

**HQ-JOGO MURILO BRASILIENSIS**Gabriele Oliveira Teodoro<sup>1</sup>**Resumo**

O presente artigo consiste na exposição do processo de construção de *Murilo Brasiliensis*, projeto aprovado na Lei Murilo Mendes (Lei Municipal de Incentivo à Cultura), e na discussão acerca da importância das histórias em quadrinhos como forma de despertar o interesse dos leitores. A HQ-jogo retrata a trajetória de Murilo Mendes e leva o leitor a mergulhar na história do poeta juiz-forano, através de um jogo interativo. Cada escolha do leitor levará a páginas diferentes dentro do livro, as quais apresentam momentos da vida do escritor, buscando resgatar sua memória. As narrativas interativas permitem aos espectadores conhecer a história de modo não-linear, pois o leitor interage com o conteúdo da obra e pode retornar a alguns trechos na perspectiva de outro personagem.

**Palavras-chave:** Murilo Mendes. HQ-jogo. Narrativas. Lei Murilo Mendes. Juiz de Fora.

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Juiz de Fora. Doutoranda em Comunicação.  
[gabrieleteodoro91@gmail.com](mailto:gabrieleteodoro91@gmail.com)

## 1 INTRODUÇÃO

*Murilo Brasiliensis* é um projeto de jogo em forma de história em quadrinhos sobre o poeta Murilo Monteiro Mendes (1901-1975). A publicação pretende apresentar dados históricos da vida do poeta e de alguns dos seus amigos artistas através de uma linguagem mais acessível, com intuito de atingir um público maior e despertar o interesse pela literatura, arte e história de Juiz Fora. Este material interativo e não convencional abrange diversos públicos e faixas etárias, estimulando alunos, professores e a comunidade em geral a conhecer e preservar a memória deste importante poeta juiz-forano e de artistas do Modernismo Brasileiro que integraram seu círculo de convivência.

O projeto foi apresentado e aprovado na lei Murilo Mendes - Lei Municipal de Incentivo à Cultura, criada na década de 1990 em Juiz de Fora (MG). A lei, que destina recursos a projetos artísticos da cidade após criterioso processo de seleção, foi a primeira desta natureza no interior do Brasil o que viabiliza o trabalho destes profissionais.

A narrativa apresentada na HQ-jogo perpassa diferentes momentos da trajetória de Murilo Mendes registrando as diversas fases da sua obra e de seus encontros com personalidades importantes do Brasil e do mundo como Belmiro Braga, Ismael Nery, Graça Aranha, Mário e Oswald de Andrade, Alberto Guignard, entre outros. O enredo se inicia no ano de 1972, quando Murilo reencontra antigos amigos em um baile fictício<sup>2</sup> organizado pelo poeta e Maria da Saudade, sua esposa. Em dado momento da festa, o personagem central se depara com uma matéria no jornal que relembra o cometa Halley, parte importante da sua biografia, pois o fenômeno o inspirara a se tornar poeta ainda na infância: “O cometa Halley me revelou o mundo da fábula cósmica tanto que Manuel Bandeira diz que eu penetrei nos céus agarrado à cauda daquele cometa” (MUSEU DE ARTE MURILO MENDES, *online*).

Elementos presentes nos quadrinhos, como a paisagem na janela, a música de Mozart e uma carta também são revelações que transportam Mendes para o passado, o mesmo que ele aguarda ansiosamente reencontrar no baile que está prestes a acontecer em sua residência, no Rio de Janeiro. A partir dessas recordações, o leitor é convidado a escolher qual caminho seguir por meio de ícones que apresentam múltiplas possibilidades de escolha que direcionam o leitor à página referente à lembrança do poeta.

---

<sup>2</sup> A história foi construída considerando dados biográficos e o baile foi um recurso narrativo para reunir os personagens.

## 2 HQ-JOGO MURILO BRASILIENSIS

O título *Murilo Brasiliensis* se justifica pelo amplo uso de neologismos na poesia de Murilo Mendes e destaque dado pelo poeta à cultura brasileira. Um dos exemplos dessa ligação é seu livro *História do Brasil* (1932), no qual apresenta o poema *Homo brasiliensis*: “O homem é o único animal que joga no bicho” (OLIVEIRA, 1995, p. 29).

A história da HQ-jogo é ambientada em Juiz de Fora, com intuito de resgatar a memória e fomentar as discussões sobre a vida e obra do poeta que alcançou destaque e exerceu grande influência no mundo da arte, não somente através de sua poesia, mas também de seu convívio com vasta gama de artistas. Pretende-se que a HQ-jogo possa fazer uma apresentação destes artistas de importância nacional e internacional, buscando despertar o interesse do público geral para artes. Nossa proposta é dialogar diretamente com o leitor, possibilitando que ele conheça a história do poeta através de um jogo, no qual deve fazer escolhas para ser direcionado a determinados acontecimentos que fazem parte da narrativa.

A trajetória do poeta perpassa momentos importantes da cultura do país. Murilo Mendes foi considerado por diversos autores como um dos mais importantes poetas do Modernismo Brasileiro. Nascido em Juiz de Fora (MG) em 1901, fez parte da Segunda fase modernista. Entre 1912 e 1915, na mesma cidade, estudou poesia e literatura. Recebeu o Prêmio Graça Aranha com seu primeiro livro *Poemas* e participou do Movimento Antropofágico. Na década de 1920, o poeta se mudou para o Rio de Janeiro para trabalhar como arquivista na Diretoria do Patrimônio Nacional. Neste mesmo ano, passou a colaborar com o jornal *A Tarde*, de Juiz de Fora, produzindo artigos para a coluna *Chronica Mundana*, com a assinatura MMM e depois com o pseudônimo De Medinacelli. Em 1924, passou a escrever poemas para as duas revistas modernistas: *Terra Roxa e Outras Terras* e *Antropofagia*. Seis anos mais tarde, lançou seu primeiro livro *Poemas*, revelando, nessa primeira fase de sua poesia, a influência do movimento modernista ao abordar os principais temas e procedimentos dessa vanguarda, como o nacionalismo, o folclore, a linguagem coloquial, o humor e a paródia. Escreve ainda: *Bumba-Meu-Preta* (1930) e *História do Brasil* (1932) (ALMEIDA, 2019, p. 13).

Qual a relevância de criar para o público diverso um jogo interativo e educacional sobre Murilo Mendes? Na cidade onde o poeta nasceu, há um museu com o seu nome – Museu de Arte Murilo Mendes (MAMM), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), que possui reconhecido valor nacional e internacional. A coleção de artes do MAMM destaca-se não apenas pelo valor financeiro e artístico das obras, mas por estar intimamente

ligada à vida intelectual do poeta, permitindo mapear as relações de sociabilidade mantidas entre Murilo Mendes e diversos artistas e intelectuais.

Para disseminar a história dessa figura importante da poesia brasileira, adotamos o recurso da ludicidade na HQ-jogo. Os jogos e as HQ's são dispositivos importantes para estimular crianças, jovens e adultos a novas formas de conhecimento. A partir de 1997, a Associação Brasileira pelo Direito de Brincar (IPA) passou a apoiar as brincadeiras como ferramenta de aprendizagem, conforme artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança da Organização das Nações Unidas.

1. Os Estados Partes reconhecem o direito da criança e adolescente ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística. 2. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito da criança e adolescente de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer (PASSOS, 2019, p. 22).

Para além de ser um direito assegurado legalmente, o acesso a recursos lúdicos para o aprendizado também é defendido por Will Eisner (1995), renomado quadrinista americano:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1995, p. 8).

As narrativas da HQ-jogo são interativas e permitem aos espectadores conhecer a história de modo não-linear, pois o leitor interage com o conteúdo da obra e pode retornar a alguns trechos na perspectiva de outro personagem. A estrutura prevê que todas as alternativas percorridas pelos leitores caminhem para, pelo menos, dois finais distintos: o primeiro remonta a um encontro inusitado com o amigo Ismael Nery em 1975, ano em que falece Murilo Mendes, e o segundo compreende a visão de Maria da Saudade no momento em que ela decide doar o acervo pessoal do marido para Universidade Federal de Juiz de Fora. O primeiro ressalta a aura cósmica em torno da vida e obra de Murilo Mendes, enquanto o outro aponta para a importância da educação e preservação da memória da cidade.

### 3 CONCEPÇÃO ARTISTICA DA HQ-JOGO MURILO BRASILENSIS

O projeto gráfico da HQ-jogo foi direcionado para o caminho da simplificação. Tal escolha foi inspirada na técnica do ilustrador de quadrinhos francês Jean Giraud, também conhecido por Moebius (fig. 1), o qual recorria sempre aos traços finos e hachuras em suas artes. Outra figura que influenciou nosso processo de criação foi o desenhista Bruce Timm (fig. 2), cujo trabalho se caracteriza por traços simplificados e expressivos.

Figura 1 - Moebius am feiertag (sem data)



124

Fonte: Hinterwald. Disponível em: <https://hinterwaldwelt.blogspot.com/2018/05/moebius-am-feiertag.html>. Acesso em 15 jun. 2020.

Figura 2 - Bruce Timm - Bruce Wayne Specialty Illustration Original Art (sem data)

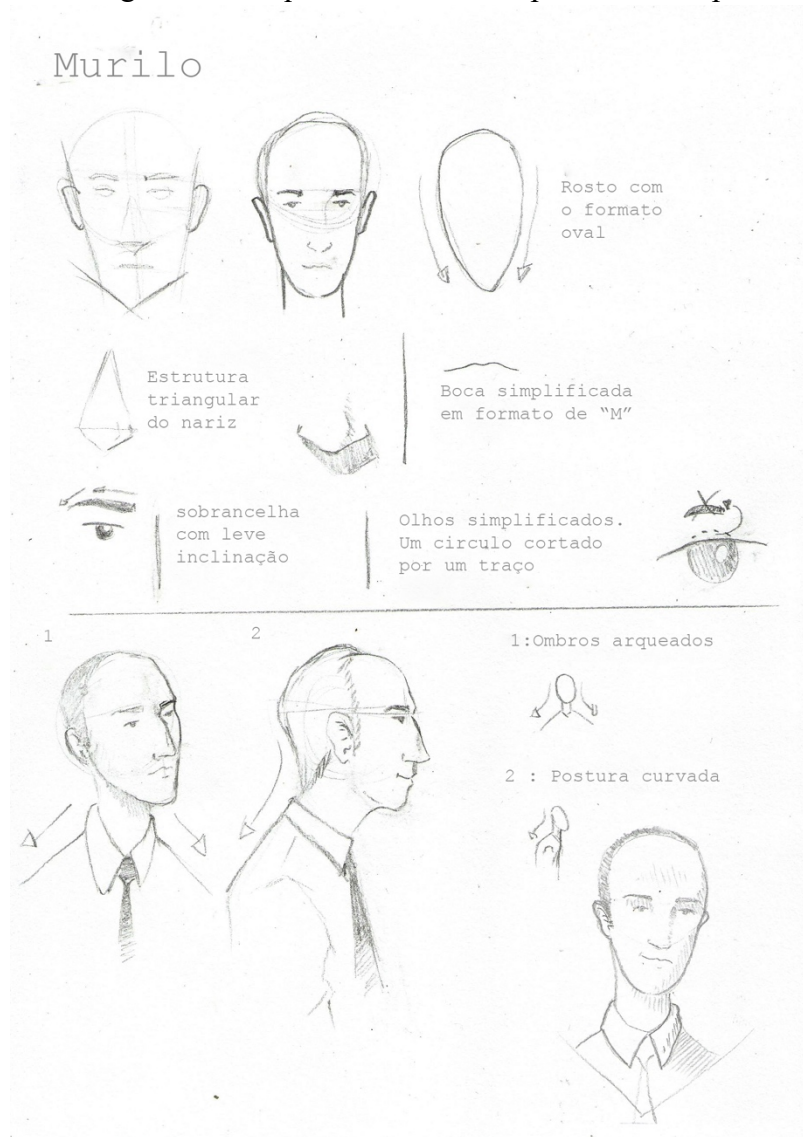


Fonte: Heritage Auctions. Disponível em: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/illustrations/bruce-timm-bruce-wayne-specialty-illustration-original-art-undated-/a/121951-17160.s> . Acesso em 15 jun. 2020.

O desenho e as cores mais simplificadas buscam atrair o leitor de duas formas: fazendo com que ele não se afaste ao observar uma arte de difícil assimilação e, ao mesmo tempo, aproximando as pessoas em geral, evidenciando que é possível fazer um trabalho artístico simples e de qualidade. As formas são geométrizadas e sintetizam as características de feição e indumentária. Todos os personagens são criados a partir de referências de fotos e pinturas, nas quais o poeta foi retratado por amigos artistas.

Neste sentido, Murilo Mendes aparece em nossa HQ como uma figura alta, com a postura curvada, sempre com roupas que sugerem um homem elegante. Como característica marcante do rosto, escolhemos a forma oval como base e uma testa alongada que alude não só a característica física, mas à personalidade inteligente do escritor. Sua figura, vista de frente, apresenta ombros arqueados e cabeça inclinada, enquanto na visão de perfil (fig. 3).

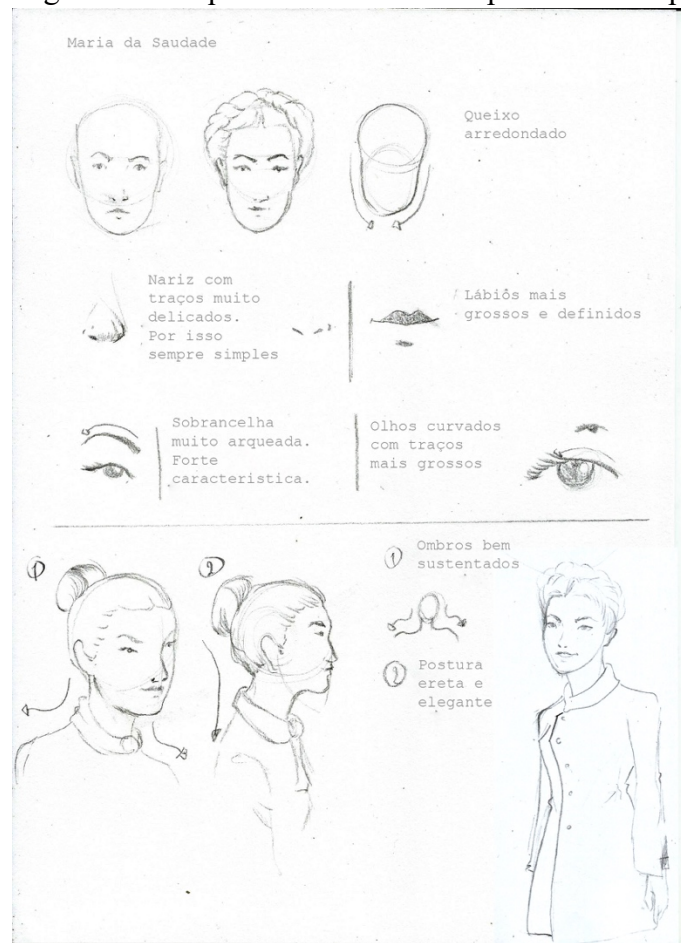
Figura 3 - Croqui Murilo Mendes por Vitor Knop



Fonte: Arquivo do projeto.

Outra personagem central da narrativa é Maria da Saudade, esposa de Murilo Mendes (fig. 4), a qual possui traços marcantes. Sua caracterização focaliza, sobretudo, o rosto com um olhar curvado, sobrancelhas arqueadas e o queixo largo e arredondado. Além disso, em alguns trechos, são representados penteados que remetem especificamente ao tempo histórico, através de costumes e da moda de cada período. A mesma lógica se aplica a suas vestimentas.

Figura 4 - Croqui Maria da Saudade por Vitor Knop



Fonte: Arquivo do projeto.

As páginas da HQ são repletas de referências sobre a vida do autor, dando dicas para o leitor sobre o que pode ser explorado. No cenário da primeira página, por exemplo, há um toca-discos para indicar que o personagem estaria ouvindo Mozart; um jornal que apresenta a notícia sobre o cometa Halley, e ao fundo da sala, quadros de artistas e cartazes como o da Semana de Arte Moderna (fig. 5).



Figura 5 - Primeira página da HQ Murilo Brasilienses



## CONCLUSÃO

É necessário buscar novos meios de difusão do conhecimento literário e artístico e as histórias em quadrinhos podem ser uma ferramenta importante neste processo. Ao combinar literatura e artes visuais, as HQ's exigem que seus leitores interpretem textos e imagens, elementos importantes no processo de comunicação humana.

O projeto apresentado neste artigo busca por fim, a democratização do acesso à história da arte, a qual ainda abrange uma parcela pequena da sociedade. O desenvolvimento deste material educativo é uma forma de despertar o interesse do público em geral a respeito da memória de sua cidade e de um poeta contrarrâneo, que ganhou notoriedade nacional. A proposta tem uma abordagem lúdica, capaz de envolver também um público mais específico, como estudantes da educação básica.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Novais de. **Manequim de pássaros: ritmo, corpo e metamorfose em Murilo Mendes**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

JUIZ DE FORA. Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage – FUNALFA. Disponível em: [https://www.pjf.mg.gov.br/administracao\\_indireta/funalfa/lmm/index.php](https://www.pjf.mg.gov.br/administracao_indireta/funalfa/lmm/index.php). Acesso em 15 jun. 2020.

MUSEU DE ARTE MURILO MENDES. Vida. Disponível em: <http://www.museudeartemurilomendes.com.br/r/vida-n/>. Acesso em 15 jun. 2020.

OLIVEIRA, Caterina Maria de Saboya. Histórias(s) do Brasil: aproximações entre as obras Pau-brasil, de Oswald de Andrade, e História do Brasil, de Murilo Mendes. **Revista de Letras**, Fortaleza, v. 17, n. 1/2, p. 25-29, 1995.

PASSOS, Adriana Maria Rajão Liboni. A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Pedagogia em Ação**, v. 11, n. 1, p. 20-28, 2019.