



Uma análise comparativa entre a narrativa épica do mito do Cavalo de Troia em *Eneida* de Virgílio e o *Burraco de Troia* de Maurício de Sousa

*Cláudia Valéria Fortes de Oliveira dos Santos**

Resumo: Este artigo analisa comparativamente o Cavalo de Troia, presente na *Eneida* de Virgílio (2016), e o *Burraco de Troia*, criado por Maurício de Sousa (2006), investigando como a narrativa clássica da estratégia de infiltração e engano é reinterpretada em diferentes contextos culturais e públicos. Em Virgílio, o Cavalo de Troia simboliza as. tória e destruição, sendo um elemento central na queda de Troia e na construção da identidade romana Já Maurício de Souza, em um contexto paródico e pueril, transforma o mito em uma linguagem acessível, explorando o engano de maneira leve e educativa. A análise considera elementos como linguagem, estrutura narrativa, público-alvo e impacto cultural, evidenciando como um mito clássico pode ser ressignificado ao longo do tempo. Além disso, destaca-se a importância da intertextualidade na construção do conhecimento e na preservação do patrimônio literário, mostrando como a tradição greco-romana continua a influenciar a produção cultural contemporânea. Ao comparar essas duas versões, o artigo reforça a versatilidade dos mitos e sua capacidade de adaptação a diferentes realidades, consolidando sua relevância tanto na literatura clássica quanto na cultura popular.

Palavras-chave: Cavalo de Troia; *Burraco de Troia*; Comédia; Paródia; Tradução Intersemiótica.

* Mestranda em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professora em AD Palavra Viva (ADPV). E-mail: claudiaclassicas@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4839497303305901>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4015-6512>.

A comparative analysis between the epic narrative of the myth of the Trojan Horse in Virgil's Aeneid and the Trojan Little Donkey by Maurício de Sousa

Abstract: This article comparatively analyzes the Trojan Horse, present in Virgil's *Aeneid* (2016), and the *Little Donkey of Troy*, created by Maurício de Sousa (2006), investigating how the classic narrative of the strategy of infiltration and deception is reinterpreted in different cultural and public contexts. In Virgil, the Trojan Horse symbolizes cunning and destruction, being a central element in the fall of Troy and the construction of Roman identity. Maurício de Souza, in a parodic and puerile context, transforms the myth into an accessible language, exploring deception in a light and educational way. The analysis considers elements such as language, narrative structure, target audience and cultural impact, highlighting how a classic myth can be given new meaning over time. Furthermore, the importance of intertextuality in the construction of knowledge and the preservation of literary heritage is highlighted, showing how the Greco-Roman tradition continues to influence contemporary cultural production. By comparing these two versions, the article reinforces the versatility of myths and their ability to adapt to different realities, consolidating their relevance in both classical literature and popular culture.

Keywords: Trojan Horse; *Little Donkey of Troy*; Comedy; Parody; Intersemiotic Translation.

Introdução

No artigo “Uma análise comparativa entre a narrativa épica do mito do Cavalo de Troia em *Eneida* de Virgílio e o *Burrico de Troia* de Maurício de Sousa”, a paródia é entendida como um recurso literário e cultural que conserva a memória do texto original, mas o modifica radicalmente através do humor, da inversão e da ressignificação simbólica. Geralmente, a paródia reassume uma obra, gênero ou estilo já conhecidos pelo público e os transforma com o objetivo de suscitar riso, ironia ou reflexão, proporcionando um contraste entre o modelo original e a nova versão.

Desde Aristófanes¹, na Grécia Antiga, esse recurso é utilizado não somente para entreter, mas também para censurar costumes, figuras públicas e instituições, aproximando temas elevados do cotidiano popular. A paródia é uma figura literária central nas obras de Aristófanes, o maior representante da comédia antiga grega. Em suas peças, Aristófanes empregava a paródia para satirizar personagens, instituições e obras literárias de sua época, subvertendo temas ou estilos de forma humorística e crítica. Através da paródia, ele transformava conceitos elevados da poesia épica ou da filosofia em situações cômicas, muitas vezes absurdas, revelando os excessos ou fragilidades das figuras ou ideias que ridicularizava.

A paródia em Aristófanes servia como uma ferramenta para comentar as tensões da Atenas de sua época, como a guerra do Peloponeso ou debates filosóficos. Além disso, fazia uso da desmistificação de ícones culturais como, por exemplo, ao ridicularizar figuras como Eurípides ou Sócrates, expondo os debates intelectuais e literários ao público popular (Sommerstein, 2019, p. 29).

Nesse contexto, a paródia não só divertia como também oferecia uma válvula de escape emocional (*κάθαρση*) para os cidadãos atenienses.

A narrativa épica do Cavalo de Troia, um dos mitos gregos mais conhecidos, atravessa séculos como símbolo de astúcia e estratégia militar. Imortalizado em obras clássicas, como no Livro II de *Eneida* de Virgílio, o mito tornou-se referência cultural para ações de maestria e insídia. Contudo, através de uma releitura de Maurício de Sousa (2006) em *Burrico de Troia*, essa narrativa subverte o mito, de modo que a paródia está em reinterpretar o símbolo do cavalo, trocando-o por um burrico, figura que sugere tolice e simplicidade. Essa abordagem preserva a estrutura simbólica do mito, mas a ressignifica para outro fim, como fazia

¹ (*Αριστοφάνης*, ca. 447 a.C. – ca. 385 a.C.). Escreveu mais de quarenta peças, das quais apenas onze são integralmente conhecidas.

Aristófanes ao ridicularizar heróis e figuras públicas, aproximando temas proeminentes do cotidiano popular.

No contexto da comparação entre a *Eneida* de Virgílio e o *Burrico de Troia* de Maurício de Sousa, a paródia age na transformação de uma narrativa épica, solene e trágica em uma história cômica, simples e acessível. O cavalo monumental, símbolo de astúcia militar e do destino inevitável da queda de Troia, é substituído por um burrico, signo de ingenuidade e ineficácia. Essa troca cria um efeito de inversão, um dos pilares da chamada de regra dos três is², explorada no artigo como base para a comicidade. A incongruência surge do contraste entre o tom elevado de Virgílio e a abordagem pueril e caricata da Turma da Mônica, enquanto o inesperado se manifesta nos desfechos anticlimáticos que frustram a expectativa de um feito heroico e transformam a trama em uma sequência de erros engraçados.

A obra de Maurício de Sousa também se caracteriza como tradução intersemiótica, transportando o enredo épico da *Eneida* para o universo visual dos quadrinhos, alterando signos e significados: o que antes era engenhosidade bélica torna-se inocência lúdica, e a destruição de Troia é substituída por uma lição de amizade e cooperação. Assim, o artigo entende a paródia como uma operação criativa e crítica que, ao mesmo tempo em que mantém os elementos reconhecíveis da obra-fonte, modifica seu tom, seus símbolos e seu sentido, reaproximando o mito clássico do leitor contemporâneo e ampliando as possibilidades de leitura e interpretação.

A análise cômica de *Burrico de Troia*, de Maurício de Sousa, em comparação com *Eneida* de Virgílio, pode ser ricamente explorada em termos da tradução intersemiótica – entendida aqui como a transposição de signos de um sistema semiótico para outro, no caso, da epopeia clássica em texto para a linguagem dos quadrinhos – e de elementos da paródia. Na esteira de teóricos como Roman Jakobson (1969), que define a tradução intersemiótica como a interpretação de signos verbais por meio de sistemas

² Inversão, incongruência e inesperado.

não verbais, e Julio Plaza (1987), que amplia o conceito para as transformações entre diferentes mídias, buscar-se-á examinar como a obra de Maurício de Sousa transforma *πάθος* em *κωμωδία*, usando a intersemiótica para entender os signos culturais e as inversões cômicas presentes na obra. Por meio desta comparação espera-se revelar a versatilidade dos mitos e a potência da paródia, como uma releitura cômica e de crítica indireta.

Contexto e temática: a épica de Virgílio e a paródia de Maurício de Sousa

O Livro II da *Eneida* é uma das passagens mais dramáticas do épico romano escrito por Virgílio, que narra as origens mitológicas que posteriormente culminaram na futura fundação de Roma. Neste canto, Eneias, o herói troiano, relata a queda de Troia aos ouvintes, descrevendo como os gregos enganaram os troianos com o famoso Cavalo de Troia. Ele detalha a devastação da cidade, o massacre de seu povo e as trágicas perdas pessoais que viveu. Eneias também narra sua fuga de Troia, carregando o pai Anquises e levando o filho Ascânio para preservar o que restava de sua linhagem e cultura.

A obra simboliza o fim de uma era e o nascimento de outra, e os temas centrais são o destino, a *ἀρετή* e a resiliência diante da adversidade. Virgílio explora a dor da destruição e a necessidade de seguir em frente para dar origem a algo novo, refletindo a importância da *κλέος* (Conte, 2007, p. 36).

Virgílio faz uso de versos que reforçam o tom grandioso, com ricas comparações e imagens vívidas, como na descrição dos soldados escondidos no interior do cavalo, aguardando para atacar:

Construíram um cavalo tão grande quanto uma montanha, com o engenho divino de Palas Atena, e

recobriram suas costelas com tábuas de pinho.
(*Eneida*, II, v. 15, tradução nossa).³

Maurício de Sousa, conhecido por adaptar clássicos da literatura e mitologia com sua Turma da Mônica, aborda as histórias épicas com uma leveza que as torna acessíveis e divertidas. Sua versão de Dom Casmurro, Casmurrinha e Donatela (2019), transforma o drama de Bentinho e Capitu em uma trama infantil cheia de humor, enquanto Romeu e Julieta ganha contornos lúdicos em Romeu e Mônica (1982). Já em Frankenstein (na série Monica Toy), o monstro literário vira uma criatura simpática, e até a mitologia grega é revisitada em Turma da Mônica: Jovem – Hércules (2018), mostrando como o autor recria narrativas complexas com linguagem visual e comicidade típicas dos quadrinhos. Em uma paródia do Livro II da *Eneida*, Maurício de Sousa traz o Cavalo de Troia para o universo da Mônica e de seus amigos, adaptando a narrativa com humor e simplicidade, para que a compreensão aconteça de forma leve. O cavalo de madeira e o estratagema grego, elementos centrais da narrativa virgiliana, seriam reimaginados de maneira cômica, com Cebolinha e Cascão tramando uma "grande ideia" para invadir o território da Mônica, reimaginando a história em uma batalha de brincadeiras. Personagens como Chiquiles Bento (Chico Bento) e Ulisses Lelé (Zé Lelé) são heróis atrapalhados e caricaturais, trazendo o épico ao nível do humor simples. Além disso, Maurício de Sousa transforma elementos mitológicos e épicos em situações hilárias, como deuses que usam telemóveis e entregam pizzas, parodiando o sublime de Virgílio.

Em *Burrico de Troia*, Maurício de Sousa exemplifica perfeitamente essa abordagem lúdica ao transformar o épico trágico da *Eneida* em uma aventura cômica e acessível. Enquanto Virgílio narra o drama heroico de Eneias com tom grandioso e melancólico, a versão de Sousa substitui o cavalo de Troia por um burrico desastrado e repovoou o cenário bélico com personagens infantis da Turma da Mônica. O *πάθος* da

³ “*Instar montis equum divina Palladis arte Aedificant, sectaque intexunt abiete costas*” (Aen, II, v.15).

fuga de Troia em chamas, por exemplo, vira uma sequência hilária onde os personagens fogem tropeçando e fazendo caretas, mantendo o núcleo narrativo sobre a queda da cidade, mas invertendo completamente o tom trágico original. A cena em que Eneias carrega o pai Anquises nas costas, símbolo máximo de piedade filial na epopeia, é parodiada quando Cebolinha tenta carregar o Vovô Gangazuma, resultando em quedas e trapalhadas típicas do humor dos quadrinhos. Essas escolhas mostram como Sousa opera uma tradução intersemiótica que, não apenas transplanta a história para outra mídia, ou seja, dos versos para os quadrinhos, mas também reconceitualiza seu gênero do sublime trágico ao riso desprezioso, sem perder os elementos-chave que fazem a história ser reconhecível.

Tal como Aristófanes reinterpretava tragédias, Sousa se apropria da mitologia e da literatura clássica para criar um novo significado que se ajusta ao contexto rural e ao universo cômico da Turma da Mônica. Ele cria uma versão que transforma o clima de guerra e engano em uma lição divertida sobre esperteza e união, em que a paródia serve como uma introdução ao épico, oferecendo um toque leve e criativo a uma narrativa clássica da literatura universal. A estratégia de esconder personagens no burrico é explorada com piadas com humor físico e diálogos absurdos sobre falta de espaço e a confusão dos "invasores. Por exemplo: Personagens como Cebolinha, Cascão e Mônica devem se espremer dentro do burrico, levando a piadas visuais, como pernas para fora, cabeças amassadas e reclamações:

Cascão: Ixi! Cabô o espaço!

Mônica: Tá quente pra dedéu aqui dentro!

Cebolinha: Ih, aqui não cabe nem um peixinho! A gente vai ficar é que nem sardinha enlata... ops, enlatada!

Cascão: Tá apertado que nem miojo no pacote! E o meu pé tá na boca do Maguila!

Mônica: Quem esbarrou na minha orelha? Se foi você, Cebolinha, leva um coelhinho na fuça!

Maguila: Ué... cadê meu braço? Acho que ficou do lado de fora do burrico!

Franjinha: Isso aqui tá pior que meu laboratório depois do experimento de vulcão de bicarbonato!

Mônica: Calem a boca!

Chico Bento: Nós num cabemo nem direito, e ainda tem que ficar quieto? Tá difícil!

Penadinho: Pelo menos eu posso atravessar as paredes do burrico! Ô gente, deixa eu sair! (Sousa, 2006, p. 18-19).

A linguagem coloquial, cheia de gírias infantis e expressões típicas dos quadrinhos de Maurício de Sousa, contribui para esse efeito cômico, distanciando-se completamente do tom elevado e poético da obra original. O toque leve da obra se completa com o desfecho, que substitui a tragédia e o peso do destino por uma resolução bem-humorada, muitas vezes envolvendo os personagens percebendo que toda a confusão foi por um mal-entendido ou terminando em uma grande festa que reúne gregos e troianos. Essa abordagem não apenas torna a história acessível para o público infantil, mas também oferece uma leitura refrescante e descontraída para os adultos familiarizados com a obra original, demonstrando como Maurício de Sousa consegue, através do humor e da criatividade, realizar uma verdadeira tradução cultural e geracional dos clássicos. Destarte, a *μῆτις* ainda poderia ser explorada, mas sem o *πάθος* do original, ressaltando a importância da criatividade e da resolução de problemas, elementos sempre presentes nas histórias de Maurício.

Na obra de Virgílio, Laocoonte é o sacerdote troiano que desconfia do cavalo e tenta alertar seus compatriotas, advertindo-os contra o presente grego. Suas palavras “Temo os gregos, mesmo quando trazem presentes” (*Eneida*, II, 49, tradução nossa)⁴, tornam-se um símbolo do *πάθος*, pois, logo em seguida, ele e seus filhos são atacados por serpentes enviadas pelos deuses. Após essa advertência profética, Laocoonte e seus filhos são estrangulados por serpentes marinhas enviadas por Minerva Atena, em castigo por sua desconfiança. O episódio marca a ironia trágica do destino: os troianos ignoram o aviso e aceitam o cavalo, levando à queda de Troia.

⁴ “*Timeo danaos et dona ferentes*” (*Eneida*, II, 49).

Esse momento sublinha a luta impotente contra o destino e o caráter imutável da tragédia que aguarda Troia.

Em Maurício de Sousa, a cena é parodiada quando as serpentes viram cobras de brinquedo, e o castigo divino vira uma trapalhada sem consequências (2006, p. 27). Todavia, na adaptação de Maurício de Sousa, não há um personagem com a mesma função de Laocoonte, cuja ausência retira o peso dramático, substituindo-o pela leveza e pela inocência de um plano fadado ao fracasso cômico, mas inofensivo. Ressalta-se que a Turma da Mônica encarna a comédia e o “plano” do burrico é tratado com uma inocência que evita qualquer advertência trágica. Em vez do trágico aviso ignorado, temos o público que antecipa o fracasso do burrico e a comicidade que se desenrola a partir disso

A comparação entre Laocoonte assim como o Cavalo de Troia na *Eneida* e a paródia o *Burrico de Troia* de Maurício de Sousa mostra como a épica pode incorporar traços ou características da comédia, mantendo a essência do mito, mas alterando seus significados. A paródia, assim, transforma o épico e amplia as possibilidades de leitura, mostrando que o mito pode ser reinterpretado em diversas formas.

A regra dos 3 “I’s”, a Teoria da Transtextualidade e os elementos da comédia

Para uma análise completa de *Burrico de Troia*, de Maurício de Sousa, necessário se faz explorar três áreas fundamentais: a regra dos três “I’s” aplicada no contexto cômico, a teoria da transtextualidade de Gérard Genette (2010) com foco na paródia e intertextualidade e os elementos da comédia grega que são visíveis na obra. Essa combinação fornece um olhar rico sobre como *Burrico de Troia* adapta e subverte os mitos clássicos, usando a comédia para criar humor e crítica ao mesmo tempo.

A regra dos três “I’s” – inversão, incongruência e inesperado – é uma técnica comum para gerar humor. A primeira a ser observada é a inversão⁵.

Em Virgílio, o lendário Cavalo de Troia, símbolo de astúcia militar, é transformado por Maurício de Sousa em um “burrico”, uma versão cômica e simplória. A substituição do cavalo pelo burrico inverte o significado original de inteligência e planejamento, substituindo-o por uma representação de ingenuidade e ineficácia. Essa inversão subverte a expectativa do leitor ao apresentar uma estratégia que inevitavelmente vai falhar.

Um exemplo de inversão:

Em tantos anos corridos, os cabos de guerra da Grécia, com a ajuda da arte de Palas, construíram na praia um cavalo alto como uma montanha. E do ventre deste alçaram astúcia e coragem (*Eneida*, II, vv. 14-16).⁶

Depois de muito tempo puseram-se ao plano infalível: Construíram um burrico a brilhar. Mas, de tanta ingenuidade, saíram do ventre apressados e só fizeram tropeçar (Sousa, 2006, p. 13).

A outra regra a ser destacada é a incongruência⁷. O humor nasce do contraste entre o tom épico do original e a abordagem pueril da Turma da Mônica.

A epopeia na Antiguidade, como gênero literário por excelência, caracterizava-se por sua linguagem elevada, composta em versos hexâmetros, por seus

⁵ Na comédia, a inversão ocorre quando situações, papéis ou expectativas são subvertidos de forma inesperada. Esse recurso é frequentemente usado para gerar surpresa ou ironia.

⁶ Tradução nossa.

⁷ A incongruência é central para o humor, sendo a discrepância entre o que é esperado e o que realmente ocorre. Essa quebra de lógica ou coerência cria um contraste cômico.

heróis semidivinos cujas ações determinavam o destino de nações inteiras, e por temas transcendentais que envolviam a intervenção direta dos deuses nos assuntos humanos. Virgílio, ao compor a Eneida, seguiu rigorosamente essas convenções, apresentando Eneias como um herói piedoso, guiado pelo destino e pelos deuses para fundar Roma, com uma narrativa repleta de momentos de profundo pathos trágico e solenidade cerimoniosa (Quint, 1993, p. 113).

Maurício de Sousa, em sua adaptação, mantém a estrutura básica do mito, mas subverte completamente seu tom e tratamento. Onde Virgílio apresentava um cavalo de madeira imponente como símbolo de astúcia militar, Sousa nos dá um burrico desengonçado; onde o original mostrava Laocoonte sendo tragicamente estrangulado por serpentes marinhas como castigo divino, a paródia oferece uma cena cômica de perseguição com cobras de brinquedo; e onde a linguagem virgiliana empregava um vocabulário elevado e construções poéticas complexas, os quadrinhos utilizam gírias infantis e expressões coloquiais como "Ixi, cabô o espaço!".

Essa transposição do sublime ao ridículo opera em vários níveis. Os personagens épicos são reduzidos a crianças brincando de guerra: Eneias torna-se o Cebolinha com seus planos melodramáticos, os deuses olímpicos transformam-se em figuras caricatas e, os momentos de maior solenidade na obra original, viram oportunidades para piadas visuais e trocadilhos. A própria noção de destino, tão central na Eneida, é substituída por uma sucessão de acidentes engraçados e mal-entendidos típicos do universo infantil. O efeito cômico nasce justamente desse contraste entre a expectativa criada pelo material de origem com toda sua carga de gravidade e importância cultural, e a realidade desprezível apresentada nos quadrinhos. Ao mesmo tempo, Sousa demonstra um profundo entendimento da estrutura narrativa épica, mantendo seus elementos fundamentais como a jornada do herói, os obstáculos sobrenaturais e o desfecho glorioso, mesmo enquanto os esvazia de seu significado trágico original. O resultado é uma obra que funciona simultaneamente como introdução acessível ao mito clássico para jovens leitores e como

comentário bem-humorado sobre as convenções do gênero épico para os adultos familiarizados com a tradição literária.

Ressalta-se que esse contraste cria uma incongruência que resulta em riso, pois o público sabe que uma narrativa repleta de *πάθος* foi transformada em uma narrativa burlesca. A incongruência também está presente nas reações desmedidas dos personagens, como a força exagerada de Mônica e os planos mirabolantes e sem lógica do Cebolinha.

Vejamos um exemplo de incongruência:

Muitos pasmavam de ver o presente ominoso da deusa, a imensidão do cavalo abrindo à noite o destino da tomada de guerra (*Eneida*, II, v. 37-38).⁸

Eles achavam-no engraçado. E o burrico, o presente para a rainha Mônica, inocente, coitado, se acanhava durante o dia, trazendo nada mais que troça e muita façanha (Sousa, 2006, p. 17).

Por derradeiro, observamos a regra do inesperado⁹. Os desenlaces de *Burrico de Troia* são carregados de surpresas e desfechos anticlimáticos, que subvertem as expectativas do leitor. A ideia de que uma estratégia bem elaborada alcançaria êxito é continuamente frustrada por imprevistos cômicos, com resultados inesperados e soluções simples que contrastam com a complexidade do mito original. Observemos o exemplo:

E assim, sobre os troianos, caiu por terra uma antiga cidade, rainha das outras. Lamúrias e corpos sem vida aos montões em um ardiloso estratagema que venceu todo o mal (*Eneida*, II, v. 54-56).¹⁰

⁸ Tradução nossa.

⁹ O inesperado é essencial para o efeito cômico, pois quebra a previsibilidade. A resolução de um problema ocorre de forma absurdamente simples após uma longa sequência de complicações.

¹⁰ Tradução nossa.

Mas, na invasão do território da rainha dentuça, foi o que restou, da façanha só a graça. Apareceu o burrico tão risonho que a guerra logo passou (Sousa, 2006, p. 21).

Segundo Genette, “existem cinco tipos de relações entre textos: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade” (2010, p.11). Todavia, em *Burrico de Troia* uma forma a se destacar é a hipertextualidade, um tipo de relação em que um texto (hipertexto) deriva e transforma outro (hipotexto).

Das relações entre textos das acima supracitadas destacamos a intertextualidade que é empregada por Maurício de Sousa. O uso de um artefato “de Troia” faz com que o leitor reconheça a inspiração na narrativa épica, promovendo um diálogo intertextual. Esse reconhecimento ajuda a criar a comicidade, pois já é conhecido o desfecho trágico do mito e agora observa a situação transformada em algo leve e cômico. Esse recurso de Genette mostra que a “intertextualidade pode ser usada para transformar o épico em comédia ao manter as referências, mas com uma inversão completa de tom” (2010, p. 13).

Maurício de Sousa dialoga com o mito e com a épica de Virgílio, reinterpretando-os para seu universo. O leitor entretém-se com o reconhecimento dos elementos originais que surgem modificados. É um uso da intertextualidade que reforça a comicidade ao criar uma conexão direta entre a obra original e a versão cômica. Um exemplo:

A cidade aclamou o presente dos gregos, solene e fiel,
sem saber que dentro dele a ruína total vinha para o
dano de nossas muralhas (*Eneida*, II, vv. 39-41).¹¹

Aclamado com risos por todos, o solene e fiel burrico
de presente lá ficou. E a cidade em gargalhadas, o
plano todo entregou (Sousa, 2006, p. 21).

¹¹ Tradução nossa.

O trecho supracitado de *Eneida* encapsula a ironia trágica que permeia a narrativa virgiliana: os troianos, em sua credulidade solene, celebram o cavalo de madeira como um símbolo de rendição grega, ignorando que ele carrega em seu ventre a própria destruição de Troia. Virgílio emprega um tom grave e profético em “ruína total”, “dano de nossas muralhas”, reforçando o *πάθος* do destino inevitável. A linguagem é deliberadamente ambígua, cujas palavras “solene e fiel” descrevem tanto o cavalo quanto a postura ingênua dos troianos, criando uma tensão dramática que antecipa a catástrofe. Já na adaptação supracitada de Maurício de Sousa, a mesma cena é dessacralizada pelo humor: o cavalo épico transforma-se em um “burrico” cômico, e a “aclamação solene” vira “gargalhadas”. A inversão paródica substitui a tragédia pela leveza infantil: a cidade não é vítima de um destino cruel, mas sim cúmplice de uma brincadeira coletiva. A rima “ficou/entregou” e o ritmo musical reforçam o tom lúdico, distanciando-se da gravidade do hexâmetro virgiliano.

Enquanto Virgílio enfatiza a cegueira humana diante do divino quando os troianos ignoram os sinais de Laocoonte e Cassandra, Sousa reduz o conflito a uma falha de comunicação infantil. A “ruína total” da epopeia, em *Burrico de Troia*, não passa de um plano malogrado, talvez uma referência aos esquemas infalíveis do Cebolinha. A escolha lexical é reveladora: “solene e fiel”, traços do cavalo épico, são mantidos, mas aplicados a um burrico desengonçado, evidenciando a subversão paródica. O riso dos personagens de Sousa, diferentemente da solenidade trágica dos troianos, neutraliza qualquer tensão, transformando o episódio em uma farsa. Essa abordagem não apenas torna o mito acessível ao público infantil, mas também questiona, de forma indireta, a seriedade autoimposta da tradição épica. A adaptação, assim, opera uma tradução intersemiótica que preserva a estrutura narrativa, mas ressignifica seu propósito: de lição sobre a *ὑβρις* humana a celebração da imaginação despretentiosa. Ele utiliza a paródia, que é um recurso típico da teoria cômica, para subverter as expectativas do público sobre a narrativa épica.

A paródia serve para reconfigurar o clássico, mostrando a altivez da guerra de Troia como algo

quase ingênuo e absurdo, retirando o *πάθος* e substituindo-o pela comicidade. Essa reinterpretação torna o texto clássico em um objeto de humor (Genette, 2010, p. 14).

O famoso Cavalo de Troia é transformado em uma versão cômica, isto é, em um burrico, que já desde o nome carrega um significado de burla e escárnio. Essa modificação de signos tradicionais é característica da paródia: o burrico funciona como uma representação de ingenuidade e simplicidade, contrastando com a sofisticada estratégia do cavalo, um símbolo de *μέτις* na obra original. Este tipo de inversão utiliza o signo cultural (o Cavalo de Troia) de uma maneira que o público reconhece, mas com um valor simbólico contrário (burrico ou burrice).

Na épica, as personagens muitas vezes representam tipos ou estereótipos, como o estrategista, o covarde, o rude ou o destemido. Em *Heroic Poetry* (1952), obra fundamental para os estudos da épica ocidental, C. M. Bowra dedica o “Capítulo 4” a uma análise perspicaz sobre a construção arquetípica das personagens na tradição épica arcaica. O autor demonstra como figuras como Odisseu, o estrategista por excelência; Aquiles, o guerreiro impetuoso movido por sua cólera; e Tersites, o covarde que desafia a hierarquia guerreira, transcendem meros indivíduos para se tornarem representações codificadas de valores culturais e funções narrativas. Bowra argumenta:

Essa tipificação não resulta de limitação criativa, mas constitui um dispositivo literário consciente em que os arquétipos heroicos servem tanto para reforçar os ideais comunitários quanto para estabelecer contrastes dramáticos essenciais à economia narrativa (1952, p. 76).

Sua análise brilhante da figura de Tersites na *Iliada* revela como esse personagem anti-herói funciona como contraponto satírico ao mundo aristocrático dos guerreiros, expondo as tensões sociais subjacentes ao poema. A abordagem de Bowra, embora enraizada na tradição homérica,

expande-se para comparações com outras tradições épicas demonstrando a universalidade desses padrões caracterológicos.

Entretanto, em *Burrico de Troia* vemos essa tradição adaptada, com a presença de personagens da Turma da Mônica, que encarnam tipos bem definidos e exagerados: Mônica como a “dentuça forte e destemida”, Cebolinha como o “estrategista falho” com seu plano mal executado e Cascão como o “medroso” que teme até um banho.

Esse recurso, típico da comédia de Aristófanes, cria uma expectativa perceptível ao leitor, que graceja das situações previsíveis e dos comportamentos esperados desses personagens. Essa previsibilidade torna-se uma fonte cômica, já que o esperado é que os personagens ajam de acordo com seus estereótipos e encontrando comicidade nas falhas e desfechos previsíveis.

O uso de exagero é central na comédia grega e é também um elemento-chave na paródia de Maurício de Sousa (2006). No caso de *Burrico de Troia*, o exagero se manifesta no próprio plano do burrico, uma versão ridiculamente simplificada do famoso Cavalo de Troia. Transformar uma estratégia militar complexa e engenhosa num burrico inofensivo é uma forma de hipérbole que ironiza a situação histórica e a torna absurda. Esse exagero deliberado nas reações emocionais e situações vividas pelos personagens opera como um mecanismo central de desconstrução paródica da narrativa épica original. Quando o presente grego, ou seja, o burrico trapalhão, é introduzido na cidade, somos apresentados a uma sequência de respostas emocionais hiperbólicas que transformam completamente o tom da cena virgiliana. Cebolinha, no papel do desconfiado, grita com olhos esbugalhados e gestos amplificados seu alerta, “Isso é uma cilada, Bino!”, caricaturando a solene advertência de Laocoonte. Mônica, espremida dentro do animal junto com os outros, tem uma explosão de fúria tão exagerada, representada com o rosto deformado pela raiva e ameaças de dar coelhada, que qualquer tensão dramática se dissolve em riso. Já Cascão, ao avistar as supostas serpentes que na verdade eram inofensivos brinquedos, reage com um susto desproporcional, pulando exageradamente e invocando superstições, numa clara ironia ao seu conhecido medo de

banho. Esses exageros conferem à narrativa uma linguagem leve e envolvente, na qual o impossível e o improvável se tornam naturais, remetendo ao estilo cômico característico de Aristófanes, onde o absurdo é central para provocar o riso.

Essa amplificação sistemática das emoções cumpre múltiplas funções narrativas: primeiro, serve como contraponto cômico ao *πάθος* contido da *Eneida*, onde as reações são medidas e solenes, como quando Virgílio descreve os troianos aceitando o cavalo com “alegria grave”; segundo, cria uma identificação imediata com o público infantil, que reconhece nessas expressões exacerbadas um reflexo cômico de suas próprias reações emocionais intensas; e terceiro, estabelece uma crítica lúdica à própria grandiloquência do gênero épico, substituindo a dignidade trágica por uma comichão corporal e exagerada. O efeito cumulativo dessas escolhas é uma completa ressignificação do material original: enquanto Virgílio buscava comover com a solenidade do destino, Sousa opta por divertir com as extravagâncias do acaso e do humor físico, mantendo a estrutura narrativa, mas subvertendo radicalmente seu propósito emocional.

Maurício de Sousa (2006) usa a paródia para transformar o tema impoluto em sátira: o grandioso Cavalo de Troia vira um burrico, e as heroicas estratégias de guerra são reduzidas a planos infantis e malsucedidos do Cebolinha.

Esse processo paródico é similar ao usado nas comédias gregas para satirizar figuras públicas e políticas de Atenas, com o objetivo de fazer o público rir ao ver algo grandioso transformado em algo ridículo.

Vejamos um exemplo encontrado na obra *As Rãs*, onde Aristófanes transforma o majestoso Heracles, símbolo de força na mitologia, em uma figura cômica e exagerada.

Dioniso: [...] Como Heracles vestia essa pele de leão?
[...]

Xântias: Ele estava terrível, esfregando uma clava enorme, fazendo cara de bravo [...] e os porteiros do Hades fugiram apavorados! (2010, vv.100-110).

Da mesma forma, Sousa reduz o cavalo de Troia, símbolo de astúcia militar, a um burrico desengonçado. Ambos usam exagero e inversão de expectativas.

A ironia é outro recurso importante da comédia, presente em *Burrico de Troia*. A situação de infiltração, que deveria ser uma estratégia astuta, é abordada de maneira desastrada e ineficaz. Ao contrário do Cavalo de Troia, que foi um estratagema bem-sucedido, o burrico só cria confusão e desorganização. Na cena em questão, Cebolinha, ao observar o burrico presenteado pelos gregos, comenta: “Mas que presente ‘inofensivo’! Só se for inofensivo que nem uma onça com dor de dente!” (2006, p. 24). Essa fala opera em múltiplos níveis de significação, estabelecendo um diálogo irônico com a tradição literária que parodia. A ironia manifesta-se primeiramente no plano verbal, através do uso de antífrase, pois a palavra “inofensivo” assume significado oposto ao literal, reforçado pela comparação hiperbólica com a “onça com dor de dente”, imagem que sugere perigo potencializado. Esse recurso ecoa, de forma invertida, o célebre alerta de Laocoonte na *Eneida*: “*Timeo Danaos et dona ferentes*” (2003, p. 45), porém substituindo a solenidade trágica do original por um tom jocoso característico da linguagem infantil. No plano situacional, a ironia acentua-se pelo contraste entre o conhecimento do leitor que reconhece no burrico uma versão cômica do Cavalo de Troia, e a ingenuidade dos personagens, que tratam a situação como mera brincadeira. Essa estratégia paródica segue a tradição estabelecida por Aristófanes, que em *As Rãs* (2010, p. 112) já utilizava o contraste entre forma e conteúdo para efeitos cômicos, reduzindo figuras grandiosas a tipos ridículos.

A intertextualidade irônica torna-se ainda mais evidente quando comparamos os elementos centrais das duas narrativas: enquanto Virgílio apresenta um cavalo majestoso como símbolo de astúcia bélica, Sousa opta por um burrico desengonçado; se na epopeia os troianos ignoram o aviso por soberba, na versão moderna a desatenção decorre de pura ingenuidade infantil. Essa transposição, conforme analisado por Conte (2007, p. 32) em

seus estudos sobre paródia, “mantém a estrutura narrativa original, mas subverte seu propósito, transformando *πάθος* trágico em humor”. O efeito final dessa ironia multifacetada é uma crítica lúdica à credulidade humana, que se mantém atual tanto no contexto épico quanto no cotidiano infantil retratado. Como observa Sommerstein (2009, p. 78) em sua análise do teatro aristofânico, “A paródia cumpre função pedagógica ao expor, através do riso, as contradições inerentes às construções culturais”, mecanismo que Sousa adapta com maestria para seu público infantil.

Essa inversão de expectativas é uma fonte de comicidade: o que deveria ser um plano sagaz vira uma série de erros cômicos, onde a expectativa do público é subvertida para gerar riso. No caso de Maurício de Sousa, o público antecipa a falha do plano do burrico, o que reforça o efeito cômico e a inocência dos personagens.

Muitas cenas em *Burrico de Troia* são construídas em torno da quebra de expectativa, outro recurso clássico da comédia grega. Um exemplo é o desfecho dos planos do Cebolinha, que acabam sendo sempre contrariados por algo inesperado e anticlimático, como uma ação impulsiva da Mônica. Esse recurso de anticlímax leva ao riso e cria uma estrutura cômica em que o espectador é continuamente surpreendido pela reversão do que esperava acontecer.

A comédia grega muitas vezes usava o anticlímax para provocar o riso, criando uma grande expectativa apenas para terminá-la com uma conclusão absurda e inesperada. O leitor espera que o plano de Cebolinha seja bem-sucedido, mas os eventos sempre culminam em algo caótico e sem sentido, reforçando o riso através do fracasso e da surpresa.

Tradução intersemiótica: signos e significados culturais

O *Burrico de Troia* (2006) também se caracteriza como uma tradução intersemiótica, pois converte a narrativa verbal e literária da *Eneida* (2016) para o universo visual e textual dos quadrinhos da Turma da Mônica.

A tradução intersemiótica explora a transformação dos signos clássicos (cavalo, heróis, guerra) em signos de comédia e ineficácia. A mudança do cavalo para um burrico não é apenas uma alteração superficial; é uma forma de reescrever o símbolo de engenhosidade militar para o contexto de uma comédia familiar, com personagens que o público pueril entende e pelos quais se encanta.

A transição de uma linguagem épica e trágica para uma narrativa cômica e acessível envolve um processo de transformação de signos e significados, o que é central em uma tradução intersemiótica. Em vez do “cavalo colossal” e da destruição trágica, Maurício usa elementos visuais e signos que apelam ao riso e à imaginação.

IMAGEM 1: Excerto de *Burrico de Tróia*



Fonte: *Clássicos da Literatura Turma da Mônica: O Burrico de Troia Parte II*, de Maurício de Sousa (p. 27).

O burrico torna-se um signo de resistência à violência e à guerra, sendo quase uma crítica satírica ao heroísmo desmedido.

Este tratamento é eficaz em comunicar valores de paz e amizade, ressignificando os elementos de desventura e ruína que marcam o Livro II de *Eneida*. A crítica social de Virgílio à violência e à falta de humanidade da guerra é, de certo modo, preservada, mas adaptada para o contexto jocoso e pacífico do universo de Maurício de Sousa.

Nela os elementos visuais e narrativos funcionam como significantes que produzem significados distintos dos encontrados na versão original. A escolha do burrico, com sua aparência simples e simpática, comunica ao público um significado diferente: ao invés de um artifício mortal, o burrico é um veículo de ingenuidade. Essa escolha altera a relação entre o significante (a imagem do animal) e o significado (intenção cômica e inofensiva), promovendo a identificação do leitor com a história e com a simplicidade dos personagens. Além disso, outros elementos, como o cenário de brincadeira e as reações exageradas dos personagens, reforçam o significado cômico e inocente. O signo do burrico também funciona como uma antítese do heroísmo trágico, promovendo a ideia de que a paz e a amizade são mais valiosas que a guerra e a astúcia.

Essa transformação de um símbolo de guerra em um símbolo de leveza e comédia comunica uma nova mensagem ao leitor, mostrando que, ao final, a estratégia e o heroísmo não são necessários para se alcançar uma conclusão positiva e divertida. Assim, o burrico representa uma alternativa pacífica e bem-humorada ao cavalo militar, promovendo a compreensão de que o riso e a amizade superam a violência e o conflito. É uma operação de ressignificação dos signos originais.

Ao adaptar o mito, Maurício de Sousa não apenas troca o cavalo por um burrico, mas também cria personagens e ações que caricaturam o heroísmo e o engenho grego. Isso é especialmente visível nas ações do Cebolinha, que tenta desempenhar o papel de estrategista, mas falha comicadamente, e da Mônica, que intervém de maneira abrupta, desmontando o plano com força e simplicidade. O efeito paródico altera os signos de astúcia, heroísmo e tragédia, típicos do mito, e transforma em uma paródia onde cada símbolo assume um papel cômico. A intenção original de usar um objeto imponente (o cavalo) para vencer um inimigo é

subvertida pela utilização do burrico, que como signo cômico reflete a ideia de ingenuidade e cria um efeito de riso. A resignificação é clara: o burrico transmite leveza e familiaridade, contrastando com o conceito épico do cavalo.

Comparação de estruturas narrativas e estilos

A narrativa no Livro II da *Eneida* segue uma estrutura linear, que detalha os eventos que levam à construção do Cavalo de Troia, sua introdução na cidade e a subsequente destruição de Troia. Cada evento contribui para o avanço do destino trágico dos troianos, construindo tensão e culminando em catástrofe. O tom é solene, e o desenrolar dos eventos reflete o senso de perda e devastação. A ação gira em torno de personagens como Laocoonte, que tenta advertir os troianos, e Eneias, que narra os acontecimentos. Esses personagens são instrumentos do destino e representam os diferentes aspectos da humanidade diante da tragédia.

Destarte, a narrativa de Maurício de Sousa não segue uma linha contínua e tensa, mas é construída em situações de erro, confusão e exagero. Cada ação é uma oportunidade para gerar comicidade e explorar as características dos personagens, enfatizando o fracasso cômico do plano do burrico, criando momentos leves e engraçados. A narrativa é conduzida pelas ações caricatas dos membros da Turma da Mônica. O Cebolinha assume o papel de “estrategista”, mas suas falhas e o comportamento impulsivo da Mônica transformam qualquer tentativa de heroísmo em uma comédia de erros.

Enquanto *Eneida* segue uma estrutura narrativa da épica, que visa provocar reflexão, *Burrico de Troia* recorre a um enredo mais leve e episódico, onde as situações são desenvolvidas para provocar o riso e entreter.

O estilo de Virgílio visa atingir as emoções mais profundas da audiência; já Maurício de Sousa utiliza a linguagem visual e a paródia simplificada, apelando para o riso e a empatia direta. Ele adapta o enredo,

focando na aventura e nos desencontros dos personagens, mantendo o tom cômico e lúdico. Este contraste de estilos reforça como os elementos cômicos e a paródia podem reimaginar uma história, transformando uma mensagem de dor e lamento em uma experiência engraçada e de aprendizado.

Conclusão

Conclui-se que a comparação entre o Cavalo de Troia e o Burrico de Troia mostra como a paródia é capaz de transformar um mito de guerra em uma narrativa leve e acessível.

Usando a regra dos três “I’s” e os elementos da Teoria Cômica de Genette sobre paródia e hipertextualidade, Maurício de Sousa cria uma obra que respeita a memória do texto clássico, mas que inverte seus significados para produzir risos. A reinterpretação cômica e o uso de elementos da comédia grega revelam como o épico e o trágico podem ser revisitados para provocar o riso e promover uma visão mais pacífica e divertida da história.

Através da paródia e da resignificação dos símbolos, Mauricio de Sousa cria um universo onde o épico se torna cômico e acessível, mantendo uma crítica leve e inteligente sobre o valor das relações pacíficas em contraste com a guerra e a κλέος heroica. Através desse processo, o burrico torna-se um signo de inocência e paz, oferecendo uma nova visão da narrativa clássica.

Referências

ARISTÓFANES. *As Rãs*. Trad. Adriane da Silva Duarte. São Paulo: Hedra, 2010.

BOWRA, Maurice. *Heroic Poetry*. London: Macmillan, 1952.

CONTE, Gian Biagio. *The Poetry of Pathos: Studies in Virgilian Epic*. Oxford: Oxford University Press, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199287017.001.0001>.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: A literatura de segunda mão*. Trad. Luciene Guimarães. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

QUINT, David. *Epic and Empire: Politics and Generic Form from Virgil to Milton*. Princeton: Princeton University Press, 1993. DOI: <https://doi.org/10.1515/9780691222950>.

SOMMERSTEIN, Alan H. *Talking about Laughter in Aristophanes*. Oxford: Oxford University Press, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199554195.001.0001>.

SOUSA, Maurício de. *Clássicos da Literatura Turma da Mônica: O Burrico de Troia*. São Paulo: Editora Globo, 2006.

VIRGÍLIO. *Eneida*. Tradução e notas de João Ângelo Oliva Neto. Edição bilíngue. São Paulo: Editora 34, 2016.

Data de registro: 12/02/2025

Data de aceite: 06/08/2025