



## Quadrinhos

Primeira adaptação do romance de Mário de Andrade para a linguagem de HQ é realizada por Angelo Abu e Dan-X

# Reencontrando Macunaíma

FOTOS EDITORA PERÓPOLIS/DIVULGAÇÃO



### ■ CARLOS ANDREI SIQUARA

Há cerca de cinco anos, quando foi convidado para trabalhar num projeto de HQ baseado na releitura de clássicos literários, Angelo Abu teve a ideia de se dedicar à “Macunaíma”, obra de Mário de Andrade. Naquela época, ele fez uma pesquisa e percebeu que havia poucos projetos inspirados nesse livro, além das ilustrações de Carybé, do filme de Joaquim Pedro de Andrade de 1969 e peças de teatro.

Isso o estimulou a levar adiante a ideia de produzir o título “Macunaíma em Quadrinhos” (ed. Peirópolis, 80 págs., R\$ 39), que chega agora às livrarias assinado por ele e por Dan-X, com quem divide a autoria da adaptação. Facilitou a feitura desse projeto o fato de o romance ter entrado em domínio público neste ano, uma vez que em 2015 foram completados 70 anos da morte do autor.

“Eu vi que esse procedimento estava próximo de acontecer e fiquei atento a isso. Mas eu adoro a histó-

ria e busquei fazer isso primeiramente por causa do meu interesse como leitor e depois pela oportunidade de lidar com um texto que tem grande importância para a história da literatura brasileira. Apesar de ser uma obra de peso, ela não possui ainda muitas versões em outras linguagens, então, a minha ideia é também ampliar o repertório imagético que existe em torno desse livro e descolá-lo um pouco da referência do cinema que ficou muito forte”, afirma Abu.

Esta é a segunda vez que ele ilustra e se responsabiliza também pela edição do texto. O anterior foi “A Nascimento da Noite”, que é centrado numa lenda indígena. Abu sublinha que, embora tenha cortado partes da escrita de Andrade, todo o conteúdo presente na HQ é de autoria do escritor paulista.

“Todas as palavras que estão lá são do Mário de Andrade. O livro foi editado por subtração. Em alguns momentos, para que a narrativa ficasse mais fluida, a gente interrompia uma fra-

se antes do ponto final, ligava à outra para construir uma coerência, mas, de modo geral, procuramos mexer o mínimo possível. Inclusive, nós evitamos corrigir algumas distorções gramaticais que estão presentes no texto original”, diz.

Dan-X observa que isso contribuiu também para preservar a riqueza do vocabulário apresentado por Andrade. “Ele foi um profundo conhecedor do folclore do Brasil, então muitos dos nomes que, às vezes, achávamos que eram inventados, quando fomos pesquisar, notamos que existiam e estavam listados no dicionário com descrições de sua origem indígena”, completa.

Abu conta que o processo de criação exigiu dois anos, e uma escolha dolorosa de ser feita foi a retirada de algumas narrativas paralelas encontradas na obra. “O texto tem o caráter rapsódico, ou seja, tem várias histórias dentro de uma. Elas giram em torno da narrativa central, que é focada na trajetória de Ci, mulher de Macunaíma, e depois na

busca dele pelo muiraquitã, uma espécie de amuleto muito importante. O meu objetivo foi se concentrar nesse núcleo principal e incluir minimamente algumas histórias paralelas. Dessa forma, não nos desviávamos tanto do tem central”, pontua.

Já para conceber os elementos visuais, Abu explica ter se voltado ao legado dos artistas modernistas, como Tarsila do Amaral, Di Cavalcanti, que serviram como inspiração para diversas cenas. Ele também relata ter mesclado referências de diversos estilos. “Como o movimento antropofágico buscou devorar tudo quanto era influência para depois regurgitar algo novo, nós também nos guiamos por isso. Então, nós fizemos desenhos que misturam não só os meus traços e os de Dan-X, mas diversos gêneros. Às vezes, eu fazia um com uma pegada mais realista, outro mais cartum ou mangá”, explica.

Essa multiplicidade, de acordo com ele, se ajusta às diversas dinâmicas encon-



**Ilustrações.** Angelo Abu e Dan-X apresentam o universo de Macunaíma por meio de criações visuais que são inspiradas em diversos estilos, desde o realismo ao cartum

tradas na ficção, a exemplo da metamorfose constante dos personagens.

“Eles têm um traço bastante mutante. Macunaíma é criança, rapidamente é adulto, depois vira o irmão dele. Então, há esse caráter mágico em torno da obra. As formas não são muito fixas e nós tentamos mostrar isso por meio dos desenhos também”, completa.

Ao comentar sobre a possibilidade do quadrinho estimular a leitura do romance, Abu frisa que esse seria um

desdobramento interessante, especialmente porque os leitores poderão ter contato com a obra em seu conteúdo integral.

“Faz parte da nossa expectativa que esse trabalho chame mesmo quem se interessou por ele para conhecer a versão original dessa história. Desde quando divulgamos esse projeto, notamos que muita gente só conhece o filme e não tem ideia da riqueza da ficção que serviu de base para as filmagens”, conclui.