



Clássicos em HQ

Os quadrinhos na sala de aula e a formação de leitores críticos

Luara Almeida

Os clássicos da literatura mundial têm, certamente, um lugar privilegiado na formação leitora de jovens, com presença garantida nas escolas. Esse espaço foi conquistado pela qualidade literária, inovação e perenidade dessas obras. Aos quadrinhos, por outro lado, não é oferecida tanta atenção. Mesmo que a sua linguagem tenha os primeiros registros já no século XIX, que possuam, por si próprias, seus clássicos e igualmente grande qualidade estética, as HQs sofrem com a marginalização – principalmente se olharmos para sua aproximação com alunos em sala de aula. No entanto, os quadrinhos, como narrativas visuais, têm grande força para contar histórias, experimentando linguagens, formas de expressão e estilos, podendo contribuir para a formação de leitores mais críticos.

A coleção *Clássicos em HQ* é uma maneira de unir leituras, linguagens e leitores. A convergência de obras clássicas com os quadrinhos não só oferece novas possibilidades de explorar a literatura em suas mais diversas linguagens, como amplia a percepção de uma leitura de descoberta – dos livros e do mundo. Unindo o peso dos textos clássicos ao complexo sistema dos quadrinhos, temos em mãos obras que certamente encontrarão seu lugar dentro da sala de aula e nas mãos de leitores de todas as idades.

Por que os clássicos?

A partir do texto de Italo Calvino (2009), podemos refletir sobre a importância da leitura

dos clássicos, daqueles textos que “persistem como rumores”, independentemente de quanto tempo tenha se passado desde sua escrita. Segundo esse autor, “um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer” (p. 18). Em outras palavras, é uma fonte que não se esgota, um processo de ato contínuo, que nunca se fecha. Para Calvino, “toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira” (p. 17). Pensando nisso, estamos diante de obras que apresentam, a cada apreciação, uma nova possível leitura, um lugar de descobertas.

Os clássicos refletem o contexto de sua época, mas se tornam atemporais por suas muitas camadas e originalidade – atualizando-se a cada leitura. Sem perder seu fôlego inicial, essas obras se tornaram clássicos porque permaneceram e continuaram encantando o imaginário de todos os leitores até os dias de hoje.

Importante refletirmos também que obras de diferentes gêneros podem ser definidas como *clássicas*. Temos a poesia épica de *A divina comédia* e *Os Lusíadas*, o gênero dramático de *Auto da barca do inferno*, o romance de *Dom Quixote* ou ainda o terror/ficção científica de *Frankenstein*, apenas para citar alguns. Os textos clássicos são multiplicidades de sentidos sempre passíveis de releituras, mesmo em um primeiro contato direto com a obra.

Por que os quadrinhos?

Os quadrinhos são uma linguagem literária complexa que exigem uma leitura atenta e

simultânea de diferentes elementos gráficos, ou, ainda, nas palavras de Postema (2018) “como uma forma de arte e de narrativa, [os quadrinhos] são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo” (p.15). A palavra e a imagem contam uma mesma história em conjunto, sendo impossível separá-las sem perder a percepção total da narrativa. Além disso, existem muitos outros componentes nos quadrinhos que igualmente narram: as formas dos quadros e dos balões, sarjetas, cores, composição, linhas de movimento, traço, direção de leitura, entre outros. Nesse sentido, podemos lembrar a habilidade prevista pela BNCC:

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

As histórias em quadrinhos experimentam a poética por meio de todos esses elementos visuais em uma narrativa sequencial de quadros e páginas. Além disso, a sutileza do encaideamento de leitura também é peça-chave nas HQs. Os leitores não mais lerão somente palavra-atrás-de-palavra, mas imagens, elementos gráficos e composições diversas, por meio de uma forma de leitura que nos é indicada visualmente em cada narrativa.

Desse modo, os quadrinhos podem trazer diversos benefícios para seu leitor – ainda que esse não seja seu objetivo final, já que a literatura não deve ser pensada como utilidade ou objetividade, mas como subjetividade, percepção e fruição: seu sentido se completa em si mesma. Ainda assim, podemos pensar em alguns ganhos indiretos proporcionados pelas histórias em quadrinhos:

- **Linguagens diversas** – Por ser uma mídia de linguagens híbridas, os quadrinhos

exigem uma leitura de todos os elementos gráficos presentes. O leitor desenvolve, assim, uma percepção maior de cor, ritmo, relação palavra-imagem, tipografia, além de nuances visuais que despertam um olhar curioso. Todas as linguagens podem narrar em uma história em quadrinhos, inclusive a quantidade e formato dos quadros em uma página.

- **Leitura global** – A linguagem visual tem como característica narrativa principal: o *mostrar* (visual) em vez do *narrar* (verbal), o que exige articulação e percepção diferentes das encontradas no livro, totalmente verbal. Dessa forma, a leitura precisa ser feita de maneira global e circular, do todo para as partes e das partes para o todo. Postema (2018) diz que “os quadrinhos criam o ‘inteiro’ a partir de ‘buracos’. Ao conectar esses fragmentos, preencher as lacunas envolve diversos e diferentes tipos de leitura [...]” (p. 24). Em outras palavras, é necessária uma leitura bastante atenta, o que acaba proporcionando momentos de descobertas e aprofundamento da leitura crítica.
- **Percepção gráfica** – Vivemos em um mundo bastante visual: estamos rodeados de ícones e outros elementos gráficos constantemente. As histórias em quadrinhos incorporam essa característica em



narrativas complexas e com diálogos entre linguagens. Dessa forma, a leitura de HQs provoca maior percepção não só literária, mas de mundo.

Com tudo isso, não podemos mais pensar nos quadrinhos como uma linguagem *mais fácil* ou *mais leve* do que outras formas literárias. Menos ainda como uma leitura *exclusiva para crianças* ou somente como *ponto de partida*. Como uma linguagem narrativa, os quadrinhos podem abarcar histórias de qualquer formato ou gênero: poesia, romance, conto, terror, drama... e para todas as idades.

As histórias em quadrinhos são leituras complexas que demandam uma percepção de todos os elementos narrativos, sendo ótimas aliadas para a formação de leitores críticos dentro e fora da sala de aula.

E por que os clássicos em HQ?

Se a cada (re)leitura de um clássico, temos uma leitura de descoberta, agora, com os clássicos em HQ, deparamos com uma leitura de uma (re)leitura, ou seja, enxergamos o clássico através dos olhos de um quadrinista.

É um movimento de descoberta do artista que se materializou em uma nova leitura visual do texto clássico – um quadrinho – e que se torna uma leitura possível, mas nunca única. Esse deslocamento de linguagens é um trabalho de (re)criação, que envolve uma tradução intersemiótica, ou seja, a transposição de todo um sistema de signos para outro. Muito mais do que um mero ajuste de uma coisa a outra, a releitura é uma produção que envolve todas as especificidades das linguagens envolvidas.

É importante ter em mente que os clássicos em quadrinhos não devem ser entendidos somente com a função de *pontes* a um texto clássico. Seguindo essa metáfora, deveríamos pensar tanto nos quadrinhos quanto no cânone literário como ilhas, com suas especificida-

des, mas completas em si mesmas. A ponte entre elas é justamente o leitor.

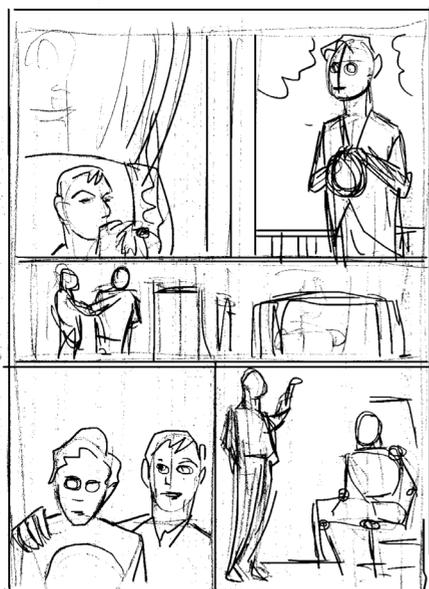
Não é necessário partirmos sempre dos quadrinhos para chegarmos ao texto clássico. Podemos fazer o movimento inverso: partir do texto clássico para chegar à sua releitura em quadrinho. O que podemos retirar dessa experiência?

As HQs não devem ser vistas como facilitadoras de um texto clássico, mas como uma obra gráfica completa e de qualidade por si mesma. Os clássicos em HQ, portanto, são a oportunidade de mergulho em um texto verbal importante e atemporal, através de uma nova linguagem que amplia as camadas de (re)leitura e de repertório, por meio de elementos gráficos.

O que considerar em um clássico em quadrinhos?

Uma boa releitura dos clássicos para a linguagem dos quadrinhos engloba alguns pontos que precisam ser considerados. A coleção *Clássicos em HQ* foi concebida com todos os cuidados tão necessários para uma obra final de qualidade.

O primeiro deles é em relação ao texto verbal. É importante que todos os textos da narrativa – dos balões ou recordatórios – tenham sido extraídos do original, ou seja, não sejam adaptações ou versões simplificadas desse texto. Dessa forma, não existe um intuito facilitador na obra, mas sim uma amplitude de camadas de leitura e um reconhecimento da obra clássica. No caso de obras em outros idiomas, é importante que sejam escolhidas excelentes traduções em português, para que os fragmentos necessários na narrativa em quadrinhos sejam selecionados sem descomplexificar a obra. Ainda sobre o texto verbal, é preferível que a obra não contenha, ao final, o “texto original na íntegra”, pois isso acaba por refletir em um aspecto de “insuficiência”



do projeto em quadrinhos. O texto na íntegra de fato nem sempre fará parte no projeto final das releituras, principalmente se levarmos em conta as extensões de alguns textos, como *Dom Quixote*, por exemplo. É natural, portanto, que por vezes sejam retirados fragmentos do clássico para a composição da história em quadrinhos, o que não diminui o valor da proposta empregada. Não é necessário que seja trazido, ao final do livro, o texto na íntegra, uma vez que o leitor – caso queira – pode encontrá-lo em outros espaços e edições. A história em quadrinhos se basta por si só, pois conta a história que quer ser contada por inteiro. A conexão com o texto integral pode ser feita em um outro momento, dialogando ou não com essa obra em quadrinhos.

Um segundo ponto importante de percepção é em relação ao estilo da linguagem visual. A releitura deve representar a expressão de um artista dialogando com as características originais do texto. É importante a diversidade de traços – e artistas – em uma coleção de clássicos,

uma vez que todos os elementos visuais de uma história em quadrinhos têm o poder de narrar: cores, traços, balões, tipografia, composições e até mesmo os espaços vazios. Ora, assim não poderíamos ter na releitura de *Demônios em quadrinhos*, cores alegres e vibrantes, ou na de *Macunaima em quadrinhos*, uma tipografia tradicional. Todos esses aspectos criam um conjunto complexo e bem elaborado que não apenas dialoga com o texto clássico como engendra camadas de leituras e percepções nas narrativas.

Um último aspecto importante diz respeito à utilização da própria linguagem dos quadrinhos. A relação entre palavra e imagem é uma característica central das HQs e, portanto, não deve ser negligenciada a favor somente do texto clássico, ou seja, as imagens devem contribuir para a narrativa tanto quanto as palavras. É imprescindível também pensarmos no equilíbrio entre o texto verbal – retirado do clássico – e o texto visual. É necessário evitar a redundância, ou seja, as imagens devem ampliar camadas de leitura e não apenas repetir o que o texto verbal está dizendo. A linguagem do quadrinho é predominantemente visual e isso deve ser explorado na obra. Podemos ver essa qualidade em *Dom Quixote em quadrinhos*, de Caco Galhardo, na qual a luta do personagem contra os moinhos de vento é representada por uma sequência de quase dez páginas sem nenhum texto, demonstrando a riqueza de uma boa (re)leitura em quadrinhos de um clássico.

Outro exemplo da ampliação de sentidos na leitura é o acréscimo de estratégias metaficcionais na narrativa em quadrinhos, por exemplo, a presença do autor dentro da história. Podemos observar essa técnica em *Conto de escola em quadrinhos*, em que Machado de Assis é representado narrando a frase inicial da história e recolhendo uma de prata do chão – moeda essa que pode ou não ser a moeda do

próprio conto. Ou em *Os lusíadas em quadrinhos*, em que Camões faz uma introdução e o encerramento de cada canto apresentado. Ou ainda em *Macunaíma em quadrinhos*, em que o posfácio apresenta o processo de construção da obra pelos próprios autores, ainda na linguagem de Mário de Andrade.

Essa “intromissão” visual dos autores nas (re)leituras em quadrinhos possibilita uma camada a mais de leitura, pois provoca o leitor, promovendo uma exploração da narrativa mais atenta e crítica.

Clássicos em HQ na sala de aula

A proposta de levar os clássicos em quadrinhos para a sala de aula nos oferece diferentes possibilidades de exploração de linguagens e textos. Tais como:

- **Intertextualidade** – Além da óbvia conexão com o texto clássico original, as releituras em quadrinhos sempre oferecem uma ampla gama de relações com outros textos (verbais e visuais). É o caso de *Dom Quixote em quadrinhos*, que dialoga com ilustrações de Gustave Doré e Picasso. Ou ainda *Eu, Fernando Pessoa em quadrinhos*, que tem um encadeamento com a própria biografia do autor. Essas relações são capazes de partir tanto do aluno quanto do professor, e podem ser gancho para outros mergulhos, ampliando as possíveis leituras e interesses.
- **Interdisciplinaridade** – As histórias em quadrinhos têm como base a relação entre diferentes linguagens (palavra e imagem), e as releituras são ainda somadas aos clássicos, escritos em contextos diferentes, que trazem uma realidade outra. Dessa forma, essas obras podem ser pensadas de maneira a somar diferentes disciplinas escolares, em projetos amplos. As áreas de Artes, História, Geografia, Língua Portuguesa, entre

outras, podem ser exploradas em conjunto a partir das leituras dos clássicos em HQ.

- **Ampliação de repertório** – Neste item podemos pensar em repertórios diversos: culturais, de leitura, imagéticos. Os clássicos em HQ oferecem uma pluralidade de temáticas, linguagens e estilos – tanto verbais quanto visuais. Essa riqueza de texturas e tessituras ampliam, naturalmente, o repertório do leitor, que levará essas referências para suas próximas leituras e vivências.
- **Leitura crítica** – A partir das percepções de leitura de todas as linguagens e perguntas feitas ao próprio texto – não para encontrar respostas, mas para gerar provocações –, o leitor se aproxima de uma abordagem crítica, pois não cômoda, mas curiosa. A percepção é a chave para uma leitura mais crítica: a complexidade da linguagem dos quadrinhos somada a um texto clássico acaba por possibilitar um desenvolvimento de leitura sensível e dos limiares, ou seja, dos não ditos e das diferentes camadas da obra.

Clássicos em HQ: propostas e provocações

A partir do que foi apresentado, pensamos em propostas para levar os clássicos em HQ para a sala de aula. O objetivo deste material é promover recursos aos educadores para desenvolver projetos que envolvam os interesses dos alunos, as aprendizagens essenciais (indicadas pela Base Nacional Comum Curricular [BNCC]), a fruição literária e as provocações que se iniciam na escola, mas que se estendem por toda a vida.

- **Projetos interdisciplinares** – Aqueles que abracem mais de uma disciplina são interessantes para proporcionar uma experiência ampla e mergulhos na temática trabalhada. Explorar as diferentes manifestações sociais, culturais, artísticas e históricas, a partir dos

clássicos em HQ, pode propiciar grande profundidade e envolvimento do aluno, principalmente ao provocar um diálogo crítico diante dessas diferentes linguagens. Por exemplo, a partir de *Macunaima em quadrinhos*, podemos apresentar aos alunos músicas de Heitor Villa-Lobos, pinturas de Anita Malfatti, além de discutir histórica, social e culturalmente o modernismo.

Algumas habilidades definidas pela BNCC que podem dialogar com essa proposta, para o Ensino Médio:

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

(EM13LP46) Compartilhar sentidos construídos na leitura/escuta de textos literários, percebendo diferenças e eventuais tensões entre as formas pessoais e as coletivas de apreensão desses textos, para exercitar o diálogo cultural e aguçar a perspectiva crítica.

E para o 6º ao 9º anos:

(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).

(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

- **Produções artísticas** – As histórias em quadrinhos são uma linguagem visual que opera

na fragmentação e sequencialidade. Dessa forma, vale questionar os recursos dessa forma narrativa, a fim de explorar as possibilidades de se contar uma história. Assim, refletir sobre os efeitos de sentido de uma página constituída de vários quadros ou uma página com um único quadro, por exemplo, é se aprofundar na linguagem dos quadrinhos. Podemos pensar sobre os ritmos de leitura provocados por cada plano visual. Por exemplo, quais são os efeitos provocados pela sequência visual da luta contra os moinhos de vento em *Dom Quixote em quadrinhos*? E como podemos entender o ritmo da história sendo contada por uma única imagem por página e sem texto, no lugar de uma sequência de vários quadros por página? Como a HQ representa, na (re)leitura do clássico, a provocação de sentidos ao leitor? O que as cores e o estilo de cada quadrinho nos contam? Qual a relação deles com o texto original? Quais sentidos essas escolhas oferecem? A partir dessas instigações, é possível o diálogo com outros textos, linguagens ou mídias: quais músicas podem se relacionar com essa produção? Quais cores seriam escolhidas para representar cada obra? Quais cheiros, sabores, sensações? Como o quadrinho transmite tudo isso? Como isso dialoga com o texto clássico? Como um projeto autoral dos alunos se relacionaria com todas essas questões? Como pensar e produzir uma obra na linguagem dos quadrinhos? Qual técnica, cores e formas seriam usadas?

Algumas habilidades estabelecidas pela BNCC que podem dialogar com essa proposta, para o Ensino Médio:

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

(EM13LP54) Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, fanfics, fanclipes etc.), como forma de dialogar crítica e/ou subjetivamente com o texto literário.

E para o 6º ao 9º anos:

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

- **Diálogos com elementos literários** – Podemos nos debruçar, a partir dos clássicos em HQ, sobre as diferentes formas narrativas literárias. Os clássicos são diversos: poemas, contos, poemas épicos, romance, entre outros; por isso podemos observar como essas estruturas são exploradas nos quadrinhos. Por exemplo, em *I-Juca Pirama em quadrinhos*, cujo o texto original é um poema, observar como a métrica foi trabalhada na obra; em *Os Lusíadas em quadrinhos*, de que maneira os cantos foram organizados em cada quadro; ou, ainda, como os versos foram explorados em *O corvo em quadrinhos*. Além disso, podemos observar também como a linguagem

visual pode expandir alguns recursos do texto verbal, como a ironia, o desespero, as mudanças vocais de grito, sussurro, entre outros. Outro ponto importante é a intertextualidade, tanto com outros textos literários como com linguagens diversas. Quais diálogos podemos estabelecer a partir dessas (re)leituras? Com quais movimentos artísticos e/ou literários? Com quais produções artísticas contemporâneas? Filmes, séries, músicas? O que o quadrinho nos oferece de maneira explícita e implícita?

Algumas habilidades definidas pela BNCC podem dialogar com essa proposta, para o Ensino Médio:

(EM13LP50) Analisar relações intertextuais e interdiscursivas entre obras de diferentes autores e gêneros literários de um mesmo momento histórico e de momentos históricos diversos, explorando os modos como a literatura e as artes em geral se constituem, dialogam e se retroalimentam.

(EM13LP49) Perceber as peculiaridades estruturais e estilísticas de diferentes gêneros literários (a apreensão pessoal do cotidiano nas crônicas, a manifestação livre e subjetiva do eu lírico diante do mundo nos poemas, a múltipla perspectiva da vida humana e social dos romances, a dimensão política e social de textos da literatura marginal e da periferia etc.) para experimentar os diferentes ângulos de apreensão do indivíduo e do mundo pela literatura.

E para o 6º ao 9º anos:

(EF69LP44) Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção.

(EF69LP47) Analisar, em textos narrativos ficcionais, as diferentes formas de composição próprias de cada gênero, os recursos coesivos que constroem a passagem do tempo e articulam suas partes, a escolha lexical típica de cada gênero para a caracterização dos cenários e dos personagens e os efeitos de sentido decorrentes dos tempos verbais, dos tipos de discurso, dos verbos de enunciação e das variedades linguísticas (no discurso direto, se houver) empregados, identificando o enredo e o foco narrativo e percebendo como se estrutura a narrativa nos diferentes gêneros e os efeitos de sentido decorrentes do foco narrativo típico de cada gênero, da caracterização dos espaços físico e psicológico e dos tempos cronológico e psicológico, das diferentes vozes no texto (do narrador, de personagens em discurso direto e indireto), do uso de pontuação expressiva, palavras e expressões conotativas e processos figurativos e do uso de recursos linguístico-gramaticais próprios a cada gênero narrativo.



Referências Bibliográficas

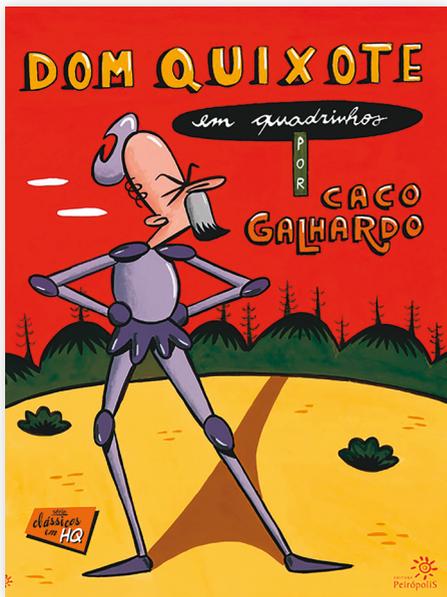
BORGES, Renata Fahrat (org.). *Clássicos em HQ*. São Paulo: Peirópolis, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018.

CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos?*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.





Dom Quixote em quadrinhos Volume 1

Miguel de Cervantes
Tradução de Sérgio Molina
Adaptação de Caco Galhardo

- 📖 20,5 x 27 cm • 48 págs. • 4 cores • Brochura • ISBN 978-85-7596-028-8
- 📱 Livro digital ISBN 978-85-7596-404-0 (KF8) e 978-85-7596-388-3 (ePUB)
- ★ Livro premiado!

Por meio dos traços bem-humorados de Caco Galhardo o leitor poderá visitar as passagens mais significativas do clássico de Cervantes, desde as reflexões iniciais, que remetem à transformação do pacato fidalgo no visionário cavaleiro andante, herói cujas aventuras atravessaram os séculos, até as grandes batalhas, com destaque para a famosa luta com os moinhos de vento, que ocupa dez páginas dessa adaptação para quadrinhos. A obra original, bem como esta tradução em quadrinhos, é composta de dois volumes.

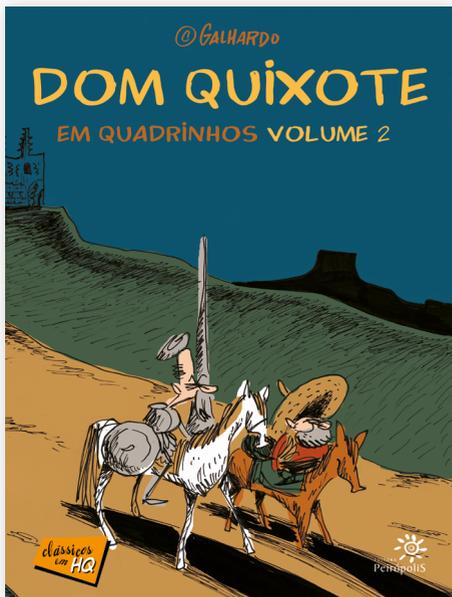
Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapetropolis.com.br/produto/dom-quixote-em-quadrinhos/>





Dom Quixote em quadrinhos Volume 2

Miguel de Cervantes
Tradução de Sérgio Molina
Adaptação de Caco Galhardo

📖 20,5 x 27 cm • 64 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-312-8

📱 Livro digital ISBN 978-85-7596-405-7
(KF8) e 978-85-7596-389-0 (ePUB)

★ Livro premiado!

Neste segundo volume da versão em quadrinhos da obra clássica de Cervantes, Dom Quixote, o cavaleiro da triste figura, sai novamente para conquistar o mundo ao lado de seu escudeiro, o fiel Sancho Pança. Juntos, enfrentarão leões selvagens, grutas fantasmagóricas, cavaleiros misteriosos e o sarcasmo das pessoas, em uma obra repleta de humor e lirismo, criada pelo talentoso Caco Galhardo. A versão em quadrinhos do clássico de Cervantes foi composta também em dois volumes, em dois momentos distintos, tal qual o processo de concepção da obra matriz, à época. Cervantes publicou seu *Dom Quixote* em 1605. Após dez anos de sucesso do livro, lançou o segundo volume (1615), com novas aventuras do cavaleiro andante e seu fiel escudeiro.

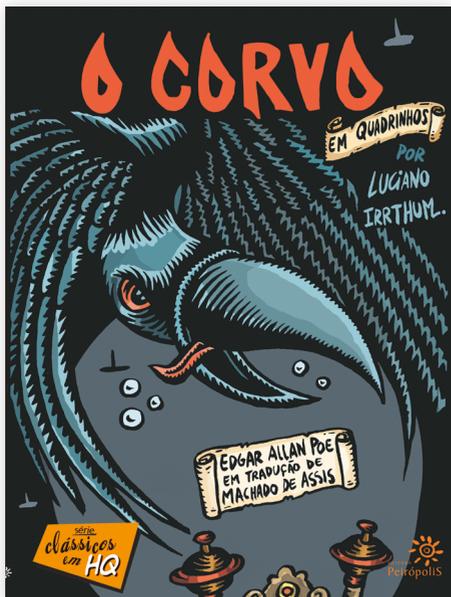
Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/dom-quixote-em-quadrinhos-volume-2/>





O corvo em quadrinhos

Edgar Allan Poe
Tradução de Machado de Assis
Adaptação de Luciano Irrthum

 20,5 x 27 cm • 48 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-168-1

 Livro digital ISBN 978-85-7596-401-9
(KF8) e 978-85-7596-385-2 (ePUB)



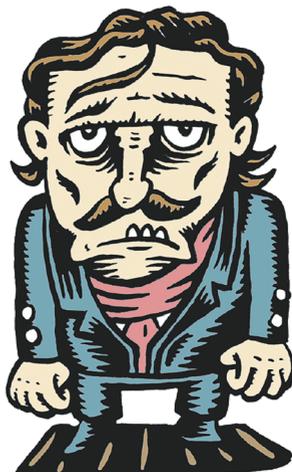
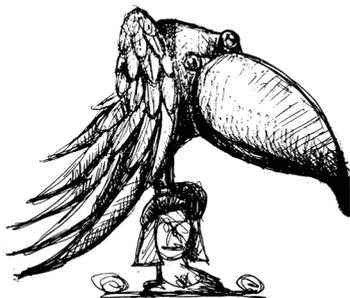
Para saber mais

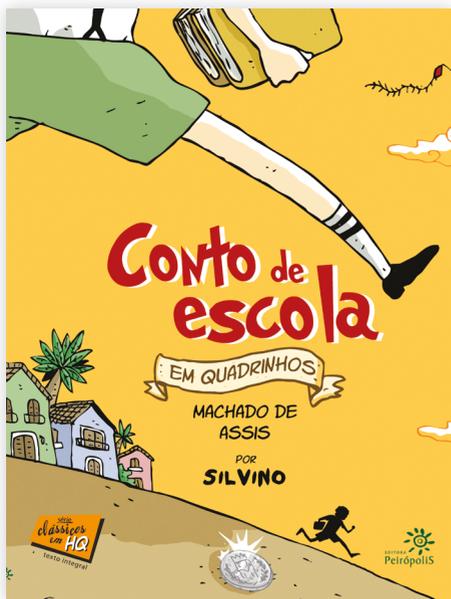
Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/o-corvo-em-quadrinhos/>

O célebre poema “O corvo” (*The raven*), do escritor norte-americano Edgar Allan Poe, ganhou sua versão em HQ em 2009, ano que marcou o bicentenário do nascimento do autor. Publicado pela primeira vez em 1945, o poema, admirado pela linguagem musical e pelo conteúdo metafísico, recebeu traduções de grandes expoentes da literatura mundial, como Baudelaire, Mallarmé, Fernando Pessoa e Machado de Assis. Aqui, o poema renasce das mãos do quadrinista Luciano Irrthum, que expressa sua reverência pela obra imprimindo-lhe o lirismo, a força e a visceralidade de seu traço.





Conto de escola em quadrinhos

Machado de Assis
Adaptação de Laerte Silvano

20,5 x 27 cm • 52 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-200-8

Livro digital ISBN 978-85-7596-400-2
(KF8) e 978-85-7596-384-5 (ePUB)

☆ Livro premiado!

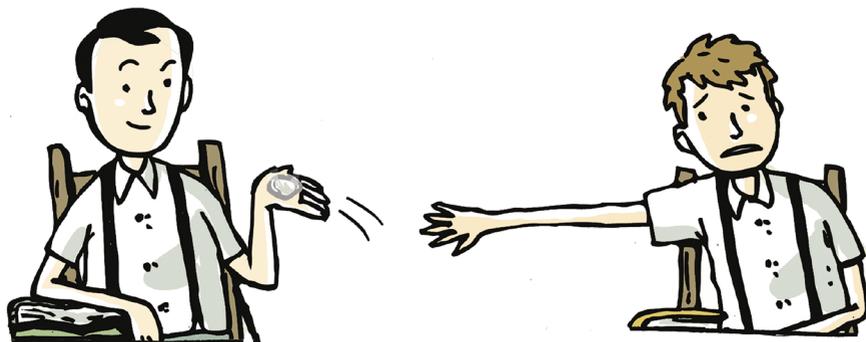
Um pai autoritário, um garoto cheio de curiosidade pela vida. A rua ensolarada convidava para outros destinos, mas o garoto decide tomar o rumo da escola para evitar problemas. Lá, depara com um professor sisudo, pai do colega que lhe faria uma proposta tentadora. Esses elementos do célebre “Conto de escola”, de Machado de Assis, receberam das mãos do quadrinista Laerte Silvano tratamento impecável. Siga o garoto Pilar nessa nova leitura de um grande clássico.

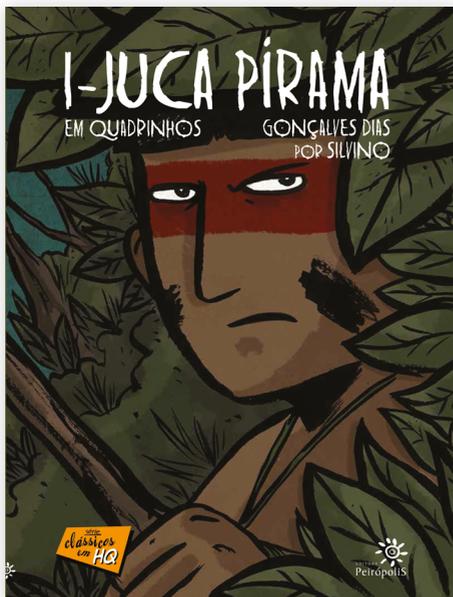
Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/conto-de-escola-em-quadrinhos/>





I-Juca Pirama em quadrinhos

Gonçalves Dias
Adaptação de Laerte Silvano

20,5 x 27 cm • 48 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-295-4

Livro digital ISBN 978-85-7596-408-8
(KF8) e 978-85-7596-392-0 (ePUB)

Para saber mais

Para obter mais informações sobre
essa obra, acesse o site através do QR
code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/-juca-pirama-em-quadrinhos/>

Versão para quadrinhos de um dos mais famosos poemas indianistas do romantismo brasileiro: “I-Juca Pirama”, de Gonçalves Dias. Publicado em 1851, o poema apresenta, em dez cantos, a história do grande guerreiro tupi e o drama de sua captura pelos índios timbiras. Na hora de entoar seu canto de morte antes de ser sacrificado e devorado pelos inimigos, o guerreiro pede que o deixem viver para cuidar do pai doente. O pedido é interpretado como covardia e ele é solto. A partir daí a história se desenrola até que ele possa provar sua coragem e recuperar a sua honra. Laerte Silvano esmerou-se na escolha de cores, texturas e atmosferas para compor as imagens e contou com a contribuição de Maurício Soares Filho para a elaboração do roteiro, que certamente aproximará as novas gerações dessa história romântica que expressa o rígido código de ética de um povo.





A morte de Ivan Ilitch em quadrinhos

Liev Tolstói

Tradução de Boris Schnaiderman

Adaptação de Caeto

 20,5 x 27 cm • 80 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-313-5

 Livro digital ISBN 978-85-7596-409-5
(KF8) e 978-85-7596-393-7 (ePUB)

Obra do escritor russo Liev Tolstói, publicada em 1886, retrata a história de um juiz de instrução bem posicionado socialmente que fica doente de uma hora para outra. Ao se confrontar com a morte, Ivan Ilitch começa a perceber o vazio de uma vida baseada em aparências. Sua percepção se amplia à medida que observa a reação à doença da família e dos colegas de trabalho, para quem ele havia se tornado um estorvo a ser evitado. A narrativa, célebre pela profundidade que atinge em menos de cem páginas, é um acerto de contas de Ivan Ilitch consigo mesmo, quando se vê na mais absoluta solidão.

Considerada por muitos literatos a mais perfeita novela da literatura universal, *A morte de Ivan Ilitch* ganha versão em HQ pelas mãos do quadrinista Caeto (premiado por *Memória de elefante*), com base na tradução de Boris Schnaiderman.

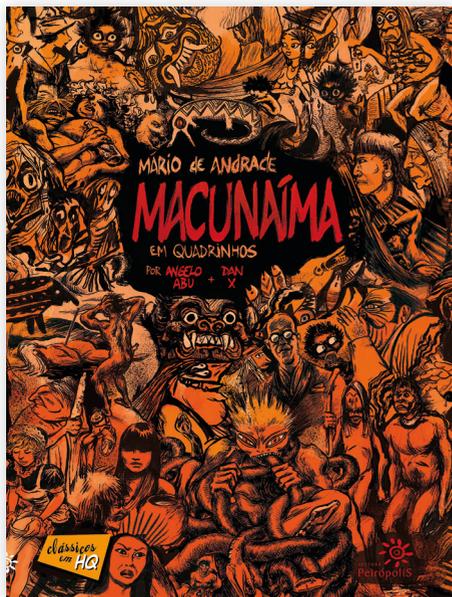
Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/a-morte-de-ivan-ilitch-em-quadrinhos/>





Macunaíma em quadrinhos

Mário de Andrade

Adaptação de Angelo Abu e Dan X

 20,5 x 27 cm • 80 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-382-1

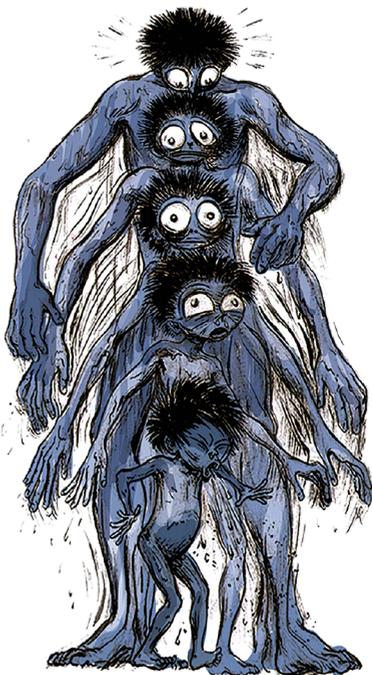
 Livro digital ISBN 978-85-7596-411-8
(KF8) e 978-85-7596-395-1 (ePUB)

Nunca houve um herói como Macunaíma. E nunca houve uma adaptação de sua história como esta.

Com uma incrível riqueza de imagens e cores, Angelo Abu e Dan X recriam de maneira vigorosa a saga imaginada por Mário de Andrade sobre um personagem singular, a quem falta caráter, mas sobra carisma – e preguiça. Macunaíma nasce índio, se transforma em um belo e loiro príncipe, encontra seres fantásticos da Floresta Amazônica, enfrenta armadilhas e perigos e viaja à cidade grande com seus irmãos em busca de mais confusões e enrascadas.

Uma história que se traduz com perfeição aos quadrinhos, em uma versão que se mostra tão divertida e irreverente quanto a obra original.

Este é o 15º álbum da coleção Clássicos em HQ.

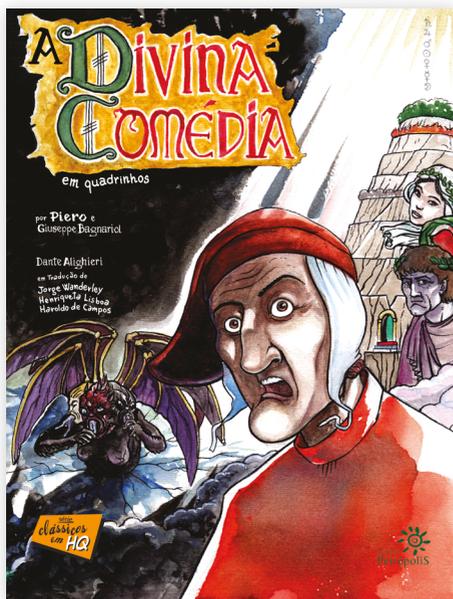


Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/macunaíma-em-quadrinhos/>



A divina comédia em quadrinhos

Dante Alighieri

Tradução de Jorge Wanderley, Henriqueta Lisboa e Haroldo de Campos

Adaptação de Piero Bagnariol e Giuseppe Bagnariol

 20,5 x 27 cm • 72 págs. • 4 cores • Brochura • ISBN 978-85-7596-229-9

 Livro digital ISBN 978-85-7596-402-6 (KF8) e 978-85-7596-386-9 (ePUB)



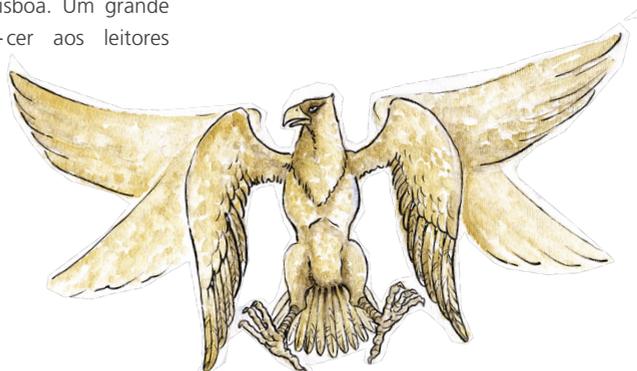
A divina comédia em quadrinhos é a transposição para a linguagem das HQs do poema épico de Dante Alighieri. Esse clássico renova-se nas aquarelas de Piero Bagnariol, que traduziu em imagens a obra reconhecida como a mais rica fonte da cosmovisão medieval. Piero contou com a parceria do pai, Giuseppe Bagnariol, para elaborar roteiros de passagem entre trechos do texto original. Esta versão contou com a consultoria da especialista na obra dantesca Maria Teresa Arrigoni, que orientou a escolha das traduções: Jorge Wanderley para o “Inferno” e Haroldo de Campos para o “Paraíso”. A tradução do “Purgatório” é de Henriqueta Lisboa. Um grande encontro de talentos para oferecer aos leitores a melhor tradução de *A divina comédia*. Mais informações no *blog* <http://divinacomediahq.blogspot.com>

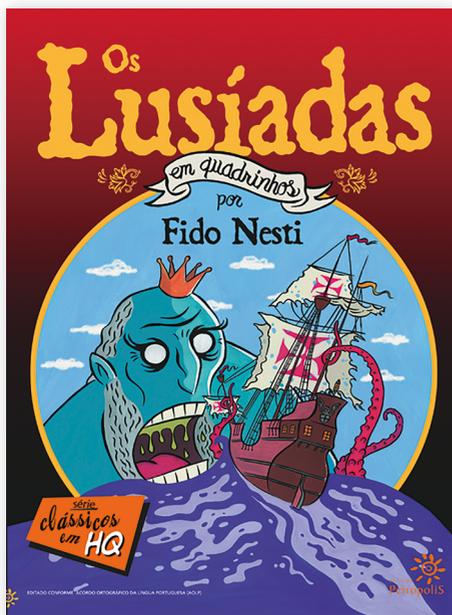
Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/a-divina-comedia-em-quadrinhos/>





Os lusíadas em quadrinhos

Luís Vaz de Camões

Adaptação de Fido Nesti

20,5 x 27 cm • 48 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-073-8

Livro digital ISBN 978-85-7596-436-1
(KF8) e 978-85-7596-422-4 (ePUB)

Ouça as narrações no site

☆ Livro premiado!

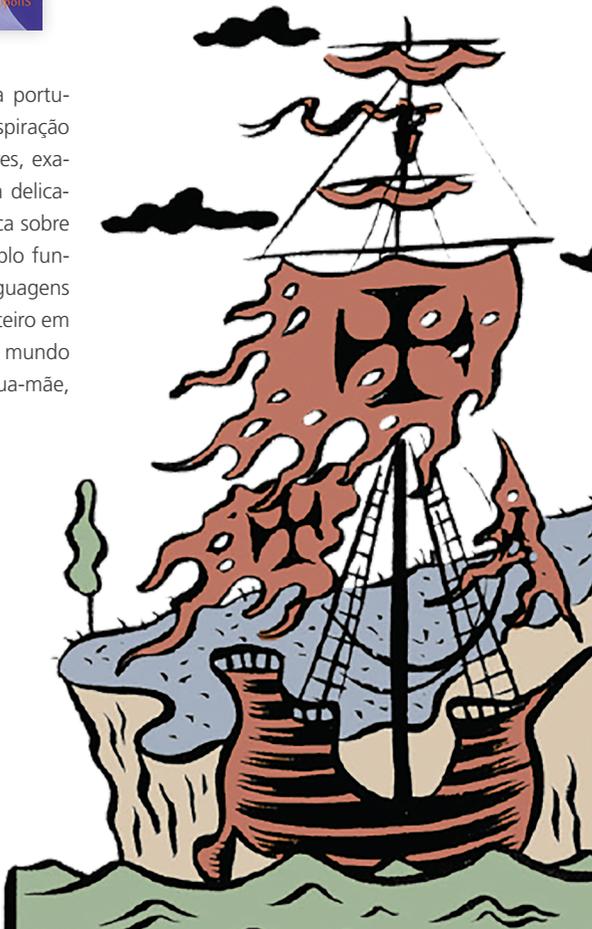
Episódios selecionados do clássico da língua portuguesa *Os Lusíadas*, de Camões, servem de inspiração ao quadrinista Fido Nesti. A profusão de cores, exageros e traços que oscilam entre a força e a delicadeza faz deste trabalho uma leitura antológica sobre essa obra clássica do mundo lusitano, exemplo fundamental de releitura e adaptação entre linguagens aparentemente inconciliáveis: um atraente roteiro em quadrinhos de aproximação do leitor com o mundo de Vasco da Gama e com a elegância da língua-mãe, imperdível pela ousadia e originalidade.

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/os-lusíadas-em-quadrinhos/>





Auto da barca do inferno em quadrinhos

Gil Vicente

Adaptação de Laudo Ferreira

📖 20,5 x 27 cm • 56 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-208-4

📱 Livro digital ISBN 978-85-7596-399-9
(KF8) e 978-85-7596-383-8 (ePUB)



Grande clássico da literatura portuguesa, o *Auto da barca do inferno*, de Gil Vicente, é tido como um reflexo da mudança dos tempos, trazendo ao leitor contemporâneo o espírito da passagem da Idade Média para o Renascimento. Neste álbum, o quadrinista Laudo Ferreira retrata com fidelidade esse período marcado por grandes questionamentos sobre as balizas que até então regiam a vida social. A leitura artística contemporânea e instigante de Laudo Ferreira, com linguagem visual arrojada e atraente, mostra ao leitor jovem a dimensão revolucionária do trabalho de Gil Vicente e ainda proporciona o contato com a evolução da língua portuguesa, já que a edição mantém o português da época (fixado na Compilação de 1562).

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/auto-da-barca-do-inferno-em-quadrinhos/>





Clássicos em HQ

Renata Farhat Borges (org.)

Entrevistas de Susana Ventura

 21 x 28 cm • 256 págs. • 4 cores •
Brochura • ISBN 978-85-7596-323-4

 Livro digital ISBN 978-85-7596-398-2
(KF8) e 978-85-7596-414-9 (ePUB)

☆ Livro premiado!

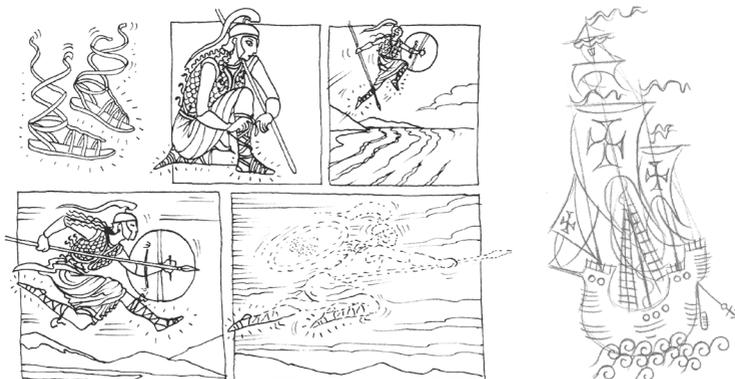
Para saber mais

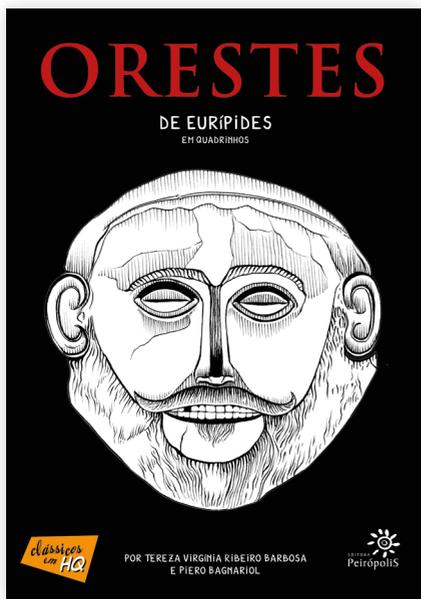
Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/classicos-em-hq/>

Este volume reúne trechos de álbuns da coleção Clássicos em HQ, textos sobre as obras literárias quadrinizadas e seus autores, testemunhos dos artistas envolvidos, além de entrevistas com os quadrinistas e roteiristas, feitas especialmente para esta edição. Criada em 2005, com a adaptação de Caco Galhardo para o clássico de Cervantes *O engenhoso fidalgo D. Quixote de La Mancha* (1605), a coleção vem conquistando leitores jovens e experientes, de quadrinhos e da literatura, em espaços formais e informais de educação. Com vários títulos já publicados e outros a caminho, essa empreitada em que tantos se aventuraram juntos é conduzida por alguns princípios norteadores surgidos da experiência editorial. O primeiro deles é o de que os artistas que se aventuram nas traduções para quadrinhos são leitores apaixonados pela obra clássica escolhida para adaptar, ou recriar, ou traduzir, ou tudo isso junto. A ideia da coleção é apresentar ao público uma leitura possível da obra, e não, logicamente, a única – mas ela deve ser a leitura de um leitor sagaz. O segundo critério é que se mantenham nos quadrinhos, em seus balões ou recordatórios, apenas textos originais da obra literária matriz – daí a escolha de traduções consagradas em língua portuguesa de obras em outros idiomas, o terceiro princípio da coleção.





Orestes em quadrinhos

Piero Bagnariol, Tereza Virginia
Ribeiro Barbosa

 20,5 x 27 cm • 80 páginas • 1 cor •
ISBN 978-65-5931-034-0

 Livro digital ISBN 978-65-5931-036-4
(KF8) e 978-65-5931-035-7 (ePUB)

Para saber mais

Para obter mais informações sobre
essa obra, acesse o site através do QR
code ou pelo endereço eletrônico:



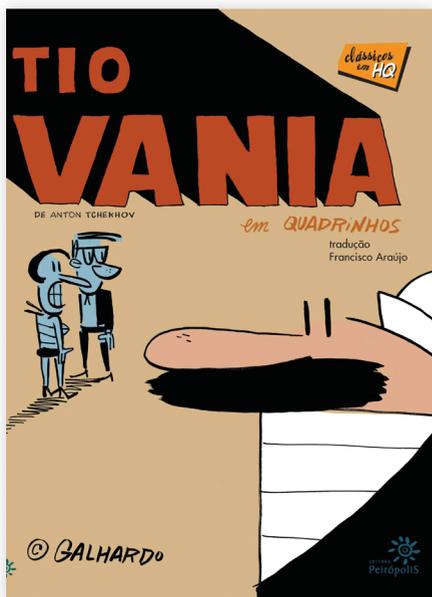
<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/orestes-em-quadrinhos/>

Orestes, de Eurípedes, completa o ciclo da Guerra de Troia, do qual fazem parte a *Iliada* e a *Odisseia*. Versa sobre a morte de Clitemnestra, assassinada por Orestes, seu filho, com o apoio da irmã Electra. Os dois jovens matam a mãe para vingar o assassinato de seu pai, Agamenon. A obra é uma das mais representativas do tragediógrafo ateniense, constitui-se como um arquétipo da tragédia shakespeariana Hamlet.

A tragédia familiar ganha nova roupagem nessa edição em HQ e se atualiza em uma linguagem contemporânea, sem perder sua essência de obra clássica: segue tendo muito o que dizer aos leitores. O enredo trágico proposto por Eurípedes e revisitado por Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Piero Bagnariol nos revela o lado sórdido que pode haver nas famílias, os desvios de seus membros e suas violências, e por consequência, nos faz deparar com as profundas questões que envolvem a formação ética do ser humano. A peça toca em temas polêmicos e em desejos profundos e inconfessáveis de todos e possibilita sua elaboração simbólica.

Como diz Álvaro Faleiros no prefácio ao álbum, “Não se trata apenas de projetar uma narrativa com suas figuras de linguagem refeitas em imagens, mas de trazer o próprio espaço cênico para a página, pois o que está em jogo é teatro”.





Tio Vania em quadrinhos

Anton Tchekhov

Adaptação de Caco Galhardo

 20,5 x 27 cm • 80 páginas • 4 cores • ISBN 978-65-5931-092-0

 Livro digital ISBN 978-65-5931-093-7 (KF8) e 978-65-5931-088-3 (ePUB)

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



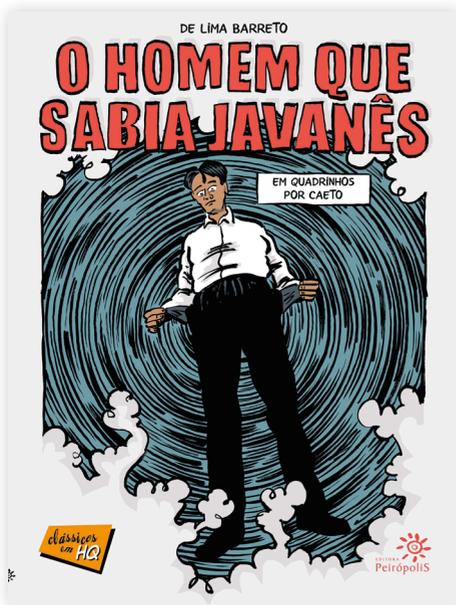
<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/tio-vania-em-quadrinhos/>

Tio Vania, texto teatral do dramaturgo russo Anton Tchekhov (1860-1904) encenado pela primeira vez há mais de um século, ganha nova roupagem, originalíssima. O cenário agora são os quadrinhos, e os “atores” saem diretamente das tirinhas de Caco Galhardo para representar os trágicos personagens do texto de Tchekhov.

Nas páginas da HQ, o clima da peça e o universo dos personagens são recriados como se estivéssemos vendo em um palco Elena, Sônia, Serebriakov, Teleguim, Marina Ástrov, Maria Vasilievna e Ivan ou tio Vânia, dando a oportunidade de os leitores conhecerem um dos grandes textos da dramaturgia mundial em um formato mais familiar e de grande circulação.

Os dramas vividos pelos personagens nos levam a refletir sobre o sentido da vida, sobre os caminhos e escolhas tomadas em cada trajetória. E não nos enganemos pela idade da peça: *Tio Vania* ainda tem muito a nos dizer. Trata-se de obra clássica que se atualiza a cada leitura e novas linguagens são sempre bem-vindas para convidar os leitores a descobrirem ou reentrarem no campo vasto desses escritos.





O homem que sabia javanês em quadrinhos

Lima Barreto
Adaptação de Caeto

20,5 x 27 cm • 56 págs. • 1 cor •
Brochura • ISBN 978-65-5931-274-0

Livro digital ISBN 978-85-7596-399-9
(KF8) e 978-85-7596-383-8 (ePUB)

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/o-homem-que-sabia-javanês-em-quadrinhos/>

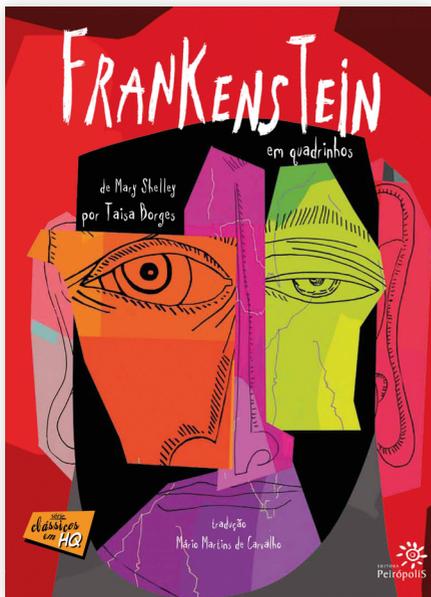
Um dos mais conhecidos contos do autor brasileiro Lima Barreto (1881 – 1922) ganha a sua versão em quadrinhos pelas mãos de Caeto.

Publicado originalmente em um jornal carioca, em 1911, O homem que sabia javanês narra em primeira pessoa as aventuras do jovem Castelo recém-chegado à capital brasileira, durante a República Velha. Sem muito apreço pelo trabalho, o rapaz vive deixando dívidas pelas pensões em que se hospeda, até se deparar com um anúncio publicado no Jornal do Commercio: certo Barão procura por um professor de javanês. Mesmo sem conhecer a língua falada em terras muito distantes, Castelo candidata-se à vaga.

Observador sagaz do mundo à sua volta, Lima Barreto não economiza no humor e no sarcasmo ao apresentar a história do farsante professor, expondo sem condescendências, uma sociedade que valorizava as aparências em oposição ao verdadeiro conhecimento.

Em diálogo muito afinado com o autor pré-modernista, Caeto consegue representar a ironia contida no texto e retratar a paisagem urbana do Rio de Janeiro, os personagens e os costumes do início do século XX, contribuindo para que possamos entrar, ainda mais, no clima da história.





Frankenstein em quadrinhos

Mary Shelley
Adaptação de Taisa Borges

20,5 x 27 cm • 80 páginas • 4 cores •
ISBN 978-65-5931-092-0

Livro digital ISBN 978-85-7596-407-1
(KF8) e 978-85-7596-391-3 (ePUB)

Para saber mais

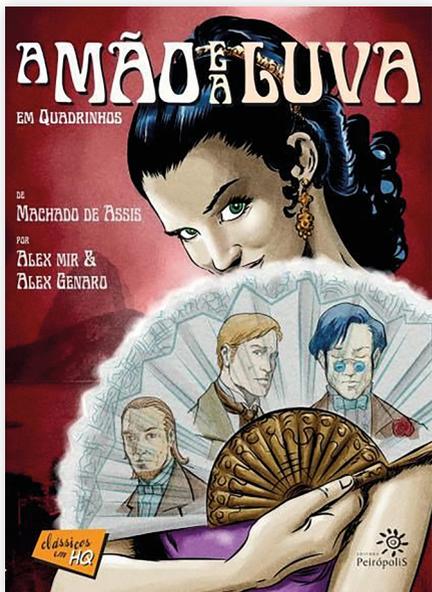
Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/frankenstein-em-quadrinhos/>

Nesta edição, a artista plástica Taisa Borges é a responsável pela bela versão em linguagem de HQ da narrativa criada pela inglesa Mary Shelley em 1817. A terrível trajetória de Victor Frankenstein é ilustrada de forma a alcançar em imagens toda a delicadeza e profundidade dos temas que atravessam a história e que ainda hoje ecoam na cultura, como as contradições que envolvem o desenvolvimento da ciência frente aos mistérios da natureza, o desejo de realizações grandiosas em contraponto ao sossego da vida doméstica, a dificuldade de o homem exercer uma conduta acolhedora frente a um outro radicalmente diferente.





Afilhada órfã da rica baronesa Mrs. Oswald, a astuta e forte Guiomar, e seus três pretendentes, são os protagonistas desse romance da primeira fase de Machado de Assis, *A mão e a luva* (1874), em que a tônica são a ambição e o desejo de ascensão social no rigoroso estatuto social burguês. Qual será o escolhido de Guiomar, aquele que lhe cabe na mão como luva? Como romance de folhetim, a obra tem uma estrutura equilibrada. Os capítulos são aproximadamente do mesmo tamanho e a história vai se desenvolvendo gradualmente até atingir um clímax e caminhar para o desenlace, estrutura revelada propositadamente na tradução em quadrinhos, que esbanja também recursos visuais para lembrar a época dos folhetins.

A mão e a luva em quadrinhos

Machado de Assis

Adaptação de Alex Genaro, Alex Mir

20,5 x 27 cm • 64 páginas • 4 cores • ISBN 978-85-7596-307-4

Livro digital ISBN 978-85-7596-412-5 (KF8) e 978-85-7596-396-8 (ePUB)

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/a-mao-e-a-luva-em-quadrinhos/>





Os sofrimentos do jovem Werther em quadrinhos

Johann Wolfgang von Goethe
Adaptação de Daniel Gisé
Traduzido por Marion Fleischer

 20,5 x 27 cm • 64 páginas • 4 cores • ISBN 978-85-7596-314-2

 Livro digital ISBN 978-85-7596-649-5 (KF8) e 978-85-7596-650-1 (ePUB)

☆ Livro premiado!

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/os-sofrimentos-do-jovem-werther-em-quadrinhos/>

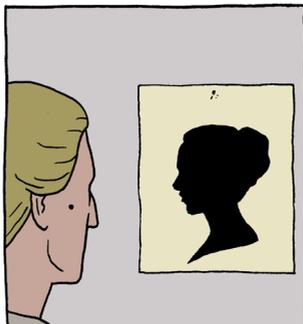
Em *Os sofrimentos do jovem Werther*, publicado originalmente em 1774, Goethe inaugura o Romantismo alemão. Neste pequeno e valioso romance, aqui apresentado em sua versão quadrinizada, o jovem e talentoso protagonista, de personalidade introspectiva e emotiva, narra, por meio de cartas dirigidas a um amigo, a história de uma paixão avassaladora, e de uma tragédia.

Com forte teor autobiográfico, a obra expressa as angústias da juventude da sua época, comuns aos jovens de todos os tempos, como a busca pelo autoconhecimento e a construção de um lugar autêntico na sociedade.

Na adaptação para os quadrinhos, as descrições e relatos de Werther foram transformados em ação dos personagens e em diálogos, ganhando um dinamismo próprio da linguagem das histórias em quadrinhos.



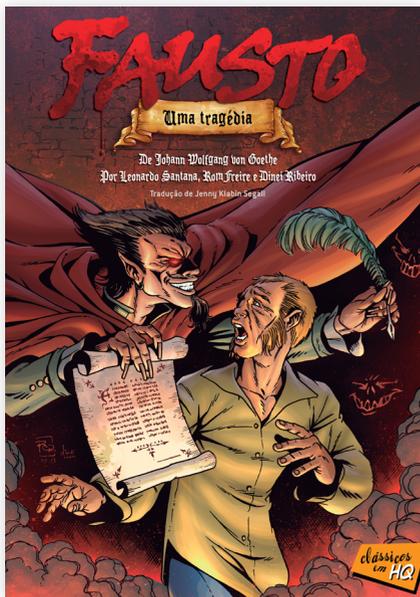
AQUELE QUE, PARA AGRADAR AOS OUTROS, E NÃO POR PAIXÃO OU NECESSIDADE ÍNTIMA,



ESFALFAR-SE PARA GANHAR DINHEIRO, HONRARIAS OU ALGO SEMELHANTE,



ESSE SERÁ SEMPRE UM TOLO.



Fausto: uma tragédia em quadrinhos

Johann Wolfgang von Goethe
Adaptação Dinei Ribeiro, Leonardo Santana
e Rom Freire
Traduzido por Jenny Klabin Segall

 20,5 x 27 cm • 96 páginas • 4 cores • ISBN 978-85-7596-315-9

 Livro digital ISBN 978-85-7596-538-2 (KFB) e 978-85-7596-537-5 (ePUB)

☆ Livro premiado!

Para saber mais

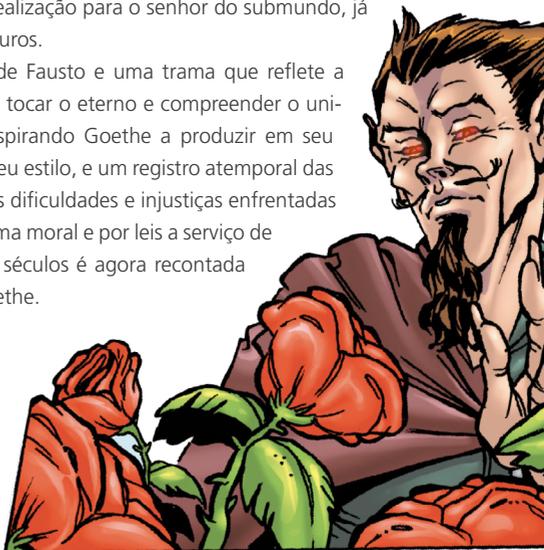
Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:

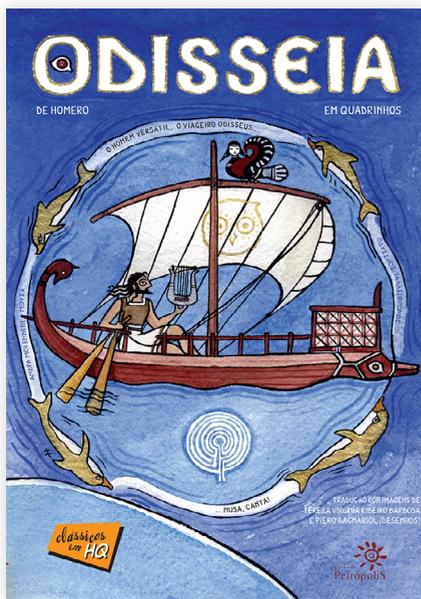


<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/fausto-uma-tragedia/>

Início do século 19. No céu, Mefistófeles e Deus fazem uma aposta pela alma de Henrique Fausto, um sábio alemão que tem como maior ambição a obtenção de todos, o conhecimento, motivo pelo qual iniciou estudos sobre a magia. O demônio alega que pode corromper a alma do homem, que se tornou o humano favorito de Deus, e, para prová-lo, se aproxima de Fausto e firma um acordo com ele: todos os desejos de Fausto serão realizados por Mefistófeles e, em troca, o sábio servirá ao senhor do inferno após sua morte. O primeiro pedido de Fausto a Mefistófeles acontece quando conhece e passa a desejar ardentemente a bela Margarida. Fausto quer a moça, mas a tarefa se mostrará de difícil realização para o senhor do submundo, já que Margarida é uma jovem de alma e coração puros.

Assim têm início as experiências esotéricas de Fausto e uma trama que reflete a mentalidade do homem moderno, sua busca por tocar o eterno e compreender o universo que o cerca. Mito tão popular acabou inspirando Goethe a produzir em seu poema dramático uma síntese de suas ideias, de seu estilo, e um registro atemporal das insatisfações e dúvidas do homem moderno e das dificuldades e injustiças enfrentadas por quem se depara com os tabus impostos por uma moral e por leis a serviço de poucos. Essa importante história que atravessou séculos é agora recontada em HQ, formato que não existia na época de Goethe.





Odisseia em quadrinhos

Homero

Adaptação de Piero Bagnariol e Tereza

Virginia Ribeiro Barbosa

📖 20,5 x 27 cm • 88 páginas • 4 cores • ISBN 978-85-7596-330-2

📱 Livro digital ISBN 978-85-7596-413-2 (KF8) e 978-85-7596-397-5 (ePUB)

★ Livro premiado!

Para saber mais

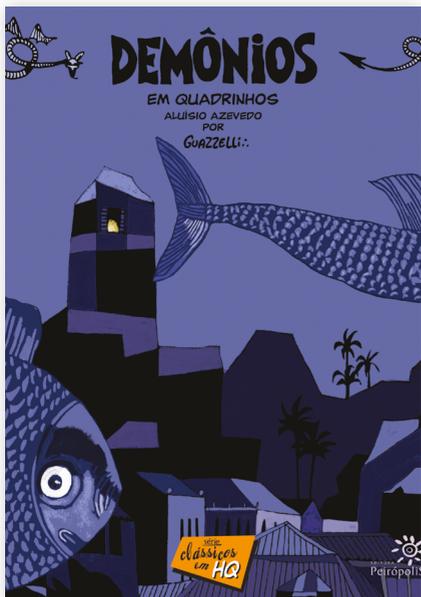
Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/odisseia-em-quadrinhos/>



Com cerca de 2.700 anos, a Odisseia continua sedutora, vigorosa e surpreendente. Nesta tradução para os quadrinhos, o texto grego, que está na origem da literatura, se apresenta ainda mais tenaz, oferecendo ideias, imagens, versos, personagens, mecanismos e estratégias inventivos que reúnem, em uma grande ciranda, o contexto grego de partida e os muitos outros a que a narrativa chegou.



Demônios em quadrinhos

Aluísio Azevedo

Adaptação de Guazzelli

 20,5 x 27 cm • 56 páginas • 4 cores • ISBN 978-85-7596-183-4

 Livro digital ISBN 978-85-7596-403-3 (KF8) e 978-85-7596-387-6 (ePUB)

☆ Livro premiado!

Para saber mais

Para obter mais informações sobre essa obra, acesse o site através do QR code ou pelo endereço eletrônico:



<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/demonios-em-quadrinhos/>

Neste novo título da coleção Clássicos em quadrinhos, o premiado quadrinista Eloar Guazzelli transpõe o conto “Demônios”, de Aluísio Azevedo, para o universo da HQ. Admirador do gênero fantástico desde adolescente, Guazzelli pinçou, na vasta obra de um autor célebre por sua produção naturalista, um conto fantástico de grande vigor – tanto que lhe rendeu também o reconhecimento como precursor da literatura fantástica no Brasil. Com Demônios em quadrinhos, Guazzelli realiza um belo trabalho de adaptação, dosando com extrema perícia os tons da terrível noite descrita por Aluísio, e mantendo, assim, o mistério de “Demônios”. Com seu estilo inconfundível, contribui para trazer à tona um texto pouco conhecido de um grande autor brasileiro.



© 2022 Taísa Borges



Conheça todos os catálogos da editora pelo QR Code ou clique no botão abaixo.



Editora Peirópolis Ltda.
Rua Girassol, 310f – Vila Madalena – 05433-000 – São Paulo/SP
Tel.: (55 11) 3816-0699
vendas@editorapeiropolis.com.br
www.editorapeiropolis.com.br
Visite também nosso [Instagram](#), [Facebook](#), [Twitter](#), [YouTube](#) e [LinkedIn](#)