



ISSN: 1983-8379

## **A Mitologia em Histórias em Quadrinhos e Estratégias de Leitura para a Formação do Leitor Crítico**

Rosangela Maria Saygli Nunes<sup>1</sup>

**RESUMO:** Serão analisadas duas histórias em quadrinhos com temas mitológicos, em revistas de Mauricio de Sousa. O diálogo intertextual dos quadrinhos com a mitologia será a partir das histórias “A Harpa de Orfeu” e “A batalha mitológica”. Serão consideradas as estratégias utilizadas para informar o leitor sobre as funções dos principais personagens mitológicos. Será feito um estudo dos diversos recursos estilísticos cujas intenções podem ser de provocar humor no leitor, aguçar sua criatividade e formar e/ou ampliar sua visão crítica.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Leitor crítico; Mitologia; Intertextualidade.

### **Mythology in comics and Reading Strategies for Training Critical Reader**

**SUMMARY:** Two stories of intertextuality with mythological themes will be analysed in magazines by Mauricio de Sousa. The intertextual dialogue of the comics with the mythology will be from the stories "The Harp of Orpheus" and "The mythological battle." Strategies used to inform the reader about the main functions of mythological characters will be considered. There will be a study of various stylistic resources whose intentions may be to cause the reader humor, sharpen his creativity and form and / or expand his critical vision.

Keywords: Comics, critical reader; Mythology; Intertextuality.

### **Introdução**

A compreensão das histórias em quadrinhos (HQ), a princípio, é vista como óbvia uma vez que não se trata de um texto literário e, por elas apresentarem desenhos sequenciais, sua interpretação é julgada como simples, além de destinada ao público infanto-juvenil, considerada um texto para entretenimento.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação e Linguagem pelo Centro Universitário de Caratinga – UNEC. Professora da Faculdade Pitágoras de Ipatinga, MG. Este artigo faz parte da dissertação de Mestrado intitulada *Os quadrinhos de Mauricio de Sousa e a formação do leitor crítico*. Houve acréscimos e alterações. Email: zizasaygli@hotmail.com



ISSN: 1983-8379

O leitor das HQ carrega o estigma de leitor de “texto menor”, justamente pelo fato de os personagens adotarem uma característica própria, os desenhos mostrarem suas reações, dispensando, portanto, descrições, e as histórias serem consideradas, por muitos, como evidentes.

Entretanto, a própria classificação de literatura infanto-juvenil mostra-se confusa e complexa. A respeito de livros infantis, pode-se afirmar que eles “[...] utilizam a alusão de forma muito limitada e, até agora, não foram majoritariamente irônicos, paródicos ou baseados na autoconsciência literária.” (COLOMER, 2003, p. 109). Com relação aos autores, observa-se que eles “[...] pressupõem uma leitura inocente por parte do leitor. Por isso, esta é a forma predominante dos livros para crianças e jovens e, segundo muitos críticos, a única possível.” (COLOMER, 2003, p. 109).

Nas HQ de Mauricio de Sousa, percebe-se que há uma ambivalência com relação aos seus destinatários uma vez que o público leitor de quadrinhos é fiel e já não se pode somente considerá-los infanto-juvenis, pois cresceram e continuam com o hábito de lê-los, além de incentivarem outras gerações.

É preciso levar em consideração que os temas das HQ são diversos e, algumas vezes, o leitor não apresenta uma leitura de mundo capaz de perceber as intertextualidades, as ironias e as ideologias presentes no texto. Para que o leitor não se perca diante de várias informações, o autor utiliza de estratégias a fim de inseri-lo e contextualizá-lo na história.

Uma vez que a comunicação é um processo complexo e nem sempre é compreendida pelo leitor da forma como o autor espera, resta saber como deve ser a interpretação de um leitor de HQ cuja intertextualidade dialoga com textos que exigem um conhecimento diversificado do leitor.

## **1. Estratégias de leitura**

À primeira vista, tem-se a impressão de que todos que pertencem ao mesmo código linguístico são capazes de decodificar uma mensagem e que esse processo é simples.



ISSN: 1983-8379

Entretanto, um texto pode conter, além de ideologias, uma mensagem nem sempre perceptível para o leitor, pois é necessária uma contextualização já que nenhum texto é autônomo e único.

As intenções do emissor podem ser perceptíveis ou não. Uma mesma frase pode ter sentidos diversos dentro de um contexto. A análise do emissor pode não ser a mesma do receptor. O ponto de vista muda de acordo com a decodificação da mensagem que pode ser captada como um caleidoscópio uma vez que há uma “[...] quebra com a comunicação limpa e harmônica entre o homem e aquilo que é alteridade, fazendo-nos ver o abismo que separa a natureza da significação.” (SANTI, 2003, p.1).

A partir dessas considerações, constata-se a complexidade do processo comunicativo. Nem sempre o objetivo de uma enunciação é alcançado da forma pretendida. A visão do escritor pode não ser a mesma do leitor. O julgamento, a análise, a crítica podem não ser as pretendidas pelo emissor.

É preciso entender que, “[...] durante a leitura, podemos reconhecer estruturas e associar um significado a elas, a partir de apenas algumas pistas [...]” (KLEIMAN, 2007, p. 33). Entretanto, a leitura pode se tornar difícil se o leitor não desenvolver estratégias para decodificá-la e construir seu sentido, de acordo com seu conhecimento de mundo. A mesma autora explica essas estratégias da seguinte forma:

[...] podem ser inferidas a partir da compreensão do texto, que por sua vez é inferida a partir do comportamento verbal e não verbal do leitor, isto é, do tipo de respostas que ele dá a perguntas sobre o texto, dos resumos que ele faz, de suas paráfrases, como também da maneira com que ele manipula o objeto [...]. (KLEIMAN, 2007, p. 49).

Para todo esse processo de comunicação escrita, é necessário um leitor que decodifique a mensagem. Vários autores utilizam diferentes terminologias para denominar o leitor que consegue decodificar e estabelecer essas estratégias de leitura a fim de que não se perca a tríade interacional leitor/texto/autor. Gabriel Perissé denomina “leitor criativo” aquele que é co-autor “[...] das impressões, das ideias, das atitudes e convicções provocadas pelo texto.” (PERISSÉ, 2004, p. 11). Kleiman chama de “leitor proficiente” aquele cuja flexibilidade na leitura “[...] não tem apenas procedimento para chegar aonde quer, ele tem vários possíveis, e se um não der certo, outros serão ensaiados.” (KLEIMAN, 2007, p. 51).



ISSN: 1983-8379

Maria Zaira Turchi denomina “leitor crítico” o leitor que é “[...] capaz de ler e reler uma obra inúmeras vezes, impondo-se a tarefa de formular perguntas e de propor respostas à obra, considerando os contextos literário, histórico e simbólico, bem como os espaços da leitura.” (TURCHI, 2006, p. 25).

Dada a dificuldade de padronização terminológica para o leitor, aqui será adotado o termo “leitor crítico”, nas análises das HQ da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. Esse será o tipo de leitor que precisa decodificar o texto, a partir de sua competência, desencadear pressuposições e criar estratégias de compreensão. O leitor crítico, portanto, será o leitor necessário para ajudar o texto a funcionar, aquele sobre o qual Umberto Eco, afirma ser sua participação indispensável, uma vez que o texto é um “mecanismo preguiçoso”. (ECO, 1986).

As temáticas das HQ, durante muito tempo, foram direcionadas a um determinado público e várias adaptações da literatura clássica, inclusive poesias, são adaptadas para as HQ.

Assim como houve o desenvolvimento das HQ, o público também não é o mesmo. As revistas tratam de temas diversificados e por vezes exigem do leitor um conhecimento maior a fim de que ele possa interagir com as histórias.

## 2. Histórias em quadrinhos e mitologia

As duas histórias escolhidas são *A Harpa de Orfeu* e *A batalha mitológica*. Em ambas, após o resumo, serão consideradas as estratégias que o autor utiliza para informar o leitor sobre as funções dos principais personagens mitológicos.

Além disso, será feito um estudo da linguagem, uma vez que o autor utiliza diversos recursos estilísticos a fim de provocar humor no leitor, aguçar sua criatividade e ampliar sua visão crítica.

### 2.1. A Harpa de Orfeu

A história *A Harpa de Orfeu*, das *Histórias seriadas*, disponível no *Portal Turma da Mônica*, é uma referência à lenda de Orfeu, filho de Apolo e da musa Calíope. Orfeu recebeu



ISSN: 1983-8379

de seu pai uma lira que, ao tocada, encantava os imortais e fazia com que os mortais se tornassem dóceis com os acordes do instrumento.

Orfeu se apaixonou por Eurídice e, depois do casamento, enquanto ela passeava com as ninfas, foi vista pelo pastor Aristeu, que tentou conquistá-la. Em sua fuga, pisou em uma cobra, foi picada no pé e morreu. Orfeu, desesperado, desceu ao mundo dos mortos e tocou sua lira, enquanto cantava seu amor por Eurídice. Sua música fez emudecer, pela primeira vez, os olhos das Fúrias, deusas do castigo. Do trono, Plutão e Prosérpia mandaram chamar Eurídice e o deixaram levá-la, com a condição de que Orfeu não a olhasse enquanto não chegassem à esfera superior. Ele se esqueceu, por um momento, desse acordo e, a fim de se certificar que a amada o seguia, olhou para trás; por isso Eurídice morreu pela segunda vez. (BULFINCH, 2005, p. 224-231).

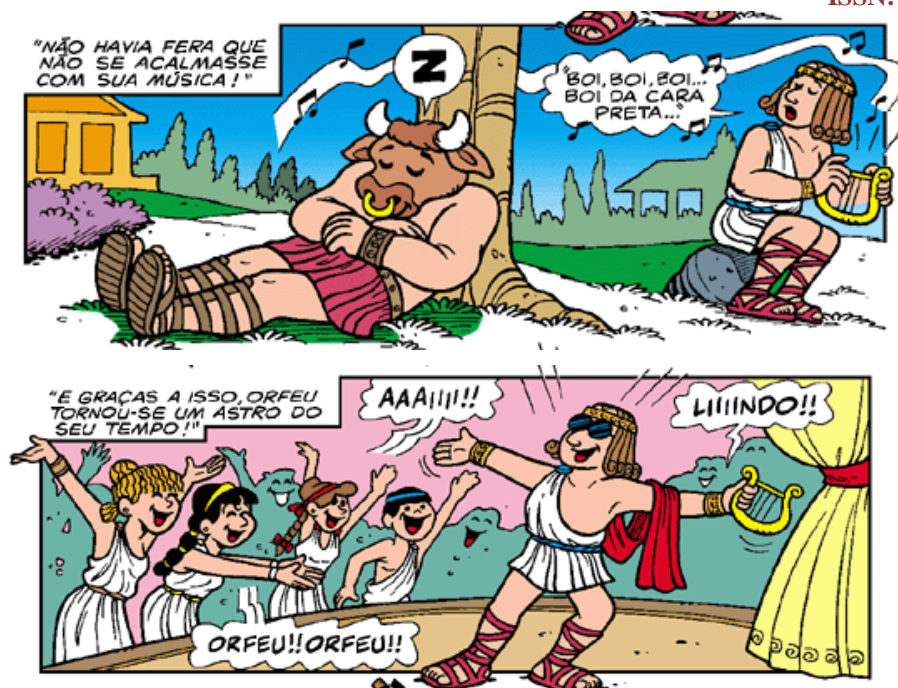
Sobre a lira de Orfeu, “enquanto ele tocava, parecia que as pedras e as rochas ganhavam coração. Toda a alma do universo tornava-se algo grandioso, belo e palpitante [...]” (LANG, 2002, p. 50).

A lira “[...] é o instrumento musical de Apolo e de Orfeu, de melodias prestigiosas, e o símbolo dos poetas.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2008, p. 553). Já a harpa, segundo os autores, “[...] tocam o modo do sono, que faz dormir irresistivelmente [...]”. “Durante a vida terrestre, ela simboliza as tensões entre os instintos materiais, representados por uma moldura de madeira e suas cordas de lince, e as aspirações.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2008, p. 484).

Observa-se, pois, que, enquanto a lira tem o poder de acordar o coração e a alma, a harpa simboliza “[...] a busca de uma felicidade da qual o homem só conhece as frágeis certezas deste mundo” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2008, p. 484).

Maurício de Sousa, ao colocar o título de *A harpa de Orfeu*, enfoca tanto os poderes da lira, quanto da harpa. Ao mesmo tempo em que o personagem acalma feras, inclusive o Minotauro, ao som da folclórica cantiga de ninar “Boi da cara preta”, ele também desperta sentimentos diversos em quem o ouve tocar e por isso é idolatrado, conforme se observa nos quadrinhos seguintes:





Fonte: Portal Turma da Mônica (Cap. 2, tirinha 2 e 3).

Percebe-se a ironia do discurso quando Orfeu canta a folclórica música brasileira, em um contexto mitológico grego. Há o entrecruzamento da história da mitologia grega com a cultura brasileira. A história é sobre Orfeu, entretanto, Mauricio de Sousa insere uma cantiga de ninar do folclore brasileiro.

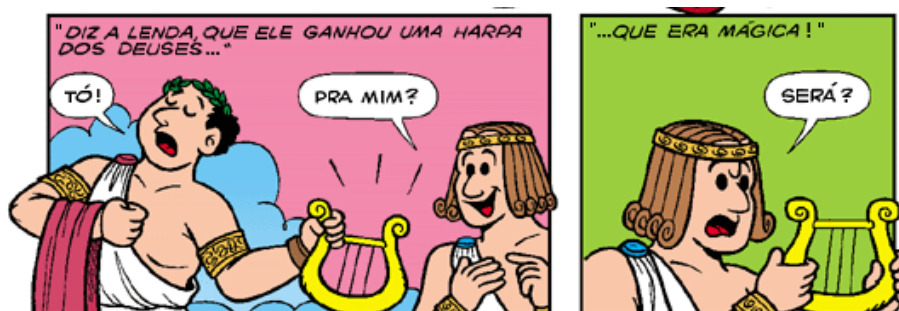
Essa ironia da paródia de Orfeu não apresenta um caráter de ridicularização pois,

Está implícita uma distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia. [...] O prazer da ironia não provém do humor em particular, mas do grau de empenho do leitor no “vai-vem” intertextual [...], entre cumplicidade e distanciação. (HUTCHEON, 1989, p. 48).

O monstro, metade homem, metade touro, veste uma saia e calça uma sandália gregas. A escolha da música sugere uma “conversa mole para boi dormir”, que “Significa assunto sem importância, esta frase nasceu quando o boi era tão importante que dele só não aproveitava o berro. Tratado quase como pessoa, com ele os pecuaristas conversavam, não, porém, para fazê-lo dormir.” (SILVA, 1997).

O objetivo de a harpa ser tocada pelos personagens Cebolinha e Cascão, em *A harpa de Orfeu*, é justamente aplacar a ira de Mônica, impedindo-a de se irritar quando a chamarem de gorda, de baixinha e de outros adjetivos que a deixam furiosa. No momento em que Cebolinha e Cascão tocam a harpa, na fala de Mônica aparecem flores e ela, como hipnotizada, torna-se carinhosa e paciente com os amigos que a xingam.

O leitor que conhece a história de Eurídice e Orfeu irá associá-la com a de Mauricio de Sousa, entenderá o encantamento pelo qual Mônica passou pois sabe sobre o poder do instrumento musical que, ao ser tocado por Orfeu, foi capaz de sensibilizar as divindades do mundo inferior e libertar Eurídice, sua amada, do reino dos mortos. Todavia, se o leitor não a conhecer, mesmo não havendo nenhuma referência a Eurídice em *A harpa de Orfeu*, a história de Mauricio de Sousa não ficará comprometida, uma vez que houve uma preparação para que o leitor pudesse conhecer Orfeu e o poder da harpa, conforme se observa na sequência de quadrinhos:



Fonte: Portal Turma da Mônica (Cap. 1, tirinha 3).

[...]



Fonte: Portal Turma da Mônica (Cap. 2, tirinha 1).



ISSN: 1983-8379

Esse tipo de paródia em que se constrói uma narrativa, a partir de estratégias que o autor cria a fim de que o leitor seja informado sobre texto original, tem um caráter didático moderno, já que “[...] as formas de arte do nosso século têm sido extrema e conscientemente didáticas [...]” (HUTCHEON, 1989, p.15).

Outro entrelaçamento existente nessa história é a imagem de um javali dançando. Esse animal, que se mostra dócil quando ouve a música de Orfeu, vivia

[...] na montanha de Erimanto, situada no extremo noroeste da Arcádia, Grécia antiga, próxima ao golfo de Corinto, havia um javali tão feroz que destruía tudo o que encontrava pela frente. [...] Esse bicho terrível era conhecido pelo nome de Javali de Erimanto, e não havia nas redondezas quem não desejasse vê-lo morto a qualquer preço, para terminar de vez com aquele sentimento de terror e pânico que afetava a todos do lugar. (DANNEMANN, 2007-2011).

O temido animal, na verdade, fazia parte dos doze trabalhos de Hércules e foi derrotado por ele. Logo, Mauricio de Sousa, abre outro diálogo com a mitologia grega ao atribuir a Orfeu o poder de acalmar a fera.

## 2.2. A batalha mitológica

A mitologia, mesclada com o folclore brasileiro, também é tema da revista *Chico Bento*, número 9, de setembro de 2007, cujo título é *A batalha mitológica*. Nela, a professora, Dona Marocas, pede aos alunos para pesquisarem e apresentarem um trabalho sobre uma figura mitológica. Enquanto duas alunas falavam sobre Medusa, personagem que escolheram para apresentar, Chico Bento dormia. Cobrada sua pesquisa, ele afirma que não a fez porque não gosta de “lorota” e por isso não vê sentido em fazer um trabalho de coisa que não existe. A professora lhe dá prazo até o dia seguinte para realizar a pesquisa e Chico sai da sala furioso dizendo ser uma bobagem a “mintirologia dos gregos”. Senta-se embaixo de uma árvore e diz que inventará uma desculpa para não fazer o trabalho e que os gregos é que deveriam inventar mentira “pra boi dormir”.

O menino se assusta quando lhe aparece a Medusa, de férias no Brasil, vestida como turista. Ele tenta espantar as cobras da cabeça dela e ela ameaça tirar os óculos de sol para transformá-lo em pedra. No entanto, conclui ser um castigo muito brando e pergunta se ele



acredita em mitologia grega. Como ele nega que acredita, ela o castiga, transformando-o em um fauno. Após a punição de Chico, ela abre sua mala e os seres mitológicos invadem a página do gibi e a pequena Vila Abobrinha, lugar onde Chico e sua turma moram. Essa inusitada invasão acontece diante do assustado personagem, conforme se observa no quadrinho:



Fonte: Souza (2007, p. 9).

Chico Bento, enquanto procurava Medusa que desaparecera de perto dele, é abordado por “Driade, a ninfa dos bosques” e por “Hamadriade, ninfa das águas”. É perseguido por um caçador, esconde-se em uma caverna e se assusta com um dragão.

No dia seguinte, a professora pergunta sobre o trabalho e Chico, vestido com um sobretudo, tira-o, mostra para ela e para todos os colegas que se transformara em um fauno. Dona Marocas pensa ser uma fantasia, porém se surpreende ao ver uma hidra na janela. Todos saem correndo da sala e são cercados por figuras mitológicas. Medusa aparece e diz que está se divertindo muito e que pretende ficar neste país porque gostou daqui.

Todos ficam preocupados. Rosinha, namorada de Chico, pergunta quem poderia impedir os seres mitológicos e Medusa de ficarem no Brasil. Para a surpresa de todos, aparecem os personagens do folclore brasileiro e dá-se o início de uma batalha, conforme se verifica na página seguinte:



Fonte: Souza (2007, p. 22).

Travada a batalha, os personagens da mitologia estavam sendo derrotados. Medusa, para transformar todos em pedra, tira os óculos, mas Chico Bento pega emprestado um espelho com uma colega, posiciona-o na frente de Medusa e esta se transforma em pedra. Os outros seres da mitologia grega veem que a bruxa foi derrotada, entram na mala na qual vieram para o Brasil e um unicórnio os leva embora.

Enquanto tudo isso acontecia, a professora dos meninos da Vila Abobrinha acorda de um desmaio. Chico se sente infeliz por ainda ser um fauno, porém, um saci o transforma em menino novamente porque se diz “a favor da preservação dos valores nacionais”. Com a





ISSN: 1983-8379

transformação, Chico se percebe nu diante de todos; a professora ameaça dar nota zero para quem falar em mitologia e todos ficam felizes, brincando e aproveitando a beleza da natureza.

No início da história *A batalha mitológica*, os alunos são informados, no primeiro quadrinho, pelas colegas Leuci e Ceci, que Medusa era uma bruxa, tinha os cabelos de cobra e transformava os inimigos em pedra. Percebe-se a antecipação informativa do enredo, uma vez que a única personagem mitológica pesquisada e apresentada foi Medusa. No entanto, no momento da apresentação, o protagonista estava dormindo e, portanto, supõe-se que ele não saiba quem era Medusa e como fazer para que ela se transformasse em pedra. O personagem afirma para a professora que não acredita em mitologia, utiliza, posteriormente, o trocadilho “mintirologia” e reafirma sua descrença com relação às histórias gregas, quando interrogado por Medusa. Entretanto, é característica do mesmo personagem, além de acreditar nas lendas e nos personagens do folclore brasileiro, ser um veemente defensor dos mitos do Brasil.

Assim como no Brasil, cada personagem mitológico protagoniza uma lenda e é referencial simbólico de acordo com suas histórias e características. Chico Bento, das HQ de Mauricio de Sousa, é o personagem que vive no campo, ama a vida bucólica, possui os valores do homem rural, logo, defensor da natureza e do folclore nacional.

Medusa, quando pune Chico Bento por ele não acreditar em mitologia grega, transformando-o em um fauno, age como os vilões dos contos de encantamento, em que “As metamorfoses geralmente acontecem por dois motivos: punição ou predestinação. A punição pode ser motivada por uma desobediência a certo código que veda o acesso de pessoas a um determinado lugar interdito.” (ALCOFORADO, 1990, p. 46).

A metamorfose pela qual passou Chico Bento teve como punição somente o aspecto físico, quando se transformou em Fauno, cuja aparência é híbrida – metade humana, metade animal -, uma vez que o menino sempre se apresenta como morador do campo, defensor da natureza e cuidador dos animais. Mauricio de Sousa escolhe justamente a aparência de Fauno, também representado como Pã, que era cultuado como deus do campo e dos rebanhos, pois, tanto Chico quanto Fauno são campestres e defensores desse ambiente. Fauno se metamorfoseia e se multiplica, como se observa:

Na mitologia romana os faunos são a multiplicação tardia do deus Fauno, cujo nome deriva do latim *favere*, "ser favorável", "benéfico". Representado como um ancião

11



ISSN: 1983-8379

de barba longa, coberto com pele de cabra e às vezes segurando uma cornucópia, ele assim se assemelha ao deus grego Pã, mas posteriormente apareceu com patas de bode, tal como os sátiros gregos, multiplicando-se em numerosos semi-deuses representados com chifres, cauda e cascos de bode, todos mortais porém longevos. (DANNEMANN, 2008).

Sobre essa metamorfose, entende-se que o menino, além de defender os valores bucólicos, multiplica sua luta para a preservação deles.

No momento em que os personagens do folclore brasileiro chegam para a batalha contra os representantes da mitologia grega, os brasileiros, aos gritos, se denominam “os verdadeiros donos do pedaço” e por isso, além de serem respeitados, devem ter seu espaço cultural preservado.

Durante a batalha, destacam-se os seguintes confrontos:

a) O Lobisomem luta contra um Ciclope. Ambos possuem uma aparência horrenda. Aos ciclopes “[...] eram atribuídas as terríveis qualidades dos animais ferozes, juntamente com a sagacidade e outras qualidades humanas.” (BULFINCH, 2005, p. 150). O lobisomem é dual, assim como o próprio nome diz, metade lobo, metade homem;

b) A Iara, também conhecida por Mãe-D’Água, é metade peixe e metade mulher, assim como uma das Hamadríades, ninfa das águas, com quem ela luta;

c) A Mula-sem-cabeça possui uma “[...] identificação controversa na tradição oral [...]. Lança chispas de fogo pelas narinas e pela boca.” (CASCUDO, [20-?], p. 596), luta contra um Dragão que também lança fogos pela boca.

Observando-se as características dos personagens folclóricos brasileiros e dos personagens da mitologia grega, constata-se que as forças do confronto são, portanto, aparentemente iguais.

Na história *A batalha mitológica*, Mauricio de Sousa utiliza trocadilhos e alusões em vários momentos. Além do termo “mintirologia”, Chico Bento, transformado em Fauno, ao ser perseguido por um caçador, pergunta se o caçador não sabe que se deve preservar o “fauno”, aludindo à preservação da fauna. Quando a professora se sente frustrada pelo protagonista não fazer a pesquisa e não mudar suas atitudes com relação aos estudos, ele mostra-se mudado fisicamente, pois, naquele momento, era um fauno. Ela lamenta e diz que pediu somente uma pesquisa e que esse trabalho não é um “bicho-de-sete-cabeças”. Nesse





ISSN: 1983-8379

momento, Zé da Roça, amigo de Chico, mostra, na janela, uma hidra, que é uma serpente com sete cabeças. Quando todos se veem cercados por figuras mitológicas, Chico comenta que aquilo sim era uma aula prática. Saci, Curupira e Mula-sem-cabeça observam os gregos irem embora enquanto a Mula diz que venceram porque jogavam em casa. O Saci faz Chico voltar ao normal e diz ser a favor dos “valores nacionais”.

Com esses exemplos, percebe-se que Mauricio de Sousa utiliza jogos de palavras em que mostra um domínio linguístico na exploração da polissemia na sua narrativa. Esses recursos, em *A batalha mitológica*, são reforçados pela presença da ironia e do humor com intenção ideológica para enfatizar a importância dos mitos brasileiros. A revista foi publicada em setembro do ano de 2007, sugestivamente, próximo ao Dia do Folclore brasileiro, comemorado em 22 de agosto.

Há abertura no modo de usar o texto: O autor pretende regular a própria estratégia utilizada, decidindo até que ponto deve controlar a cooperação do leitor, escolhendo os graus de dificuldades linguísticas, as referências, as alusões e as possibilidades de intertextualidade. (GURGEL, 2001, p. 3).

Em *A batalha mitológica*, quando Mauricio de Sousa utiliza trocadilhos e linguagem figurada como denotativa, são colocadas aspas nos termos ou um personagem se encarrega de aparecer no momento em que a palavra ou os termos são ditos. Isso pode ser verificado nos quadrinhos seguintes, quando Dona Marocas utiliza a expressão “bicho de sete cabeças” e uma hidra aparece:



Fonte: Souza (2007, p. 18).

O leitor constrói o significado da linguagem e faz sua interpretação a partir das estratégias utilizadas pelo autor. Se o leitor não conhece mitologia, a antecipação, seja pela linguagem ou pela imagem, é um recurso que o autor utiliza para os dois tipos de leitores, assim definidos: “O primeiro é a vítima designada pelas próprias estratégias enunciativas, o segundo é o leitor crítico que ri do modo pelo qual foi levado a ser vítima designada.” (ECO, 1989, p. 101).

A utilização dos recursos visuais para a interpretação da linguagem ajuda o leitor a formar uma representação mental, a fim construir um conhecimento semântico e cultural que lhe servirá de pré-requisito para uma compreensão maior da mitologia e da plurissignificação da linguagem. Além disso, o recurso da antecipação utilizado, tanto em *A Harpa de Orfeu* quanto em *A batalha mitológica*, fará com que o leitor se contextualize e se reorganize para as informações anteriores e posteriores das histórias, pois,

Durante a leitura, o leitor proficiente pode suportar alguma vagueza ou ambiguidade, estabelecendo conexões provisórias, pois ele aguarda que as informações subsequentes proporcionem os esclarecimentos necessários. Isso é possível porque o leitor, num processo de re-significação contínua, vai preenchendo os implícitos e fazendo inferências com base no processamento de novas informações que, ao mesmo tempo que levam à reinterpretação de informações anteriores, criam expectativas sobre as que virão. (TERZI, 2006, p. 78).

Chico Bento, embora estivesse dormindo durante as explicações sobre os poderes de Medusa, para derrotá-la, pega emprestado um espelho de sua colega no momento em que a bruxa tira os óculos. No primeiro encontro dos dois personagens, Medusa informa quem é ela e o que acontece com quem olha seus olhos. Diz que Chico deveria prestar atenção às aulas, logo, a própria personagem, quando mostra seu poder, esclarece, por antecipação, a forma como ela mesma será derrotada.

Quando Mauricio de Sousa finaliza sua história *A batalha mitológica*, com a vitória dos personagens das lendas brasileiras, deixa explícita a valorização do folclore do Brasil, pois, em uma luta de personagens com características semelhantes, os nacionais são superiores aos gregos. Essa ideia é enfatizada pelo Saci que afirma ser “a favor da preservação dos valores nacionais” quando transforma Chico Bento em menino novamente, conforme se observa na tirinha:



Fonte: Souza (2007, p. 25).

Além de criatividade na abordagem mitológica, Mauricio de Sousa mostra as diferenças e as semelhanças entre os personagens míticos, portanto, “estudar os mitos é uma maneira de se ajudar no conhecimento [...], particularmente nos estudos das mitologias comparadas” (CAMPBELL, 2002, p. 199). Ao abordar as duas mitologias, a brasileira e a grega, Mauricio de Sousa, além de aculturar o leitor, conscientiza-o sobre a importância da preservação do folclore brasileiro.



ISSN: 1983-8379

## Conclusão

Nas duas narrativas analisadas, cujos temas abordam mitologia, percebe-se a preocupação de inserir o leitor no contexto das histórias, apresentar os personagens e suas funções na mitologia.

O leitor que não conhece mitologia é informado, durante a narrativa, sobre a função de cada personagem. Inicia-se, portanto, a estratégia do autor para inserir o leitor no contexto mitológico. Além disso, a linguagem plurissignificativa, principalmente em *A batalha mitológica*, faz com que o leitor perceba o desenvolvimento do enredo e a relação das imagens com as palavras.

O leitor, ao estabelecer estratégias para a compreensão da linguagem e da interpretação da narrativa, faz a comparação dos personagens e é capaz de perceber que os mitos brasileiros são superiores aos demais e por isso devem ser preservados. Portanto, nas histórias em quadrinhos analisadas, Mauricio de Sousa colabora para que as tradições culturais e as narrativas folclóricas populares sejam preservadas, além de conscientizar o leitor sobre a importância de se valorizar os costumes e a cultura do povo brasileiro.

A ideia, redutora e superficial, de as HQ serem consideradas uma leitura apenas para o lazer deve ser repensada, principalmente no ambiente escolar. Esse tipo de texto pode colaborar, e muito, para que o leitor adquira o prazer pela leitura, desenvolva competências e habilidades na construção de sentidos nos textos, estabeleça relações com outros textos, conheça a literatura e uma infinidade de temas que possam conscientizá-lo da importância da leitura, do conhecimento e da interpretação de diversos textos em sua vida.

## Referências

ALCOFORADO, Doralice F. Xavier. *A escritura e a voz*. Salvador: EGBA/Fundação das artes. 1990.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da Mitologia: História de deuses e heróis*. Tradução de David Jardim Júnior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.





ISSN: 1983-8379

CAMPBELL, Joseph. *Mitologia na vida moderna*. Ensaios selecionados. Seleção: Antony Van Couvering. Tradução: Luiz Paulo Guanabara. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 10. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, [20-?].

CHEVALIER, Jeana; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Tradução de Vera da Costa e Silva et al. 2.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

COLOMER, Teresa. *A formação do leitor literário: Narrativa infantil e juvenil atual*. Tradução de Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2003.

DANNEMANN, Fernando Kitzinger. *Fauno*. 2008. Disponível em: <<http://www.fernandodannemann.recantodasletras.com.br/visualizar.php?id=881614>> . Acesso em: 30 jan. 2010.  
\_\_\_\_\_. *Hércules: os doze trabalhos (04) o javali de Erimanto*. 2007, alterado em 2011. Disponível em: < <http://www.fernandodannemann.recantodasletras.com.br/visualizar.php?id=662823>>. Acesso em 23 de maio de 2012.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 1986.  
\_\_\_\_\_. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GURGEL, Nair. Nos rastros da leitura, as marcas do autor e do leitor. In: *Primeira versão*. Ano 1, nº 58. Porto Velho: Edufro, 2001.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX*. Tradução de Tereza Louro Pérez. Rio de Janeiro, 1989.

KLEIMAN, Angela. *Oficina de leitura: teoria e prática*. 11 ed., Campinas: Pontes, 2007.  
\_\_\_\_\_. *Texto e leitor: Aspectos cognitivos da leitura*. 2 ed., Campinas: Pontes, 1992.

LANG, Jean. *Mitos universais*. Mitos e lendas dos povos europeus. Tradução, adaptação e apresentação: Vilma Maria da Silva. São Paulo: Landy, 2002.



ISSN: 1983-8379

PORTAL TURMA DA MÔNICA. *A harpa de Orfeu*. Disponível em: <<http://www.turmadamonica.com.br/index.htm>>. Acesso em 15 dez. 2009.

SANTI, Angela Medeiros. *Caleidoscópio das ilusões – A questão da verdade em Walter Benjamin (e sua atualização no jornalismo) ...* In: XXVI CONGRESSO ANUAL EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO. 02 a 06 de setembro de 2003, Belo Horizonte/MG. Disponível em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_temas\\_santi.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_temas_santi.pdf)> . Acesso em: 09 dez.2008.

SILVA, Deonísio da. *De Onde Vêm As Palavras*.1997.In.: *Expressões interessantes III*. Disponível em: <<http://www.portrasdasletras.com.br/pdtl2/sub.php?op=curiosidades/docs/vempalavras2>>. Acesso em: 12 jan.2010.

SOUSA, Mauricio de. *A batalha mitológica*. Revista Chico Bento. São Paulo: Panini Comics. N. 9, set. 2007.

TERZI, Sylvia Bueno. *A construção da leitura*. Campinas: Pontes, 4.ed.,2006.

TURCHI, Maria Zaira. Espaço da crítica da literatura infantil e juvenil. In: TURCHI, Maria Zaira; SILVA, Vera Maria Tietzmann (Org.). *Leitor formado, leitor em formação: a leitura literária em questão*. São Paulo: Cultura Acadêmica, Núcleo Editorial Proleitura, 2006.