afirma: “Um mês atrás, eu não teria hesitado. Agora... Eu posso fazer isso – disse à minha mãe. – Uma espiada para o que há dentro desta caixa, e ele nunca mais a incomodará de novo” (Riordan, 2023, p. 361). Na caixa, estava a cabeça de Medusa. Percy permitiu que a sua mãe escolhesse qual seria o destino daquele objeto.

Partindo do ponto de vista narrativo, Rick Riordan adapta essa etapa à realidade do público juvenil. Em vez de encerrar a história com um triunfo absoluto, o autor oferece um convite à continuidade. Nesse caso, o retorno de Percy não significa a conclusão de sua trajetória, mas a abertura para novas aventuras, já que o mundo dos deuses permanece em constante mudança e tensão. Por fim, podemos observar que Riordan adapta as etapas contidas na jornada do herói para construir uma narrativa de formação, ou seja, o herói não apenas conclui sua missão, mas também adquire maturidade e consciência de sua condição. Dessa forma, a jornada de Percy não apenas encerra sua trajetória, mas também inaugura uma saga de contínuo crescimento e amadurecimento do personagem, sendo uma característica

marcante das histórias voltadas ao público infantojuvenil.

#### 4.2 Referências diretas e adaptações de mitos na narrativa

Como já foi mencionado, *O Ladrão de Raios* dialoga com vários seres mitológicos que estão presentes nos textos clássicos. Embora a obra apresente um número considerável de referências a esses seres, em alguns momentos, o autor apenas menciona determinados personagens, sem desenvolver de forma mais aprofundada seus atributos ou funções na narrativa. Por essa razão, nesta pesquisa, optamos por concentrar a análise naqueles que recebem maior destaque e desenvolvimento ao longo da obra.

Logo no início, Percy Jackson, em uma conversa direta com o leitor, relata que era aluno de um colégio interno, a Academia Yancy, destinada a crianças consideradas problemáticas. Nesse local, ele conheceu Grover, seu melhor amigo, e o Sr. Brunner (Quíron), seu professor de latim. Nesse período, os dois personagens ocultavam suas verdadeiras identidades, pois estavam disfarçados com o objetivo de observar e proteger o protagonista. Essa vigilância se justificava pelo fato de o garoto ser um semideus, condição que o colocava em constante perigo, uma vez que monstros poderiam caçá-lo e matá-lo antes mesmo de alcançar a idade adulta. Esse cuidado era ainda mais reforçado no caso de Percy. No enredo do livro, havia a suspeita de que o jovem tinha algo a mais se comparado com os outros semideuses da história. “- O ano que passei na Academia Yancy para instruí-lo. Temos sátiros de prontidão na maioria das escolas, é claro. Mas Grover me alertou assim que o conheceu. Ele sentiu que você era especial, então decidi ir lá” (Riordan, 2023, p. 73). Posteriormente, essa suspeita foi confirmada, pois Percy era filho de Poseidon. Para o desenvolvimento da narrativa, esse elemento é muito importante, modificando drasticamente o destino do jovem herói, pois o garoto era filho de um dos três grandes deuses do Olimpo (Zeus, Poseidon e Hades). No passado, essas divindades firmaram um acordo de não terem mais filhos, pois as crianças nascidas das uniões com mulheres mortais eram potencialmente perigosas e poderiam interferir de maneira significativa no curso dos acontecimentos da humanidade.

Há cerca de sessenta anos, depois da Segunda Guerra Mundial, os Três Grandes combinaram que não iriam procriar mais nenhum herói. Os filhos deles eram poderosos demais. Estavam interferindo muito no curso dos eventos humanos, causando muitas carnificinas. A Segunda Guerra Mundial, sabe, foi basicamente uma luta entre os filhos de Zeus e Poseidon, de um lado, e os filhos de Hades do outro (Riordan, 2023, p. 122).

Assim, Percy corria ainda mais perigo se comparado com os outros, pois a sua existência era um constante lembrete da quebra de acordo entre os deuses. Poseidon tinha se envolvido mais uma vez com uma mulher humana e, para piorar a situação, uma criança tinha

nascido desse relacionamento. Na narrativa, embora os deuses tivessem consciência de que essas uniões poderiam resultar em destinos trágicos para seus filhos, não haviam abandonado o hábito de se relacionarem com mortais. Por essa razão, Percy demandava ainda mais cuidado e supervisão por parte de outros seres mitológicos. Grover, por exemplo, mantinha-se constantemente em alerta ao lado do garoto, ainda que, em um primeiro momento, não tenha desempenhado plenamente sua função de guardião.

No decorrer da história, o leitor é informado que Grover não era um garoto humano. Na verdade, ele era um jovem sátiro: “Grover era um sátiro. Podia apostar que, se raspasse o cabelo castanho cacheado, encontraria pequenos chifres em sua cabeça” (Riordan, 2023, p. 67). Na mitologia grega, os sátiros são geralmente descritos como criaturas metade homem e metade bode, tendo uma aparência rústica e, por muitas vezes, grotesca. Eles são seres ligados à natureza, frequentemente associados ao deus Dioniso. Eles acompanhavam os cortejos e as festas desse deus, assim como as mênades, ou bacantes, que eram seguidoras e adoradoras do deus Dioniso. Em algumas referências, esses seres também estavam ligados ao deus Pã (divindade dos bosques, dos rebanhos e da natureza selvagem). Em relação ao comportamento dessas criaturas, eles eram conhecidos por serem impulsivos, festivos e, muitas vezes, lascivos. Eles simbolizam os instintos, o prazer e a vida selvagem, aparecendo em narrativas marcadas pelo excesso, pela música e pela embriaguez.

Nos mitos, os sátiros não apareciam com muita frequência se comparados com outros personagens. Eles recebiam um destaque maior nos dramas satíricos. Atualmente, só temos acesso “a fragmentos diversos dos três grandes tragediógrafos e outros menores, um material arqueológico considerável de cerâmicas, testemunhos e *O ciclope*, de Eurípidés” (Rodrigues, 2016, p. 5). Nessa obra atribuída a Eurípidés, temos como enredo um episódio baseado na *Odisseia*, de Homero, no qual Odisseu e os seus companheiros chegam à Etna, uma terra dominada por ciclopes. Nesse local, o herói entra em contato com Sileno, conhecido como pai dos sátiros, e com seus filhos que estão sendo escravizados por Polifemo, um ciclope, que dominava aquela região. Nos seguintes versos, Sileno narra a chegada de Odisseu e de seus companheiros: “Vejo na costa uma quilha de nau grega / e os senhores dos remos com um capitão / se aproximando deste lugar. Nos pescoços / trazem vasilhas vazias, carentes de comida, / e jarros de água” (Eurípidés *apud* Rodrigues, 2016, v. 85-89, p. 91). Nessa obra, entre outras características, os sátiros são representados como seres covardes, pois, apesar de aceitarem ajudar Odisseu a cegar o ciclope, na hora de colocar o plano em ação, eles recuam, alegando uma série de desculpas. É possível observar que, na obra, essa covardia funciona também como um mecanismo cômico. No geral, os sátiros são seres que não são muito

confiáveis, mas podem compartilhar saberes úteis para aqueles que eles escolheram ajudar.

Em *O Ladrão de Raios*, Grover, por sua vez, preserva algumas dessas características que estão presentes nos mitos gregos, por exemplo, a aparência física dele é semelhante aos seus correspondentes clássicos, ou seja, ele é descrito como metade homem e metade bode. Na história, a preocupação do personagem com o meio ambiente reforça o vínculo com o mundo natural, aspecto que também está presente nos textos clássicos. Essa lealdade de Grover à floresta e aos deuses da natureza dialoga com o papel simbólico atribuído aos sátiros na Grécia Antiga. No livro, o personagem é supervisionado pelo deus Dioniso e pelo Conselho dos Anciãos de Casco Fendido, mostrando que, nesse universo, esses seres estão conectados ao deus do vinho. Também é possível observar que Rick Riordan preserva a conexão dos sátiros com o deus Pã, já que um dos principais objetivos de Grover é encontrar essa divindade que, na narrativa, encontra-se “desaparecida”. Esse desaparecimento não exerce apenas uma função narrativa, mas também assume um significado simbólico importante. Ao apresentar Pã como uma divindade ausente ou esquecida, a obra sugere um enfraquecimento da relação entre os seres humanos e a natureza. Nesse sentido, a ausência do deus pode ser interpretada como uma reflexão sobre o mundo contemporâneo, no qual o homem moderno frequentemente se distancia do meio natural e deixa de reconhecer sua importância. Assim, a busca de Grover por Pã simboliza também um esforço de reconexão entre o ser humano e a natureza.

Grover olhou para mim com receio, como se temesse que eu estivesse apenas me divertindo à custa dele. - O Deus dos Lugares Selvagens desapareceu há dois mil anos - contou. - Um marinheiro vindo da costa de Éfeso ouviu uma voz misteriosa gritando na praia: - ‘Conte a eles que o grande deus Pã morreu!’ Quando os seres humanos ouviram a notícia, acreditaram. Estão pilhando o reino de Pan desde então. Mas, para os sátiros, Pan era nosso senhor e mestre. Era nosso protetor, e também dos lugares selvagens na Terra. Não acreditamos que tenha morrido. A cada geração, os sátiros mais valentes empenham a vida para encontrar Pã. Eles esquadriham o planeta, explorando todos os locais mais selvagens à espera de encontrar o lugar onde ele se esconder e despertá-lo de seu sono. (Riordan, 2023, p. 197).

Por meio dessa descrição, podemos observar como a personalidade de Grover se afasta do estereótipo clássico dos sátiros, apresentando características que, no contexto da narrativa, tornam-se mais relevantes do que algumas das qualidades tradicionalmente atribuídas a essas figuras na mitologia. No mundo humano, Grover aparenta possuir uma deficiência nas pernas e tinha dificuldade em se locomover, recurso que contribui para ocultar sua verdadeira natureza de sátiro aos olhos dos mortais. Esse aspecto acrescenta uma dimensão significativa à narrativa, especialmente quando consideramos que o protagonista também apresenta características como dislexia e TDAH. Além disso, enquanto os sátiros da

mitologia grega são frequentemente retratados como figuras impulsivas, hedonistas e descontroladas, Grover é caracterizado como tímido, inseguro e responsável. No início da narrativa, Percy descreve o jovem sátiro como frágil, desajeitado e desastrado.

Grover era um alvo fácil. Ele era magrelo. Chorava quando ficava frustrado. Devia ter repetido de ano muitas vezes, porque era o único na sexta série que tinha espinhas e uma barba rala começando a nascer no queixo. E, ainda por cima, era aleijado. Tinha um atestado que o dispensava da Educação Física pelo resto da vida, porque tinha algum tipo de doença muscular nas pernas. Andava de um jeito engraçado, como se cada passo doesse, mas não se deixe enganar por isso. Você precisa vê-lo correr quando era dia de *enchilada* na cantina (Riordan, 2023, p. 11).

Na história de Rick Riordan, Grover é um sátiro sensível, responsável e comprometido com a proteção dos outros. Essa mudança de personalidade também pode ser vista como uma adequação ao público juvenil e às exigências morais impostas para essa faixa etária, na qual o sátiro deixa de ser um símbolo do excesso para tornar-se um guardião e aliado do herói. Ademais, outro elemento importante a ser destacado é a retirada do comportamento lascivo tradicionalmente atribuído aos sátiros. Em uma obra direcionada ao público infantojuvenil, a presença desse aspecto não seria algo apropriado para o contexto que envolve os seus leitores. Embora Grover preserve elementos essenciais presentes nos textos clássicos, como a ligação com a natureza e a aparência híbrida, o personagem se distancia do comportamento clássico desses seres mitológicos, assumindo outros valores, como amizade, responsabilidade e cuidado com os amigos. Nesse aspecto, ele pode ser visto como uma releitura moderna dos sátiros da mitologia grega.

Na Academia Yancy, como já mencionado, Percy também conheceu outro personagem fundamental para o desenvolvimento da história: o centauro Quíron. Inicialmente, por motivos de segurança, sua verdadeira identidade não é revelada; apenas após a chegada de Percy Jackson ao acampamento o personagem revela quem realmente é. Na mitologia grega, os centauros são descritos como criaturas metade homem e metade cavalo, representando a dualidade entre a natureza humana e a natureza selvagem. Em geral, apresentam um comportamento semelhante ao dos sátiros, sendo conhecidos por sua selvageria e impulsividade. Em *O Ladrão de Raios*, eles também possuem características semelhantes às de seus correspondentes: “- Não - disse Quíron chateado. - Infelizmente, meus parentes são uma gente selvagem e bárbara. Você pode encontrá-los no mato ou em eventos desportivos importantes. Mas não verá nenhum aqui” (Riordan, 2023, p. 90). Além do comportamento selvagem, esses seres mitológicos também compartilhavam outra semelhança com os sátiros, pois, geralmente, eles estavam associados ao deus Dioniso.

Apesar de Quíron ser um centauro, nos mitos, o seu comportamento e a sua

personalidade eram retratados de maneira distinta dos seus semelhantes. Nesse sentido, “Quíron foi um dos centauros, mas ao contrário dos outros, criaturas ferozes e violentas, era conhecido por toda parte por sua bondade e sabedoria, tanto que jovens filhos de heróis lhe eram confiados para serem treinados e instruídos (Hamilton, 2022, pp. 482-483). Quíron é reconhecido como um grande educador e mentor de heróis, tendo instruído figuras como Aquiles, Asclépio e Jasão. Esse personagem pode ser visto como um dos primeiros professores da mitologia grega, tendo seu conhecimento associado à medicina, à música e à ética, representando a união entre força e racionalidade. Na *Iliada*, Quíron é citado a partir de suas habilidades no campo da medicina:

Salva-me, entanto, conduz-me para o meu negro navio,  
tira-me a lança da coxa, absterge-me o sangue da chaga  
com água tépida, e unguentos calmantes no talho coloca,  
desses que Aquiles te fez sabedor, é o que todos proclamam,  
cujo segredo aprendeu com Quirão, o Centauro mais justo.  
(Homero, XI, vv. 827-830).

Em *O Ladrão de Raios*, Quíron mantém o papel de mentor que lhe é atribuído nas obras gregas. Desde o início da narrativa, essa referência já se faz presente, uma vez que o disfarce escolhido pelo centauro para se aproximar de Percy é o de professor. No Acampamento Meio-Sangue, ele é responsável por orientar os semideuses e prepará-los para enfrentar monstros, desafios e aventuras. Assim como no mito, sua função principal é formar heróis, transmitindo não apenas habilidades práticas, mas também valores morais. Além disso, a relação de Quíron com Percy Jackson reflete essa tradição, podendo o centauro ser considerado um guia na jornada do herói. Ele mantém uma relação próxima e amigável com seu jovem pupilo, o que acentua ainda mais a distinção de seu comportamento em relação aos demais centauros. “Quíron sorriu para mim de um modo compreensivo, como costumava fazer na aula de latim, como para me dizer que qualquer que fosse minha nota, *eu* era seu aluno mais importante. Ele esperava que eu tivesse a resposta certa” (Riordan, 2023, p. 74).

Além dessas semelhanças, Riordan criou uma versão de Quíron que também se distancia, em alguns aspectos, de sua versão mitológica. No livro, o centauro assume uma identidade dupla ao se disfarçar como o professor de latim da Academia Yancy, recurso inexistente nos mitos. Nos textos clássicos, o seu correspondente mitológico não precisou se disfarçar para auxiliar os heróis. Outro elemento relevante a ser ressaltado diz respeito à forma como o autor contorna o sofrimento físico de Quíron, especificamente a ferida incurável causada por Hércules. Caso Riordan tivesse reproduzido fielmente a história presente nesse mito, Quíron não poderia estar vivo no universo narrativo de *O Ladrão de Raios*, já que sua versão mitológica escolheu uma morte simbólica para encerrar o seu

sofrimento. Para o contexto da obra, o papel pedagógico era mais importante do que o aspecto trágico presente no mito. No seguinte trecho, podemos observar o argumento utilizado pelo autor para explicar o motivo de Quíron ainda estar vivo.

- Você disse que seu nome é Quíron. Você é mesmo... Ele sorriu para mim. - O Quíron das histórias? Instrutor de Hércules e tudo aquilo? Sim, Percy, eu sou. - Mas você não devia estar morto? Quíron fez uma pausa, como se a pergunta o intrigasse. - Honestamente, não sei nada sobre o *deus*. A verdade é que eu *não posso* estar morto. Entenda, há muitas eras os deuses concederam meu desejo. Pude continuar o trabalho que adorava. Pude ser um mestre de heróis enquanto a humanidade precisasse de mim. Ganhei muito com aquele desejo... e renunciei a muito. Mas ainda estou aqui, portanto só posso presumir que ainda sou necessário. (Riordan, 2023, p. 90).

Ao chegar ao Acampamento Meio-Sangue, um dos primeiros personagens que o jovem conheceu foi o sr. D., o responsável pela administração e funcionamento desse local de treinamento dos semideuses. Por meio das referências presentes na cena entre os dois, Percy conclui que, na verdade, o sr. D. era o deus Dioniso, também chamado de Baco. No seguinte trecho, podemos perceber como o autor insere uma série de referências ao correspondente mitológico desse personagem da história.

Repassei os nomes começados em D da mitologia grega. Vinho. A pele de um tigre. Os sátiros que pareciam estar todos trabalhando aqui. O modo como Grover se encolhia de medo, como se o sr. D fosse seu senhor. - Você é Dioniso - disse eu. - O deus do vinho (Riordan, 2023, p. 78).

Na mitologia grega, Dioniso é o deus do vinho, da embriaguez, do êxtase, da fertilidade e do teatro. Ele representa a quebra das normas sociais, o excesso e a libertação dos instintos, sendo frequentemente acompanhado por sátiros e ménades em celebrações marcadas pela desordem. Em diversos mitos, podemos observar como Dioniso é representado por meio de seu caráter ambíguo, ou seja, seu caráter dual. Ao mesmo tempo que ele pode trazer a alegria e a libertação para os homens, ele também pode trazer a loucura e punição para aqueles que o rejeitam. Essa dualidade está fortemente conectada com um de seus símbolos: o vinho. Em diversos contextos, essa bebida pode trazer alegria e êxtase, mas, caso seja consumida em excesso, pode causar uma série de problemas indesejáveis.

O culto a Dioniso era centrado nesses dois conceitos, muito distantes entre si: o de liberdade, alegria e êxtase, e o de uma selvagem brutalidade. A quem o cultuasse, o deus do vinho podia dar uma coisa ou outra. Ao longo de sua história de vida, ele, por vezes, é a bênção do homem, por outras, sua ruína. De todos os terríveis feitos a ele atribuídos, o pior foi cometido em Tebas, cidade natal de sua mãe (Hamilton, 2022, p. 84).

Na narrativa de Rick Riordan, Dioniso, também conhecido como sr. D., preserva sua condição divina e sua ligação simbólica com o vinho. Entretanto, essa característica

aparece de forma irônica, já que ele está proibido por Zeus de consumir bebidas alcoólicas, sendo obrigado a substituí-las por refrigerantes. “O sr. D acenou outra vez e a taça de vinho se transformou em uma nova lata de Diet Coke. Ele suspirou, infeliz, abriu a lata e voltou ao seu jogo de cartas” (Riordan, 2023, p. 77). Por se tratar de uma obra voltada para o público infantojuvenil, Riordan optou por amenizar essa característica associada ao deus Dioniso. Diferentemente do deus festivo e exuberante dos mitos, o Dioniso da narrativa é retratado como um personagem apático, sarcástico e, por muitas vezes, irritado. No livro de Riordan, ele demonstra pouco interesse em suas funções como diretor do Acampamento Meio-Sangue. “- O velho Dionisio não está realmente zangado. Ele apenas detesta seu trabalho. Ele foi... ahn, confinado à Terra, pode-se dizer, e não pode aguentar ter de esperar mais um século antes de ser autorizado a voltar ao Olimpo” (Riordan, 2023, p. 79).

Apesar dessas diferenças, algumas semelhanças permanecem evidentes, por exemplo, sua autoridade divina e sua capacidade de punição. Esses aspectos revelam que, mesmo sob uma aparência cômica, ele continua sendo uma figura poderosa e potencialmente perigosa. No seguinte trecho, podemos observar como essas características ainda estão presentes na versão escrita por Riordan.

Ele se virou para olhar diretamente para mim, e vi uma espécie de fogo arroxeadado nos seus olhos, um indício de que aquele homenzinho reclamão e gorducho só estava me mostrando uma minúscula parte de sua verdadeira natureza. Tive visões de vinhas estrangulando descrentes até a morte, guerreiros bêbados insanos com o entusiasmo da batalha, marinheiros gritando enquanto suas mãos se transformavam em nadadeiras, os rostos se alongando em focinhos de golfinho. Eu sabia que, se o pressionasse, o sr. D iria me mostrar coisas piores. Iria plantar uma doença no meu cérebro que me levaria a usar camisa de força pelo resto da vida (Riordan, 2023, pp. 78-79).

Nesse livro, a representação de Dioniso pode ser compreendida como uma ressignificação de seu correspondente mitológico. Na narrativa, o autor transforma o deus do êxtase em um personagem irônico, sem apagar as suas principais características presentes nos mitos gregos.

Nos capítulos seguintes, Percy Jackson conhece o deus Ares, que posteriormente se revela como um dos antagonistas da história. Na mitologia grega, esse personagem é o deus da guerra violenta, do conflito e da destruição. Ele está associado ao caos, à impulsividade e ao combate. Na *Iliada* e na *Odisseia*, de Homero, Ares geralmente é citado como um deus violento, forte e impetuoso. Nos seguintes versos da *Iliada*, podemos observar essa representação: “Nele bordava os combates / que os picadores Troianos e Aqueus de couraça de bronze, / por sua causa, travavam sob o ímpeto de Ares violento” (Homero, III, vv. 126-128) (trad. Carlos Alberto Nunes). Embora Ares seja um personagem relevante nas obras clássicas, na Grécia Antiga seu culto não foi tão expressivo quando comparado ao de outras

divindades. No Monte Olimpo, era frequentemente visto com desconfiança pelos demais deuses; até mesmo Zeus, seu pai, não demonstrava apreço por ele, revelando predileção por Atena, deusa associada à estratégia e à racionalidade na guerra. Nos mitos, Ares costuma agir de maneira imprudente e, em diversas ocasiões, é derrotado em razão desse comportamento, o que reforça a imagem de uma força bruta desprovida de autocontrole. Essa característica é preservada em *O Ladrão de Raios*, no qual o deus da guerra é apresentado como uma figura intimidadora, violenta e arrogante, que se alimenta do conflito e do caos, demonstrando prazer em instigar guerras e disputas.

- Exatamente - disse Ares. - Mas onde é mesmo que eu estava? Ah, sim, Hades ficará furioso com ambos, Zeus e Poseidon, porque ele não sabe quem pegou isto. Logo, logo teremos uma bela pancadariazinha tríplice em andamento. - Mas eles são a sua família! - protestou Annabeth. Ares encolheu os ombros. - O melhor tipo de guerra. Sempre a mais sangrenta. Nada como ficar olhando seus parentes lutarem, eu sempre digo (Riordan, 2023, pp. 332-333).

Por outro lado, existem diferenças significativas na forma como o personagem é retratado. Na obra de Riordan, Ares é inserido em um contexto moderno, sendo descrito com elementos contemporâneos, por exemplo, com roupas de motociclista e com um estilo mais atual.

O cara da moto podia fazer lutadores profissionais saírem correndo chamando a mamãe. Vestia uma camiseta justa vermelha, que ressaltava os músculos, jeans pretos e um casaco comprido de couro preto, com um facão de caça preso à coxa. Usava óculos escuros vermelhos, presos na nuca, e tinha a cara mais cruel, mais brutal que eu já tinha visto - boa-pinta, eu acho, porém mau -, com cabelo negro como petróleo aparado à máquina, o rosto marcado por cicatrizes de muitas, muitas brigas. O estranho era que parecia que eu já tinha visto aquele homem em algum lugar (Riordan, 2023, p.233).

Nesse livro, Ares atua de maneira mais direta como antagonista, manipulando eventos e personagens, especialmente Percy, o que lhe confere um pensamento mais estratégico em comparação com seu correspondente mitológico. No livro, ele representa uma ameaça mais concreta e perigosa. Com essa adaptação, podemos observar que esse personagem intensifica o conflito narrativo e contribui para o desenvolvimento do herói, que passa a enfrentar não apenas monstros, mas também a crueldade e a manipulação dos próprios deuses. No trecho a seguir, podemos observar como Ares manipula Percy ao insinuar informações sobre o paradeiro da mãe do herói, levando o jovem a aceitar a realização de um favor.

- Sim, certo. Sem dinheiro. Sem rodas. Sem nenhuma pista do que vão enfrentar. Ajude-me, e talvez eu lhe conte algo sobre que precisa saber. Algo sobre a sua mãe.  
- Minha mãe? Ele sorriu. - Isso despertou sua atenção. O parque aquático fica um quilômetro e meio a oeste, na Delancy. Não há como errar. Procurem o Túnel do

Amor (Riordan, 2023, p. 236).

No livro, Riordan preserva a essência do deus da guerra presente na mitologia grega, mantendo seu caráter violento, impulsivo e inclinado ao conflito. Entretanto, o autor ressignifica essa figura ao inseri-la em uma estética mais moderna e ao atribuir-lhe uma função narrativa explicitamente antagonista, adequada ao desenvolvimento da trama.

No livro, Rick Riordan constrói a imagem de Zeus a partir de seu correspondente mitológico, preservando algumas de suas características centrais, ao mesmo tempo em que realiza adaptações que dialogam com o contexto moderno e com o público jovem. Na mitologia grega, Zeus é o rei dos deuses, senhor do céu, do trovão e do raio, responsável por manter a ordem cósmica e garantir a justiça entre deuses e mortais. De acordo com Junito de Souza Brandão (1986), Zeus é uma divindade suprema entre a maioria dos povos indo-europeus. Ele é frequentemente retratado como uma autoridade máxima, temperamental e imponente, cujas decisões afetam diretamente o destino do mundo. Nas obras de Homero, Zeus é descrito como um deus potente, sábio e soberano dos homens, como se observa nos seguintes versos da *Iliada*: “Compensação lhe concede, por isso, Zeus sábio e potente; / presta aos Troianos o máximo apoio, até quando os Acaios / a distingui-lo retornem e de honras condignas o cerquem” (Homero, I, vv. 508-509) (trad. Carlos Alberto Nunes). Na *Odisseia*, o autor continua a se referir a Zeus da mesma maneira: “Mas é impossível, até para um deus, esquivar-se à vontade, / ou procurar infringir os desígnios de Zeus poderoso”. (Homero, V, vv. 103-104) (trad. Carlos Alberto Nunes). No livro de Riordan, essas características são mantidas: Zeus continua sendo a figura mais poderosa, potente e suprema do Monte Olimpo. Na narrativa, podemos observar como esse deus era poderoso, pois, ao ter o seu raio-mestre roubado, ele iria iniciar uma guerra em escala mundial.

Na mitologia grega, Zeus possui uma personalidade ambígua, pois, ao mesmo tempo que ele era o protetor da ordem, ele também era o transgressor de suas próprias leis, sobretudo em suas relações amorosas. Em *O Ladrão de Raios*, a divindade ainda mantém esse comportamento infiel assim como a sua versão clássica.

- Há dezessete anos, Zeus retornou aos maus hábitos. Havia uma estrela de tevê com um penteado alto e armado, estilo anos 80... Ele simplesmente não conseguiu evitar. Quando o bebê nasceu, uma menina chamada Thalia... Bem, o rio Styx é sério no que diz respeito a promessas. Zeus se safou com facilidade porque é imortal, mas causou um destino terrível para sua filha (Riordan, 2023, p. 122).

Apesar de ser conhecida a infidelidade de Zeus, essa não constitui a principal característica desenvolvida na narrativa. Na versão de Rick Riordan, há maior ênfase em seu caráter autoritário e inflexível. Na obra, Zeus é retratado como desconfiado, impaciente e disposto a

iniciar uma guerra entre os deuses, o que reforça seu papel como força opressora na narrativa, configurando-o como uma figura mais rígida e menos contraditória. Além disso, observa-se outra diferença entre a versão moderna de Zeus e sua representação na tradição clássica. Na mitologia grega, o deus é pai de inúmeros semideuses e heróis, como Hércules e Perseu, sendo, portanto, responsável pelo surgimento de diversas figuras heroicas. Em alguns mitos, no entanto, Zeus demonstra preocupação com o nascimento de certos filhos, especialmente quando profecias indicam que essas crianças podem representar uma ameaça ao seu poder.

Em *O Ladrão de Raios*, essa preocupação aparece de forma mais sistematizada: Zeus reconhece o perigo que os descendentes dos deuses podem representar e, por isso, aceita o pacto estabelecido entre os Três Grandes de não terem mais filhos. “- O lado vencedor, Zeus e Poseidon, obrigou Hades a fazer um juramento junto com eles: nada de casos com mulheres mortais. Todos juraram sobre o rio Styx” (Riordan, 2023, p. 122). Essa postura mostra uma mudança de enfoque: o deus não é apenas criador de heróis, mas também agente de controle, preocupado com o equilíbrio do poder. Em ambas as versões de Zeus, o deus continua sendo um símbolo de autoridade, poder e justiça, mesmo que sua justiça seja, por muitas vezes, severa e arbitrária. Riordan mantém a essência mitológica desse personagem, mas o adapta a um contexto moderno, enfatizando seus aspectos políticos e autoritários para intensificar os conflitos e questionar a figura do poder absoluto dentro da história.

No livro, Poseidon, irmão mais velho de Zeus, é o pai de Percy Jackson. Na mitologia grega, esse deus é conhecido como o deus dos mares, dos terremotos e das tempestades, sendo caracterizado por um temperamento instável, impulsivo e, frequentemente, violento. Ele participa ativamente de disputas de poder no Olimpo e interfere no destino dos mortais conforme seus interesses e emoções. Na *Iliada*, temos os seguintes versos que revelam essa representação: “Isso dizendo, Posido, que a terra sacode, com o cetro / em ambos, logo, tocou, infundindo-lhes força invencível; / leves lhes torna ele os membros, os braços e as pernas robustas” (Homero, XIII, vv. 59-6) (trad. Carlos Alberto Nunes). Essa instabilidade é mantida no livro, já que Poseidon continua sendo associado à força descontrolada do mar e ao perigo que seus poderes representam, especialmente no contexto do conflito entre os três deuses. Riordan também introduz diferenças que contribuem para a humanização dessa divindade. Enquanto, nos mitos clássicos, Poseidon raramente demonstra preocupação afetiva com seus inúmeros filhos, sendo retratado sobretudo como uma entidade poderosa e imprevisível, a narrativa atual enfatiza uma relação mais próxima entre pai e filho. Na tradição mitológica, Poseidon é pai de diversos seres, tanto heróis quanto criaturas monstruosas, o que evidencia a complexidade de sua descendência. Ainda que demonstrasse

preocupação com seus filhos, sobretudo no sentido de protegê-los ou vingá-los, essa atitude não se configurava como propriamente afetiva; sua relação com a prole estava, em geral, vinculada à honra da linhagem e a um temperamento impulsivo.

Na obra de Riordan, essa divindade evita reivindicar Percy imediatamente como seu filho, não por indiferença, mas como forma de protegê-lo do destino reservado aos semideuses, o que sugere uma postura mais afetiva do que aquela apresentada nos mitos gregos. Além disso, o deus auxilia indiretamente o filho em sua missão de recuperar o raio-mestre de Zeus. Em um dos episódios, ao saltar no rio Mississippi, Percy é ajudado por uma nereida enviada por Poseidon, o que reforça a ideia de um cuidado mediado e discreto. Nesse sentido, o deus dos mares revela-se mais atento à sua prole. Outra diferença relevante diz respeito ao papel narrativo de Poseidon. Nos mitos, ele atua frequentemente como agente de punições e catástrofes, interferindo diretamente na vida dos mortais. Já na obra de Riordan, sua presença é mais distante e simbólica, funcionando como um auxiliador da jornada do herói. Em outros termos, assume um papel mais coadjuvante em comparação com seu correspondente mitológico. Esse distanciamento contribui para manter o foco narrativo em Percy, deslocando a ação para o plano dos semideuses.

- Pelo menos - Quíron ergueu uma das mãos -, é isso que Zeus pensa. Durante o solstício de inverno, na última assembléia dos deuses, Zeus e Poseidon tiveram uma discussão. As tolices de sempre: “A Mãe Rhea sempre gostou mais de você”, “Os desastres aéreos são mais espetaculares que os marítimos” etc. Mais tarde, Zeus se deu conta de que o seu raio-mestre havia desaparecido, levado da sala do trono bem debaixo do seu nariz. No mesmo instante culpou Poseidon. Agora, um deus não pode usurpar diretamente o símbolo de poder de outro deus - isso é proibido pela mais antiga das leis divinas. Mas Zeus acredita que seu pai convenceu um herói humano a pegá-lo (Riordan, 2023, p. 143).

Assim, na narrativa, Poseidon mantém algumas características essenciais de seu correspondente mitológico, como o domínio sobre os mares, o temperamento instável e o símbolo de seu poder, mas é ressignificado por meio de uma abordagem mais humanizada e menos punitiva.

No livro, Riordan constrói a figura de Hades com base em seu correspondente mitológico, acrescentando algumas diferenças entre as duas versões. Na mitologia grega, Hades é o deus do submundo e o responsável por governar o reino dos mortos. Diferentemente do que muitas interpretações sugerem, ele não deve ser visto simplesmente como a personificação do mal, mas sim como uma divindade associada à ordem, à justiça e ao cumprimento das leis que regem a morte. Nesse sentido, a sua personalidade é marcada pela seriedade, pelo distanciamento emocional e pela imparcialidade, sendo temido mais por sua função do que por sua crueldade. No geral, ele não interferia no mundo dos vivos.

“Raramente saía de seu reino escuro para visitar o Olimpo ou a terra, e também não era incentivado a fazê-lo. Não era um visitante bem-vindo. Era impiedoso, inexorável, mas justo; um deus terrível, mas não um deus mau” (Hamilton, 2022, p. 42).

Em *O Ladrão de Raios*, Hades também é apresentado como o governante do reino dos mortos e como uma figura severa, sombria e autoritária. Assim como no mito, ele não se enquadra completamente no papel de vilão, embora, por um lado, ele seja constantemente associado à desconfiança e ao medo. “- Percy, você não pode negociar com Hades. Sabe disso, certo? Ele é enganador, cruel e ganancioso. Não me importo se suas Benevolentes<sup>9</sup> não foram tão agressivas dessa vez...” (Riordan, 2023, p. 207). No livro, os outros deuses e personagens frequentemente o consideram suspeito pelo roubo do raio-mestre, reforçando o estereótipo que tradicionalmente recai sobre ele, como podemos observar na fala de Quíron:

- Hades enviou um protegido para roubar o raio-mestre - insistiu Quíron. - Ele o escondeu no Mundo Inferior, sabendo muito bem que Zeus culparia Poseidon. Não pretendo entender perfeitamente os motivos do Senhor dos Mortos ou por que ele escolheu esta época para começar uma guerra, mas uma coisa é certa: Percy precisa ir ao Mundo Inferior; encontrar o raio-mestre e revelar a verdade (Riordan, 2023, p. 152).

Na história, Riordan intensifica alguns elementos da personalidade do deus para o desenvolvimento da narrativa. O deus do Submundo mostra frustração com os deuses do Olimpo e com sua exclusão do poder central. No início, sua relação com Percy é marcada por hostilidade, já que Hades acredita que o semideus roubou seu elmo da invisibilidade. Essa postura difere da versão mitológica, pois, geralmente, ele se mantém distante e pouco envolvido em disputas diretas. Dessa forma, o Hades de *O Ladrão de Raios* pode ser entendido como uma releitura do Hades mitológico: ele preserva sua função essencial como senhor dos mortos, mas tem sua personalidade adaptada para atender às demandas do enredo.

Ao longo da narrativa, Rick Riordan menciona outros deuses gregos importantes, como Atena, Afrodite e Hermes, preservando grande parte de suas características essenciais. Neste ponto, é importante ressaltar que, embora esses deuses apareçam de forma indireta na narrativa, a essência de cada um deles se manifesta claramente na personalidade de seus filhos. Na mitologia grega, Atena é considerada a deusa da sabedoria, da inteligência e da guerra estratégica, marcada pela racionalidade e pelo autocontrole. Na *Iliada*, Atena é mencionada como uma deusa poderosa: “Palas Atena indomável, donzela de Zeus poderoso, / é, então, possível, que fujam, desta arte, os guerreiros Argivos / no dorso extenso do mar, para a terra dos pais, extremosa?” (Homero, II, vv. 156-159) (trad. Carlos Alberto Nunes). Neste

---

<sup>9</sup> As “Benevolentes” correspondem às Erínias, também conhecidas como Fúrias na tradição romana. Na mitologia grega, essas divindades estavam associadas à punição de crimes graves, especialmente os cometidos contra membros da própria família.

ponto, é importante ressaltar que, na mitologia grega, Atena era a deusa virgem por natureza. Em *O Ladrão de Raios*, as principais características dessa personagem foram mantidas, sobretudo a valorização da inteligência, do planejamento e da lógica. Nesse contexto, Annabeth Chase, filha de Atena, constantemente reflete o pensamento estratégico e o apreço pelo conhecimento herdados da deusa. Na história desse livro, apesar de não vermos uma interação direta entre as duas, Atena parece se preocupar com Annabeth, pois lhe dá um presente em seu décimo segundo aniversário. “Annabeth carregava seu boné mágico dos Yankees, que era, ela me contou, um presente da mãe pelo seu décimo segundo aniversário” (Riordan, 2023, pp. 157-158).

Em outro aspecto, temos a deusa Afrodite. Na mitologia grega, ela é tradicionalmente associada ao amor, à beleza e ao desejo, exercendo grande influência sobre deuses e mortais. Nos mitos, podemos observar que o seu poder é ambíguo, ou seja, é capaz tanto de unir quanto de provocar conflitos. Homero descreve a deusa Afrodite como uma divindade poderosa, bela e sedutora. O autor também cita o relacionamento entre Ares e Afrodite que, em termos simbólicos, seria a união entre o amor e a guerra. Na *Odisseia*, temos a seguinte passagem: “Toma o cantor do instrumento e começa a cantar os amores / de Ares, o deus poderoso, e Afrodite do belo diadema, / e como dentro da casa de Hefesto consegue a ela unir-se às escondidas” (Homero, VIII, vv. 277-279) (trad. Carlos Alberto Nunes). Por meio de seus filhos, podemos observar alguns aspectos da caracterização de Afrodite no universo criado por Rick Riordan. Embora a deusa não receba grande destaque em *O Ladrão de Raios*, suas características tradicionais ainda se fazem presentes na narrativa. Na mitologia grega, Afrodite é frequentemente associada à beleza, ao desejo e às relações amorosas, exercendo forte influência sobre deuses e mortais. Na adaptação contemporânea, esses atributos continuam ligados à sua figura, sobretudo por meio da forma como seus descendentes são descritos e percebidos pelos demais personagens. Dessa maneira, Riordan preserva elementos centrais da tradição mitológica, ao mesmo tempo em que os adapta ao contexto da narrativa. “Com os filhos e filhas de Afrodite eu não estava muito preocupado. Eles, na maioria das vezes, esperavam sentados todas as atividades acabarem e iam conferir seus reflexos no lago, penteavam os cabelos e fofocavam” (Riordan, 2023, p. 126).

Na mitologia grega, Hermes é considerado o mensageiro dos deuses, associado à comunicação, às viagens, à astúcia e até à trapaça. No livro de Rick Riordan, essas características ainda estão presentes. Por meio de seu filho Luke, somos informados que Hermes continua sendo o deus dos viajantes e dos ladrões, mantendo sua natureza ambígua e irreverente. “- É ele. Mensageiros. Medicina. Viajantes, mercadores, ladrões. Qualquer um

que use as estradas. É por isso que você está aqui, desfrutando a hospitalidade do chalé 11. Hermes não é exigente com relação a quem apadrinha” (Riordan, 2023, p. 109). Entretanto, em *O Ladrão de Raios*, Hermes ganha maior profundidade emocional, especialmente por meio de sua relação com o filho Luke Castellan. Na história, o semideus parece ter um ressentimento contra seu pai, pois sente que Hermes não dá a devida atenção aos seus poderes.

- Você está errado. Ele me mostrou que os meus talentos estão sendo desperdiçados. Você sabe qual foi a minha missão dois anos atrás, Percy? Meu pai, Hermes, queria que eu roubasse um pomo de ouro do jardim das Hespérides e o levasse ao Olimpo. Depois de todo o treinamento que fiz, *aquilo* foi o melhor em que ele pôde pensar (Riordan, 2023, p. 376).

Com esse dilema e conflito entre pai e filho, temos uma humanização da divindade. Posteriormente, na saga, iremos ver as consequências dessa situação. Em *O Ladrão de Raios*, as versões de Atena, Afrodite e Hermes dialogam com seus correspondentes mitológicos, preservando funções e símbolos essenciais. Ao mesmo tempo, Rick Riordan adapta essas figuras ao universo contemporâneo, enfatizando aspectos e dilemas relacionados ao contexto familiar que tornam os deuses mais próximos do leitor, sem romper completamente com a tradição clássica que os originou.

No livro, Rick Riordan menciona diversos monstros da mitologia grega e os insere em um contexto moderno, ao mesmo tempo que preserva as características fundamentais de suas versões clássicas. Entre as semelhanças, podemos citar como o autor mantém as origens míticas e as características essenciais dessas criaturas. No livro de Riordan, o Minotauro continua sendo retratado como um ser violento e quase incontrolável, associado à brutalidade e à força física, assim como no mito de Creta.

Ao olhar de relance para trás, tive minha primeira visão clara do monstro. Tinha, fácil, mais de dois metros, e os braços e pernas pareciam algo saído da capa da revista Músculos - bíceps e tríceps saltados e mais um monte de outros ceps, todos estufados como bolas de beisebol embaixo de uma pele cheia de veias (Riordan, 2023, p. 58).

Medusa, por sua vez, na narrativa, ainda mantém o poder de transformar em pedra aqueles que a encaram, característica central dessa personagem na tradição mitológica. Entretanto, na versão apresentada por Rick Riordan, é possível perceber um maior destaque para seus sentimentos e para sua própria perspectiva sobre os acontecimentos que marcaram sua história. Na tradição clássica, há diferentes versões sobre a origem de Medusa. Em *Teogonia*, de Hesíodo, ela aparece como uma das Górgonas, filha de divindades primordiais, sendo descrita principalmente por sua natureza monstruosa. Já na narrativa de Ovídio, em

*Metamorfoses*, Medusa é apresentada como uma jovem que teria sido transformada em monstro pela deusa Atena após um episódio envolvendo Poseidon. Ao recuperar, ainda que brevemente, as emoções e ressentimentos da personagem, Riordan aproxima sua representação dessa tradição posterior, na qual Medusa é retratada não apenas como uma criatura monstruosa, mas também como uma figura marcada por sofrimento e injustiça. No trecho em que ela aparece, conseguimos visualizar um pouco sobre as suas emoções em relação ao que aconteceu entre ela e a deusa Atena.

- A dos Olhos Cinzentos fez isso comigo, Percy - disse a Medusa, ela não soava como um monstro. Sua voz me convidava a olhar para cima, a simpatizar com a pobre vovó velhinha. - A mãe de Annabeth, a maldita Atena, transformou a bela mulher que eu era nisto aqui. Não dê ouvidos a ela! - gritou a voz de Annabeth, de algum lugar entre as estátuas. - Corra, Percy! - Silêncio! - rosnou a Medusa. Depois sua voz voltou a ser um murmurar tranquilizante. - Você está vendo por que preciso destruir a menina, Percy. Ela é filha de minha inimiga. Vou esmagar a sua estátua até virar pó. Mas você, querido, você não precisa sofrer (Riordan, 2023, p. 188).

Outra semelhança entre a versão mitológica e a versão moderna, é que, nas duas ocasiões, a Medusa foi morta por heróis que compartilhavam o mesmo nome: Perseu. Entretanto, na versão de Rick Riordan, essa personagem se encontrava em um contexto moderno, ela era dona de uma loja.

Na obra, de maneira semelhante, Rick Riordan recria a Quimera, preservando sua natureza híbrida e sua função como obstáculo ao herói. Nos versos a seguir, o monstro é descrito como uma criatura que aterrorizava determinada região até ser derrotada pelo herói Belerofonte:

Logo, porém, que o sentido aventou dos fatais caracteres,  
primeiramente, a incumbência lhe deu de extinguir a Quimera  
originária, não de homens mortais, mas de estirpe divina:  
era, na frente, leão; drago, atrás, e, no meio, quimera,  
que borbotões horrorosos de fogo lançava das fauces  
(Homero, *Iliada*, VI, vv.178-182) (trad. Carlos Alberto Nunes).

No seguinte trecho, Riordan descreve a aparência da Quimera de maneira semelhante ao mito. “A Quimera estava tão alta que suas costas tocavam o teto. Tinha cabeça de leão, com a juba untada de sangue, o corpo e os cascos de um bode gigante e uma serpente no lugar da cauda, losangos de três metros de comprimento brotavam do traseiro peludo” (Riordan, 2023, p.215).

Para além das semelhanças físicas entre esses monstros e suas versões clássicas, Rick Riordan inova na maneira como esses seres são apresentados e utilizados dentro do universo de *O Ladrão de Raios*. Na narrativa, os monstros não são apenas inimigos ocasionais do herói, mas entidades que apresentam uma espécie de permanência semelhante à das próprias divindades. Mesmo quando derrotados, eles não desaparecem definitivamente,

podendo retornar ao mundo em outros momentos. Esse aspecto reforça a ideia de que o universo mitológico permanece ativo e recorrente, mantendo viva a presença dessas criaturas no confronto constante com os heróis. Nessa obra, o autor insere esses seres mitológicos em um contexto mais dinâmico e direto com o personagem, funcionando como um mecanismo para o desenvolvimento da história e dos momentos de ação presentes no livro. Enquanto isso, nos mitos, apesar de também serem considerados como um mecanismo de desenvolvimento para a narrativa dos heróis, esses monstros possuem um papel mais simbólico, ou seja, estão ligados a contextos mais ritualísticos ou morais. Além disso, outro aspecto que também deve ser comentado é o fato de Riordan humanizar ou ironizar alguns desses monstros, como ocorre com Medusa, que passa a expressar ressentimento em relação aos deuses e expressa esse sentimento para Percy, oferecendo ao leitor uma nova camada interpretativa que não é central nos mitos clássicos. Em grande parte dos mitos, os monstros não dialogam diretamente com os heróis, pois o foco dessas narrativas não recai no ponto de vista desses seres mitológicos.

Outra diferença relevante está relacionada ao tempo e ao espaço entre as duas versões. Nos mitos gregos, geralmente, os monstros habitam lugares distantes e isolados, enquanto na obra de Rick Riordan, eles se adaptam ao mundo moderno, surgindo em ambientes urbanos e cotidianos. Por meio dessa transposição, a mitologia grega se aproxima dos leitores, sem, contudo, eliminar a ameaça e o perigo que essas criaturas. Assim, os monstros presentes no livro mantêm uma ligação direta com seus correspondentes mitológicos, mas são ressignificados para atender às demandas de um contexto moderno. Ao equilibrar fidelidade e inovação, Rick Riordan preserva a essência simbólica dessas figuras ao mesmo tempo em que as transforma em elementos ativos da construção do herói moderno.

Em *O Ladrão de Raios*, o autor também desenvolve a figura dos semideuses, adaptando-a ao contexto contemporâneo. Como nos outros casos, Riordan estabelece semelhanças e diferenças em relação aos heróis mitológicos clássicos e as suas versões modernas. Nesse livro, assim como nos mitos gregos, os semideuses são fruto da união entre deuses e mortais. Nessa perspectiva, eles ainda assumem uma posição intermediária entre o divino e o humano, sendo marcada tanto por poderes extraordinários, como força, agilidade e inteligência aguçada, quanto por intensos sentimentos conflitantes e falhas de caráter, como raiva, impulsividade e orgulho.

Entre as semelhanças, destaca-se o fato de que, na narrativa, os semideuses herdaram características relacionadas à divindade progenitora, assim como ocorre na mitologia grega. Entretanto, esse aspecto assume maior centralidade na obra analisada do que nos mitos

clássicos, uma vez que, em *O Ladrão de Raios*, há uma organização dos semideuses em chalés, de acordo com suas habilidades e filiação divina. Por exemplo, Percy Jackson, filho de Poseidon, manifesta afinidade e habilidades ligadas à água. No trecho a seguir, observa-se como a água exerce influência sobre o protagonista.

Ele me empurrou para o regato e eu caí espalhando água. Todos riram. Calculei que assim que acabassem de se divertir eu iria morrer. Mas então algo aconteceu. A água pareceu despertar meus sentidos, como se eu tivesse acabado de comer um saco duplo das jujubas da minha mãe (Riordan, 2023, p. 130).

No caso de Annabeth, em questão de aparência, ela possui olhos semelhantes aos de sua mãe. Na *Iliada*, a deusa é descrita como: “A de olhos glaucos, Atena, donzela de Zeus, percebendo / como os Argivos, na pugna terrível, caíam sem vida, / célere baixa, passando por cima dos picos do Olimpo” (Homero, VII, vv. 17-19) (trad. Carlos Alberto Nunes). Geralmente, o termo glauco se refere aos olhos de coloração cinza-azulado ou verde-brilhante, como os olhos de uma coruja. Em *O Ladrão de Raios*, o autor destaca essa característica na semideusa:

Com seu bronzado intenso e o cabelo loiro cacheado, era quase exatamente como eu imaginava uma típica menina da Califórnia, a não ser pelos olhos, que arruinavam essa imagem. Era surpreendentemente cinzentos, como nuvens de tempestade; bonitos, mas também intimidadores, como se ela estivesse analisando o melhor modo de me derrubar em uma luta (Riordan, 2023, p. 72).

Enquanto isso, Luke Castellan, filho de Hermes, apresenta astúcia, mobilidade e habilidade com roubos e estratégias, características ligadas ao seu pai mitológico. Os outros campistas, nome dado aos semideuses que vivem no Acampamento Meio-Sangue, também se assemelham aos seus pais divinos. Nas seguintes passagens do livro, podemos observar, de maneira geral, as características dos outros filhos dos deuses:

Sabia que os campistas mais velhos e os conselheiros me observavam, tentando concluir quem era meu pai, mas não estava sendo fácil para eles. Eu não era tão forte quanto os garotos de Ares, nem tão bom em arco e flecha quanto os garotos de Apolo. Não tinha a perícia de Hefesto com metais ou - os deuses me livrem - o jeito de Dionísio com as vinhas. Luke me disse que eu podia ser filho de Hermes, uma espécie de pau para toda obra, mestre nada. Mas eu tinha a sensação de que ele só estava tentando me fazer sentir melhor. Na verdade, também não sabia o que fazer comigo (Riordan, 2023, p. 116).

O autor continua a descrição dos semideuses:

Com os filhos e filhas de Afrodite eu não estava muito preocupado. Eles, na maioria das vezes, esperavam sentados todas as atividades acabarem e iam conferir seus reflexos no lago, penteavam os cabelos e fofocavam. Os de Hefesto não eram bonitos, e havia apenas quatro deles, mas eram grandes e corpulentos de tanto trabalhar na oficina de metais o dia inteiro. Poderiam ser um problema. Com isso, é claro, restava o chalé de Ares: uma dúzia dos maiores, mais feios e mais perversos garotos e garotas de Long Island, ou de qualquer outro lugar no planeta (Riordan,

2023, p. 126).

Como podemos visualizar nessas observações feitas por Percy Jackson, os semideuses foram descritos a partir das principais características relacionadas aos seus pais divinos, como exemplo, enquanto os filhos de Ares foram caracterizados a partir da força, sendo um dos principais aspectos do deus da guerra, os filhos de Hefesto foram descritos a partir de suas habilidades com o metal, característica marcante dessa divindade. Apesar de essas semelhanças estarem presentes na obra, as diferenças entre a versão moderna e a versão clássica também se destacam. Nos mitos gregos, os semideuses frequentemente eram dotados de habilidades excepcionais desde a infância, como no caso de Hércules, cuja força se destacava desde cedo. Em *O Ladrão de Raios*, por outro lado, os semideuses são apresentados inicialmente como crianças comuns, com dificuldades escolares, inseguranças e problemas de convívio social. Assim, os poderes dos semideuses se desenvolvem ao longo das experiências vividas e do amadurecimento.

Em *O Ladrão de Raios*, Rick Riordan também retoma duas figuras clássicas relacionadas ao submundo grego, no caso, Caronte e Cérbero. Nos mitos, Caronte é o barqueiro de Hades, responsável por conduzir as almas dos mortos através dos rios que separam o mundo dos vivos do mundo dos mortos, geralmente o Estige ou o Aqueronte. Neste ponto, é importante ressaltar que apesar de Homero descrever o mundo dos mortos e a jornada das almas, a figura do barqueiro Caronte é uma invenção posterior na mitologia grega, que se solidificou em obras de outros autores. Nos mitos, esse personagem possui um papel ritualístico e funcional, exigindo o pagamento de uma moeda para realizar a travessia entre os mundos. Em *O Ladrão de Raios*, Caronte mantém essa mesma função, ou seja, ele é ainda o responsável pela travessia entre os mundos, exigindo pagamento para permitir a passagem. No entanto, Riordan ressignifica esse personagem ao atribuir-lhe traços de vaidade e desejo por luxo, como roupas caras. No seguinte trecho, Riordan apresenta a sua versão moderna desse ser mitológico:

ele era alto e elegante, com pele na cor de chocolate e cabelo tingido de loiro, cortado em estilo militar. Usava armação de tartaruga e um terno de seda italiano que combinava com o cabelo. Uma rosa negra estava presa à lapela, embaixo de um crachá de prata. Li o nome no crachá e olhei para ele perplexo. - Seu nome é Quíron? Ele se inclinou por cima da mesa. Não consegui ver nada em seus óculos exceto meu próprio reflexo, mas seu sorriso era doce e frio, como o de uma jibóia exatamente antes de devorar você. - Que rapaz mais engraçadinho. - Ele tinha um sotaque estranho... inglês, talvez, mas como se tivesse aprendido inglês como segunda língua. - Diga-me, parceiro, eu pareço um centauro? - N-não. - Senhor - acrescentou ele suavemente. - Senhor - falei. Ele segurou o crachá e correu o dedo embaixo das letras. - Consegue ler isto, parceiro? Aqui diz C-A-R-O-N-T-E. Diga comigo: CA-RON-TE. - Caronte. - Fantástico! Agora: *senhor* Caronte. - *Senhor* Caronte - disse eu. - Muito

bem. - Ele se recostou. - Detesto ser confundido com aquele homem-cavalo. E agora, como posso ajudá-los, pequenos defuntos? (Riordan, 2023, pp. 293-294).

Nesse trecho, podemos observar como o autor caracteriza Caronte a partir de um aspecto mais humano e cômico, distanciando-o da imagem sombria e impassível dos mitos clássicos. Além disso, em determinado momento do diálogo entre Percy e Caronte, Riordan também adiciona um elemento referente à modernidade, no caso, outras formas de pagamento para a passagem entre os mundos.

- Que banheira grande. - Caronte pareceu levemente impressionado. - Suponho que vocês não têm moedas para passagem. Com adultos, vocês sabem, eu poderia debitar no cartão de crédito, ou acrescentar o preço da travessia na sua última conta de telefone. Mas com crianças... infelizmente, vocês nunca morrem preparadas. Acho que terão de ficar sentados por alguns séculos (Riordan, 2023, p. 295).

Em relação a Cérbero, na mitologia grega, ele é o cão de três cabeças que guarda a entrada do Submundo, impedindo que os mortos escapem e que os vivos entrem sem permissão. Nessa perspectiva, esse ser mitológico simboliza a vigilância e a fronteira intransponível entre a vida e a morte. Na narrativa de Riordan, Cérbero conserva sua função de guardião e sua aparência monstruosa, dessa maneira, mantendo uma correspondência com sua versão mitológica. Por outro lado, o autor suaviza a imagem desse ser ao revelar um comportamento mais dócil quando reage positivamente à atenção e ao carinho.

Cérbero arfava ansioso, a pequenina bola vermelha despedaçada em uma lagoa de baba a seus pés. - Bom menino - disse Annabeth, mas sua voz pareceu melancólica e insegura. As cabeças do monstro se inclinaram, como se ele estivesse preocupado com ela. - Logo vou trazer uma bola nova para você – prometeu Annabeth, insegura. - Você quer? O monstro choramingou. Eu não precisava falar língua de cachorro para saber que Cérbero ainda estava esperando a bola. - Bom cachorro. Venho logo visitar você. Eu... eu prometo (Riordan, 2023, pp. 306-307).

Assim, podemos observar que tanto Caronte quanto Cérbero preservam seus papéis e funções relacionadas ao submundo, mas, ao mesmo tempo, Riordan ressignifica suas características em *O Ladrão de Raios*. Enquanto Caronte ganha aspectos modernos e cômicos, Cérbero passa por um processo de suavização de sua personalidade, sendo retratado quase como um animal domesticado. Por meio dessas adaptações, Rick Riordan mantém a natureza simbólica dos personagens da mitologia grega, mas também modifica algumas características deles para encaixá-las na narrativa, equilibrando tradição e inovação.

#### **4.3 Entre Zeus e Poseidon: poder, símbolo e identidade do herói**

Em *O Ladrão de Raios*, Rick Riordan apresenta três elementos centrais para a construção da narrativa: o raio de Zeus, a escolha de Percy Jackson como herói e o fato de o

protagonista ser filho de Poseidon, e não de Zeus. Apesar de seu nome remeter ao herói Perseu, que, nos mitos, era filho do deus dos céus. Na mitologia grega, o raio é o símbolo máximo do poder de Zeus, representando autoridade, ordem e soberania entre os deuses. No livro, o roubo desse objeto não foi considerado apenas como um crime, mas sim como uma ameaça direta ao equilíbrio entre deuses e humanos. “[...] A não ser que alguém intervenha, a não ser que o raio-mestre seja encontrado e devolvido a Zeus antes do solstício, haverá guerra. E você sabe como poderia ser uma guerra total, Percy?” (Riordan, 2023, p. 145). Ao colocar o raio-mestre como o centro do conflito, a narrativa desloca o foco do céu para a terra, ou seja, desloca o foco do mundo divino para o mundo humano, exigindo a intervenção de um herói que mescla esses dois aspectos. Esse objeto funciona como um elemento catalisador da aventura, pois é ele que obriga os deuses a recorrerem a um semideus para restaurar a ordem perdida.

No livro, a escolha de Percy como aquele que deve cumprir a missão de recuperar o raio está diretamente ligada ao deslocamento simbólico da paternidade do herói. Na narrativa, Percy Jackson não é filho de Zeus, o detentor natural do raio, mas de Poseidon, deus dos mares, geralmente associado ao caos e à instabilidade. Assim, essa escolha reforça a ideia de que o herói não surge do centro do poder, mas sim das margens, sendo convocado não por seus méritos e conquistas anteriores, mas pelas circunstâncias do conflito divino que estava se desenvolvendo. Percy é apresentado como um herói que surge no meio de uma grande instabilidade entre os deuses, sendo marcado inicialmente pela falta de experiência do que pela grandiosidade, aproximando os leitores de um herói mais humano e contemporâneo.

Em *Percy Jackson e Os Olimpianos: O Ladrão de Raios*, a herança trazida pelo nome cria uma expectativa mítica que é subvertida: Percy carrega um nome associado ao deus dos raios, mas sua filiação divina o liga ao deus dos mares. Essa inversão apresenta uma ruptura com o modelo clássico de heroísmo, pois sugere que o heroísmo não está preso apenas à linhagem mais poderosa, no caso Zeus, mas sim está ligado à capacidade de agir diante do conflito, como aconteceu com o jovem herói. Nessa perspectiva, o raio, a escolha de Percy e sua filiação a Poseidon constituem um conjunto simbólico que estrutura a narrativa e pretendem passar uma mensagem para os leitores. Nas palavras de Nelly Novaes Coelho (2000, p. 89), “consciente ou não, a verdade é que todo discurso (literário ou pragmático) visa comunicar-se com alguém”. Assim, o que podemos observar é que o herói criado por Riordan não é aquele que detém o poder supremo, mas aquele que transita entre forças opostas, mediando conflitos e restaurando o equilíbrio. Na obra, a questão da resignificação é muito importante, pois traz uma série de novos significados para os temas: identidade, heroísmo e

aceitação.

Se observarmos o livro em um sentido interpretativo, podemos, em última análise, interpretá-lo como uma ferramenta que possibilita o diálogo entre os mitos gregos e os jovens leitores. Nessa obra, os mitos gregos são repassados ao público jovem por meio de em uma linguagem acessível, de um contexto moderno e de momentos de ação constante na narrativa. Nesse sentido, o texto desse autor contribuiu de maneira significativa para permanência dos mitos no imaginário comum, garantindo que essas narrativas continuem vivas e relevantes nos dias atuais. Uma das principais qualidades deste livro é a maneira como o autor apresenta os personagens, criaturas e deuses da mitologia grega. Em outras palavras, eles são adaptados para o contexto da literatura infantojuvenil, sem perderem totalmente suas características clássicas que estão presentes nos textos antigos, por exemplo, as suas representações nos poemas de Homero e Hesíodo.

Com essa obra, o leitor entra em contato com novas versões de personagens e narrativas mitológicas, ao mesmo tempo em que reconhece as principais características que constituem seus correspondentes clássicos. A partir desse diálogo, a obra pode ser compreendida como um incentivo à busca pelas versões presentes nos mitos gregos, sendo frequentemente utilizada como uma ponte pedagógica entre o leitor e a tradição mitológica. Embora o livro não substitua as versões clássicas, pode ser considerado uma ferramenta que funciona como porta de entrada para o estudo e a valorização da mitologia grega, especialmente entre o público jovem. Não é raro que muitos leitores tenham seu primeiro contato com esses mitos por meio de textos como os de Rick Riordan. Dessa forma, pode-se afirmar que *O Ladrão de Raios* contribuiu para a preservação da mitologia grega não apenas ao retomar seus personagens e narrativas, mas também ao ressignificá-los, de modo que continuem a ser transmitidos, discutidos e reinterpretados pelas novas gerações. A obra evidencia que os mitos não pertencem apenas ao passado, mas também ao presente, uma vez que se configuram como construções culturais dinâmicas que permanecem significativas independentemente do contexto histórico.

## 5 CONCLUSÃO

Ao chegarmos à conclusão deste trabalho, observa-se que *O Ladrão de Raios*, de Rick Riordan, atende aos objetivos propostos para esta análise, ao evidenciar um constante diálogo com a mitologia grega. Tal diálogo, conforme esclarecido pela teoria da intertextualidade, não se limita à mera reprodução dos textos clássicos, mas configura-se como uma ressignificação das narrativas e dos personagens presentes nos mitos gregos. Em outros termos, elementos como personagens, símbolos e enredos são adaptados para atender às demandas do público infantojuvenil. Esse público é o que constitui e caracteriza a literatura voltada às primeiras fases da vida, a qual, nas palavras de Nelly Novaes Coelho (2000, p. 27), “é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra”.

Na obra, Riordan utiliza diferentes estratégias para cativar esse público, como a escolha de um protagonista jovem, o emprego de uma linguagem acessível e a construção da narrativa por meio de diálogos frequentes. Esses elementos evidenciam a aproximação do texto com características recorrentes da literatura infantojuvenil, contribuindo para sua eficácia comunicativa e para o engajamento do leitor.

Por meio da jornada do herói, conforme proposta por Joseph Campbell, observa-se como Riordan estrutura a trajetória de Percy Jackson, aproximando-o do arquétipo heroico presente nos mitos gregos. Ao mesmo tempo, essa estrutura narrativa permite a releitura desse arquétipo, por meio da construção de um herói moderno, marcado por fragilidades, dúvidas e conflitos pessoais. Como afirma Campbell (1997, p. 13), “o herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas”. Esse aspecto também se evidencia em *O Ladrão de Raios*, uma vez que o protagonista supera suas próprias limitações ao longo da narrativa, consolidando-se como herói. Com essas escolhas, Riordan favorece a identificação do leitor com Percy Jackson, que, em diversos aspectos, se aproxima da realidade dos jovens contemporâneos. Dessa forma, a obra demonstra que o heroísmo pode ser construído a partir da experiência e do amadurecimento, e não apenas determinado por uma origem divina.

Os capítulos de análise comparativa entre os mitos gregos e as suas representações presentes na obra nos revelou que as modificações realizadas pelo autor ampliam o sentido interpretativo e significativo dos textos clássicos, como no caso de aprofundar o aspecto emotivo dos personagens na narrativa. No livro, os sentimentos e emoções ganham uma

camada mais profunda e intensa se comparados com os seus correspondentes mitológicos. Ao inserir os deuses, monstros e heróis em um cenário moderno, Riordan exerce uma função de transmissor dos elementos essenciais da mitologia grega, pois os torna acessíveis e relevantes para o público infantojuvenil, contribuindo para a difusão e valorização dos mitos gregos. Essa obra ganhou tanto sucesso que, atualmente, não se limita apenas ao contexto literário, mas também ao cinematográfico. Com isso, percebemos que diversas crianças e jovens se envolveram com a história desse livro, despertando o interesse de investidores para adaptá-la a outros meios.

Por fim, após esta análise, podemos concluir que *O Ladrão de Raios* é uma ferramenta relevante para a preservação e atualização da mitologia grega, demonstrando como os mitos podem ser reinterpretados sem perder sua essência. Por meio da escrita de Riordan, é possível observar a capacidade da literatura infantojuvenil de atuar como um espaço de diálogo entre tradição e modernidade, possibilitando novas leituras e compreensões dos mitos gregos. Em outras palavras, o que temos é o acesso ao passado por meio da atualidade, ou seja, os mitos são preservados enquanto buscamos a modernidade presente nas novas versões escritas por Rick Riordan.

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1986. *E-book*. Título original: L'Enfant et la Vie familiale sous l'Ancien Régime.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis: Vozes, 1986. *E-book*. v. 1.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997. *E-book*. Título original: The hero with a thousand faces.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**: com Bill Moyers. Organização Betty Sue Flowers. Tradução de Carlos Felipe Moisés. 15. ed. São Paulo: Palas Athena, 1990. *E-book*. Título original: The Power of Myth.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- COLOMER, Teresa. **Introdução à literatura infantil e juvenil**. Tradução de Laura Sandroni. 1. ed. São Paulo: Global, 2017.
- DURKHEIM, Émile. **Educação e Sociologia**. Tradução de Stephania Matousek. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. (Coleção Textos Fundantes de Educação). *E-book*. Título original: Educacion et sociologie.
- ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972. Título original: Myth and Reality.
- ESOPO. **Fábulas de Esopo Ilustradas**. Tradução e adaptação Carlos Pinheiro. 2. ed. [S. l.: s. n.], 2013. *E-book*.
- EURÍPIDES. **Ifigênia em Áulis / As Fenícias / As Bacantes**. 5. ed. Tradução do grego, introdução e notas de Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://www.professorjailton.com.br/novo/biblioteca/ifigenia.pdf>. Acesso: 2 maio 2025.
- GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução de Cibele Braga *et al.* Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. *E-book*. Título original: Palimpsestes: la littérature au second degré.
- GREGORIN FILHO, José Nicolau. **Literatura juvenil**: adolescência, cultura e formação de leitores. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2011.
- GRIMAL, Pierre. **A mitologia grega**. 4. ed. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Brasiliense, 1982. *E-book*. Título original: La Mythologie Grecque.

GUILLÉN, Claudio. **Entre lo uno y lo diverso**: introducción a la literatura comparada. Barcelona: Editorial Crítica, 1985. *E-book*.

HAMILTON, Edith. **Mitologia**. Tradução de Fernanda Abreu. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2022. *E-book*. Título original: Mythology.

HARDWICK, Lorna. **Reception studies**. Oxford: Oxford University Press, 2003. *E-book*.

HESÍODO. **Teogonia**: a origem dos deuses. Estudo e tradução de Jaa Torrano. 3. ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 1995.

HOMERO. **Hinos antigos**: Homéricos, Calímaco, Órficos, Proclo. Tradução e notas de Pedro Barbieri *et al.* 1. ed. São Paulo: Madamu, 2024. *E-book*. Disponível em: [https://cdn.awsli.com.br/596/596471/arquivos/hinosantigos\\_edmadamu\\_amostra.pdf](https://cdn.awsli.com.br/596/596471/arquivos/hinosantigos_edmadamu_amostra.pdf). Acesso em: 31 dez. 2024.

HOMERO. **Íliada**. Tradução e introdução de Carlos Alberto Nunes. 25. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. *E-book*.

HOMERO. **Odisseia**. Tradução e prefácio de Carlos Alberto Nunes. 25. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. *E-book*.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2015. Título original: Criticism, Theory and Children's Literature. *E-book*.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. Título original: Recherches pour une sémanalyse.

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à história da filosofia**: dos pré-socráticos a Wittgenstein. 13. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007. *E-book*.

MENDES, Iran Abreu. **Antropologia dos números**: significado social, histórico e cultural. São Paulo: Sociedade Brasileira de História da Matemática, 2003. Disponível em: <https://sl1nk.com/8afv7u0>. Acesso em: 23 abr. 2025.

TERRA DO NASCIMENTO, Claudia; BRANCHER, Vantoir Roberto; FORTES DE OLIVEIRA, Valeska. A Construção Social do Conceito de Infância: uma tentativa de reconstrução historiográfica. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 1-15, 2008. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1394>. Acesso em: 6 abr. 2025.

ONG, Walter J. **Orality and literacy**: the technologizing of the word. London: Routledge, 2002. *E-book*.

RIORDAN, Rick. **Frequently Asked Questions**. [S. l.: s. n., 2025]. Disponível em: <https://rickriordan.com/about/frequently-asked-questions>. Acesso em: 22 out. 2025.

RIORDAN, Rick. **O Ladrão de Raios**. Tradução de Ricardo Gouveia. 4. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2023. Título original: *The Lightning Thief*.

RIORDAN, Rick **O mar de monstros**. Tradução de Ricardo Gouveia. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009. Título original: *The Sea of Monsters*. *E-book*.

RODRIGUES, Guilherme de Faria. **O Ciclope de Eurípides**: estudo e tradução. 2016. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8143/tde-12062017-122709/publico/2016\\_GuilhermeDeFariaRodrigues\\_VOrig.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8143/tde-12062017-122709/publico/2016_GuilhermeDeFariaRodrigues_VOrig.pdf). Acesso em: 20 nov. 2025.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou Da educação**. 3. ed. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995. Título original: *Émile ou de l'éducation*.

SALIS, Viktor D. **Mitologia viva**: Aprendendo com os deuses a arte de viver e amar. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2003.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008. *E-book*. Título original: *L'Intertextualité: mémoire de la littérature*.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, maio/ago. 2005. *Online*. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SEIXAS, Cid. **Literatura e intertextualidade**. 2. ed. Feira de Santana: Editora Universitária do Livro Digital, 2018. *E-book*. Disponível em: <http://www.e-book.uefs.br/pdf/intertextualidade.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2025.

VERNANT, Jean-Pierre. **O universo, os deuses, os homens**. Tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2000. Título original: *L'univers, les dieux, les hommes*. *E-book*.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global Editora, 2003. *E-book*.