

**ENTRE A FOICE E O MARTELO: A REPRESENTAÇÃO DA GUERRA FRIA  
EM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO SUPERMAN**

**BETWEEN SICKLE AND HAMMER: A REPRESENTATION OF THE COLD  
WAR IN A SUPERMAN COMIC**

**ENTRE HOZ Y MARTILLO: UNA REPRESENTACIÓN DE LA GUERRA  
FRÍA EN UN CÓMIC DE SUPERMAN**

Zidelmar Alves Santos<sup>1</sup>

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil

**Resumo:** Analisamos a representação da Guerra Fria na história em quadrinhos (HQ) "Superman: entre a foice e o martelo". Consideramos que essa obra pode ser utilizada como uma ferramenta de apoio às aulas de Geografia, pois sua narrativa reinventa a origem do personagem Superman, colocando-o como um cidadão soviético que ascende ao posto de presidente da URSS durante a Guerra Fria. O personagem, assim, consegue espalhar o socialismo por quase todo o mundo, tendo êxito nas esferas política, econômica e social, enquanto o lado capitalista, representado pelos EUA, tenta impedi-lo. Também discutimos a utilização de HQs no ensino. Concluímos que essa HQ contribui para o ensino da Geografia, pois permite ao professor uma ferramenta alternativa e um olhar analítico aos meios mais tradicionais de ensino.

**Palavras-chave:** Superman; Guerra Fria; Histórias em Quadrinhos; Arte Sequencial; Geografia Política.

**Abstract:** We analyzed the representation of the Cold War in the comic book "Superman: Red Son". We believe that this work can be used as a tool to support Geography classes, as its narrative reinvents the origin of the character Superman, placing him as a Soviet citizen who ascends to the post of President of the USSR during the Cold War. The character, thus, manages to spread socialism almost all over the world, having success in the political, economic and social spheres, while the capitalist side, represented by the USA, tries to prevent it. We also discussed the use of comic books in teaching. We conclude that this HQ contributes to the teaching of Geography, as it allows the teacher an alternative tool and an analytical look at the more traditional means of teaching.

**Keywords:** Superman; Cold War; Comic Books; Sequential Art; Political Geography.

**Resumen:** Analizamos la representación de la Guerra Fría en el cómic "Superman: Red Son". Creemos que este trabajo se puede utilizar como una herramienta de apoyo a las clases de Geografía, ya que su narrativa reinventa el origen del personaje Superman, ubicándolo como un ciudadano soviético que asciende al cargo de Presidente de la

---

<sup>1</sup> Doutorando em Letras: Linguagens e Representações pela UESC, Ilhéus, Bahia. E-mail: zid175@hotmail.com.

URSS durante la Guerra Fría. El personaje, así, logra difundir el socialismo en casi todo el mundo, teniendo éxito en los ámbitos político, económico y social, mientras que el lado capitalista, representado por Estados Unidos, intenta impedirlo. También discutimos el uso de libros de historietas en la enseñanza. Concluimos que esta HQ contribuye a la enseñanza de la Geografía, ya que le permite al docente una herramienta alternativa y una mirada analítica a los medios de enseñanza más tradicionales.

**Palabras clave:** Superman; Guerra Fria; Cómic; Arte Secuencial; Geografía Política.

## 1. INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos (HQ) **Superman: entre a foice e o martelo**, de autoria de Mark Millar, Dave Johnson e Kilian Plunkett foi originalmente publicada nos EUA em 2003. No Brasil foi publicada em 3 volumes em 2004, e republicado em volume único nos anos de 2006 e 2017 pela editora Panini Books (MILLAR; JOHNSON; PLUNKETT, 2017). A história se inicia nos primeiros anos da década de 1950, em que o mundo já se encontrava polarizado sob a influência das potências Estados Unidos da América (EUA) e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Entretanto, no cenário fictício criado pelos quadrinistas, a URSS não se desfragmentou em 1991, chegando ao século XXI.

A HQ reimagina a história do personagem Superman, trazendo ao leitor diversas questões: e se a nave que o trouxe à Terra tivesse caído na URSS, ao invés dos EUA, quais valores ele defenderia? Certamente os valores comunistas, sendo um campeão soviético que ameaçaria o poderio armamentista dos EUA. Qual seria a resposta americana contra o avanço do poder soviético? A resposta, evidentemente, estaria ligada à corrida armamentista/tecnológica.

Considerando as dificuldades enfrentadas pelos professores de Geografia no que diz respeito à escassez de recursos didáticos, percebemos que a utilização de HQs pode tornar-se elemento de importância no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, pretende-se demonstrar que a obra em análise, sendo um produto típico da cultura de massa, tem potencial para tocar em assuntos caros ao ensino de Geografia, mais especificamente em questões relacionadas à Guerra Fria e seus desdobramentos.

## **2. O USO DE HQS NO ENSINO DE GEOGRAFIA E O CONTEXTO DA GUERRA FRIA**

As HQs são uma forma de linguagem que se aproxima da literatura ao mesmo tempo em que flerta com outras expressões artísticas, como a fotografia, a pintura, o desenho e o cinema (ALCÂNTARA, 2015). Como um produto típico da indústria cultural, emergiu a partir do final do século XIX, saindo das páginas dos jornais, ganhando histórias em publicações independentes.

Segundo Eisner (1989, p. 5), as HQs são uma:

Antiga forma artística, ou método de expressão, [que] desenvolveu-se até resultar nas tiras e revistas de quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram uma posição inegável na cultura popular deste século [XX]. É interessante notar que apenas recentemente a Arte Sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual é verdadeiramente uma precursora.

A arte sequencial, nome pelo qual as HQs também são conhecidas, como exposto por Eisner (1989), está intrinsecamente ligada a outras expressões artísticas devido ao lugar conquistado na cultura popular. Constitui-se, dessa maneira, como uma expressiva forma de representação da realidade, pois, como qualquer obra artística, é influenciada pelo contexto histórico de produção.

É nesse sentido que se percebe seu potencial para discutir assuntos pertinentes ao ensino de Geografia. O trabalho de Neves (2012), por exemplo, indica possibilidades de uso das HQs em diversas disciplinas escolares. A pesquisadora salienta que uma das situações em que as HQs podem ser utilizadas é na contextualização de conteúdo de estudo:

Buscando ampliar a possibilidade de compreensão. Integrando um determinado tema a uma linguagem agradável, mais próxima do educando. Essa estratégia pode ser usada no intuito de quebrar o paradigma de conteúdo de difícil compreensão para a maioria dos alunos, buscando uma abordagem mais lúdica que pode facilitar a construção de uma aprendizagem significativa (NEVES, 2012, p. 20).

Segundo Neves (2012, p. 20), a utilização de HQs em sala de aula é benéfica para o processo de ensino-aprendizagem, pois:

O conteúdo ganha ação, movimento e diálogo, deixa de ser uma leitura distante, para poder dialogar com o estudante de forma objetiva, por meio de elementos linguagem verbal e não-verbal que atendem a diferentes estilos de aprendizagem.

Considerando a possibilidade de usos das HQs para dinamizar o ensino e sua aproximação com diversas outras áreas, é pertinente perguntar: qual sua relação com as ciências e demais áreas de conhecimento? É possível utilizá-las no ensino de quais disciplinas? No que diz respeito ao ensino de Geografia, especificamente, sua utilização traz melhorias no processo de ensino-aprendizagem? É possível utilizar quais tipos de HQs para percepção e análise das temáticas relacionadas à Geografia? É evidente que tais perguntas devem considerar a vasta produção de HQs ao longo de todo o século XX e primeiras décadas do século XXI, o que requer um recorte específico para melhor filtrar essa produção.

O artigo de Neves e Rubira (2017, p. 122) indica a possibilidade de uso de HQs em sala de aula:

O campo de estudo geográfico, que se baseia na percepção e representação espacial dos indivíduos, considera que nesse arsenal de instrumentos cabem também as expressões visuais, artísticas ou literárias, construídas pelos seres humanos, por meio da sua vivência no espaço.

Já o trabalho de Costa (2012, p. 14) discute as aproximações entre a linguagem das HQs e o ensino de Geografia, evidenciando que esta ciência sempre fez largo uso de imagens: “dos mais diversos tipos: desenhos, fotografias, fotos de satélite, mapas, etc. Assim, mais do que transmitir conteúdos, esses meios produziram também significados sobre o mundo”. Esses significados dão margem para diversas interpretações sobre a realidade devido à forte carga de representação transmitida, tanto na Arte Sequencial quanto na ciência geográfica.

Silva e Freitas (2013, p. 1), por exemplo, destacam a possibilidade de uso das HQs do Chico Bento, personagem criado pelo quadrinista brasileiro Maurício de Souza, para trabalhar diversos conceitos geográficos, como: “espaço, tempo, lugar, região, território e paisagem”. Segundo esses autores:

As histórias em quadrinhos do Chico Bento retratam o espaço geográfico, o professor utilizando-as pode demonstrar claramente modificações decorrentes da ação do homem sobre a natureza, retratando também outro elemento ligado ao espaço, a escala geográfica. O aluno pode perceber e identificar nas histórias em quadrinhos do Chico Bento elementos do seu cotidiano e relaciona-los na escala local, regional, global e até mesmo planetária (SILVA; FREITAS, 2013, p. 12).

A possibilidade de trabalhar conceitos da Geografia também é mote da pesquisa de Toledo (2011). A geógrafa explicita a possibilidade de uso de HQs do personagem Asterix para discutir os conceitos de identidade, cultura, nação e nacionalismo.

A dissertação de Rama (2006) também traz uma importante colaboração nesse sentido, visto que analisa a representação do espaço nas HQs de super-heróis. Em sua abordagem acerca da metrópole fictícia *Gotham City*, lar do personagem/herói Batman, a geógrafa ressalta que: “o uso da paisagem nos quadrinhos de super-heróis serve para corroborar um discurso sobre o espaço/metrópole, que é subjetivo e parcial” (RAMA, 2006, p. 119). Essa parcialidade demonstra que nem todos vivenciam a metrópole, devido à: “sua imensidão e, principalmente, sua inacessibilidade a determinados espaços” (RAMA, 2006, p. 119). *Gotham*, sendo uma representação fictícia de Nova Iorque, é cheia de espaços excludentes, assim como qualquer metrópole.

Caruso e Silveira (2009), no texto “Quadrinhos para a cidadania”, destacam os impactos positivo do uso das HQs em sala de aula, contribuindo, dentre outras coisas, para a melhoria da autoestima dos estudantes. Observe:

Os quadrinhos e as tirinhas podem ser importante instrumento capaz de motivar o aluno para a leitura e para os estudos. Eles ensinam o aluno a construir uma narrativa, imaginando e criando o que está subentendido entre um quadrinho e outro na sequência da história. Contribuem, portanto, para o desenvolvimento da própria linguagem, do poder de síntese, da criatividade e de conceitos importantes (CARUSO; SILVEIRA, 2009, p. 233).

A utilização de charges também proporciona ao estudante uma visão crítica da sociedade, conforme Brambila; Oliveira e Franco (2014, p. 890):

Para o ensino de Geografia especificamente, o gênero *charge* contribui com a ampliação de visão do estudante, que começa a entrelaçar o universo em que vive com os acontecimentos da região,

do país e do mundo, ou seja, de uma visão fragmentada, sincrética, de um assunto, o aluno chega a uma visão de totalidade, global, ou seja, o aluno compõe a síntese.

O fato é que a charge sempre teve mais respeito por sua intrínseca relação com a política, conforme indica Nogueira (2006, não paginado):

A charge por sua direta relação com a política e seu destaque na representação gráfica do jornal, possui um aspecto mais editorial, avalizado pela publicação. Contudo, os quadrinhos – embora ainda vistos como entretenimento pelos críticos – consolidam sua importância e potencial nos estudos dos aspectos culturais, históricos, educacionais e formais. É contraditório, mas estamos aos poucos alterando esses critérios e julgamentos.

Cirne (2000, p. 17 apud CARUSO; SILVEIRA, 2009, p. 218)<sup>2</sup>, no início do século XXI, já indicava o preconceito ainda sofrido pelas HQs. Entretanto, as HQs de super-heróis têm conseguido, aos poucos, furar a resistência do ambiente acadêmico, sendo mote de análise em diversos trabalhos científicos. Os trabalhos de Ribeiro e Ximenes (2017) sobre a representatividade negra nas HQs de super-heróis, mais especificamente do personagem Luke Cage; e de Siani (2003), sobre a segregação racial nas HQs dos X-Men; e de Melo e Salis (2006) sobre política e ideologização na HQ *Batman: o cavaleiro das trevas*, são representativos da gradual aceitação das HQs de super-heróis como objetos de investigação pela comunidade acadêmica.

Isso demonstra que o uso pelas HQs de temáticas relacionadas às questões sociais e políticas tem mudado a percepção acerca dos quadrinhos, contribuindo para desassociar essa forma de narrativa do público infanto-juvenil. As HQs *Batman: o cavaleiro das trevas* e *Watchmen*, publicadas entre 1986-1987, destacam-se como as principais obras dos quadrinhos modernos de super-heróis, e se passam em um mundo marcado pela geopolítica da Guerra Fria, onde o antagonismo entre os EUA e a URSS é parte importante da contextualização do mundo ali representado.

Contudo, a publicação, em 2003, da HQ **Superman: entre a foice e o martelo** tem como contexto específico a geopolítica do mundo bipolar, onde o equilíbrio entre as forças americanas e soviéticas é quebrado justamente pelo fato do personagem Superman ter sido criado na Ucrânia, leste europeu, e não em uma fazenda no centro-

---

<sup>2</sup> CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

oeste dos EUA. Essa abordagem remete à Geografia Política da Guerra Fria e faz com que o leitor reflita sobre o período da história mundial que se inicia ao fim da Segunda Grande Guerra e termina em 1991, com a desintegração da URSS.

No que diz respeito às questões histórico-geográficas representadas nessa HQ, o trabalho de Hobsbawm (1995), *Era dos Extremos*, ajuda a compreender o cenário geopolítico no período que ele denominou como o breve século XX. Segundo ele (1995, p. 224):

A Segunda Guerra Mundial mal terminara quando a humanidade mergulhou no que se pode encarar, razoavelmente, como uma Terceira Guerra Mundial, embora uma guerra muito peculiar. [...] A Guerra Fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve Século XX, foi sem dúvida um desses períodos. Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo os que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro achavam difícil não ser pessimistas, pois a Lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações sobre as questões humanas ('Se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar'). À medida que o tempo passava, mais e mais coisas podiam dar errado, política e tecnologicamente, num confronto nuclear permanente baseado na suposição de que só o medo da 'destruição mútua inevitável' [...] impediria um lado ou outro de dar o sempre pronto sinal para o planejado suicídio da civilização. Não aconteceu, mas por cerca de quarenta anos pareceu uma possibilidade diária.

Não obstante, Hobsbawm (1995, p. 224) salienta que, ainda que a tensão entre essas potências fosse enorme, era difícil dizer se havia perigo iminente de acontecer uma nova guerra mundial, já que tanto os EUA quanto a URSS respeitavam os passos um do outro durante a maior parte do período da Guerra Fria:

A URSS controlava uma parte do globo, ou sobre ela exercia predominante influência — a zona ocupada pelo Exército Vermelho e/ou outras Forças Armadas comunistas no término da guerra — e não tentava ampliá-la com o uso de força militar. Os EUA exerciam controle e predominância sobre o resto do mundo capitalista, além do hemisfério norte e oceanos, assumindo o que restava da velha hegemonia imperial das antigas potências coloniais. Em troca, não intervinha na zona aceita de hegemonia soviética.

Esse cenário não impediu que ambas as potências entrassem em conflitos armados na busca de maior domínio na geopolítica do mundo bipolar. Contudo, as potências entraram em conflitos que aconteciam em outros territórios, como no caso da Coreia e do Vietnã. O cenário de disputa pela supremacia mundial, conforme Hobsbawm (1995), não tinha seu protagonismo na disputa entre governos, mas na atuação dos serviços de espionagem. Isso se refletiu na arte e cultura de forma impactante, principalmente com a criação da ficção de espionagem, como pode ser percebida nas aventuras do personagem James Bond, criação do britânico Ian Fleming, ex-militar do serviço de inteligência naval britânico na Segunda Grande Guerra.

Sabemos que a produção artística e cultural é objeto de estudo das Ciências Sociais, da História e da Antropologia, conforme Ortiz (2002). Contudo, ela também pode ser objeto de estudo de outras áreas de conhecimento, como a Geografia Cultural, principalmente pelo fato deste campo da Geografia Humana perceber a paisagem não apenas pela sua materialidade, mas pelo olhar lançado aos aspectos imateriais (CAETANO; BEZZI, 2011). Isto posto, consideramos que as HQs, bem como outros códigos culturais, como a dança, a música, vestimentas, normas, crenças, valores, ideologias, são fatores que: “também produzem a paisagem porque orientam a conduta dos indivíduos pertencentes a uma cultura, norteando a produção do ‘visível’ representativo desse grupo” (CAETANO; BEZZI, 2011, p. 465). Sua importância tem aumentado, principalmente por que, como uma forma de representação da realidade, elas têm apresentado aos leitores debates sobre os mais variados assuntos que preocupam a sociedade.

### **3. ABORDAGEM DA HQ SUPERMAN: ENTRE A FOICE E O MARTELO**

A HQ **Superman: entre a foice e o martelo** foi publicada pela editora DC Comics com o selo *Elseworlds*, que publicava HQs alternativas, que não faziam parte dos cânones dos personagens publicados pela editora. Sob esse selo editorial, os autores tinham mais liberdade para contar a história desejada. No caso do Superman, os autores puderam reimaginar sua tradicional história de origem (TELES, 2016).

Com o sucesso da obra, ela passou a ser publicada também no formato *Graphic novel*, em volume único. Na obra em questão, o Superman surge como um campeão a

serviço de Stalin, defendendo seus interesses, sejam eles militares ou diplomáticos. Após a morte do então presidente da URSS, em 1953, ascende ao posto de líder máximo do Partido Comunista, presidindo o país a partir de então, impulsionando o seu desenvolvimento e expansão.

Ao mesmo tempo, o governo americano tenta construir meios para derrotar a ameaça comunista, sem sucesso, já que o mundo soviético expandiu-se em escala quase global. Nesse contexto, diversos conceitos referentes ao universo da Guerra Fria estão implícitos, são citados ou abordados, como por exemplo: capitalismo, socialismo, Pacto de Varsóvia, corridas armamentista, tecnológica e espacial, as agências de espionagem, etc..

É importante salientar a necessidade de esclarecer alguns desses conceitos para evitar a associação de termos aqui utilizados à quaisquer grupos políticos, midiáticos, etc.. Compreende-se aqui o capitalismo além de suas acepções restrita, que “designa uma forma particular, historicamente específica, de agir econômico, ou um modo de produção em sentido estrito, ou subsistema econômico”, e extensa, que “atinge a sociedade no seu todo como formação social, historicamente qualificada, de forma determinante, pelo seu modo de produção” (RUSCONI, 1998, p. 141). Segundo Rusconi (1998, p. 141), “a propriedade privada dos meios de produção, o sistema de mercado baseado na iniciativa e na empresa privada, bem como a racionalização dos meios e métodos para valorização do capital e exploração do mercado para efeitos de lucro” diferenciam o capitalismo de outros modos históricos de produção. O historiador, filósofo e cientista político ressalta que:

Ao lado da racionalização técnico-produtiva, administrativa e científica promovida diretamente pelo capital, está em ação uma racionalização na inteira ‘conduta de vida’ individual e coletiva. Esta racionalização ou modernização política culmina na formação do sistema político liberal, que historicamente coexiste com o Capitalismo. (RUSCONI, 1998, p. 141).

Sobre o socialismo, o *Dicionário de Política* revela que “tem sido historicamente definido como programa político das classes trabalhadoras que se foram formando durante a Revolução Industrial” (PIANCIOLA, 1998, p. 1196). Cesare

Pianciola (1998, p. 1197) ressalta, dentre as múltiplas variantes para definição desse termo, uma base comum esclarecedora, onde:

a) o direito de propriedade seja fortemente limitado; b) os principais recursos econômicos estejam sob o controle das classes trabalhadoras; c) a sua gestão tenha por objetivo promover a igualdade social (e não somente jurídica ou política), através da intervenção dos poderes públicos.

Outro conceito que costuma confundir as pessoas e que é utilizado neste artigo é “ideologia”. Ricardo Silva (2020, p. 81), em verbete para o recente *Dicionário de Conceitos Políticos* (ORTEGA; SILVA, 2020), destaca o seguinte sobre o termo:

[ideologia] pode ser entendida como um conjunto de ideias que expressam uma visão distorcida da realidade. Desse modo, expressa a lógica interna da ideia que assume a pretensão de explicação total. Conceito crítico que implica ilusão, ou se refere à consciência deformada do real, que se dá através da ideologia dominante.

O entendimento desses conceitos é fundamental para uma compreensão da discussão acerca da representação da Guerra Fria nas páginas da HQ em estudo. Diante disso, torna-se necessário contextualizar o leitor à narrativa, visto que os elementos intrínsecos à Guerra Fria surgem em meio a uma história fictícia que reinventa ou altera o passado histórico. Dessa forma, faremos um breve resumo dos capítulos da referida HQ para melhor situar o leitor em relação à história narrada. Em seguida, faremos a análise de alguns fragmentos que corroboram a possibilidade de uso desta na disciplina Geografia.

### **3.1 Entre a foice e o martelo: Capítulo 1 - Amanhecer**

Na primeira parte da obra, o personagem Superman revela os momentos em que os norte-americanos descobriram sua existência. A imprensa começa a divulgar e algumas pessoas se mostram espantadas com a existência da nova arma soviética. Em resposta, o governo dos EUA se movimenta para dar uma resposta à altura. O cientista Lex Luthor se empenha nesse sentido e arma a queda de um satélite artificial soviético, o Sputnik Dois, na cidade de Metrópolis, calculando que o Superman não deixaria o

satélite destruir uma cidade americana com a colisão. O que realmente aconteceu, já que o Superman salvou a cidade à vista de todos.

Luthor, dessa forma, consegue coletar material genético do Superman nos destroços do satélite e o utiliza para a construção de uma duplicata do herói soviético. O Superman retorna à URSS para as comemorações do dia em sua homenagem, ao lado do presidente Stalin. Pyotr Roslov, chefe de segurança de Stalin, tem ciúmes da relação do presidente com o herói, ao passo em que está sendo preterido pelo presidente para ocupar sucessão na presidência do partido comunista.

Stalin acaba morrendo, em 1953, vítima de envenenamento por cianureto. Enquanto isso, nos EUA, Luthor, após criar uma duplicata do Superman, libera-o para confrontá-los. O combate acontece em Londres, onde centenas de pessoas morreram em consequência desse conflito. A duplicata, entretanto, acaba adquirindo consciência, paralisa o Superman e se sacrifica ao detonar, no espaço, um míssil que atingiria a cidade.

No funeral de Stalin, o Superman acaba percebendo que a fome assola o país, visto que as pessoas que iam se despedir do presidente estavam há dias com fome. Isso o motiva a aceitar a liderança do partido, sucedendo Stalin com presidente da URSS.

### **3.2 Entre a foice e o martelo: Capítulo 2 - Zênite**

Duas décadas se passaram. O Superman agora é líder mundial. Apenas os EUA e o Chile continuam adotando o modelo capitalista de produção. Lex Luthor e o governo norte americano ainda continuam tentando derrotar ou sabotar os planos do Superman, como pode ser percebido pela associação de Luthor ao super computador alienígena chamado Brainiac, um vilão que miniaturizou a cidade de Stalingrado e seus 8 milhões de habitantes. Esse foi o único problema que o Superman não conseguiu resolver.

Batman é apresentado como líder anarquista, uma ameaça à estabilidade do sistema. Luthor, por meio de Roslov, consegue contatar o Batman, oferecendo-lhe uma chance de derrotar o Superman por meio de novas invenções tecnológicas. O Batman consegue atrair o “homem de aço” para uma emboscada, na Sibéria, após sequestrar a princesa Diana de Themyscira, a Mulher Maravilha, por ela ter se tornado uma importante aliada do Superman na disseminação do comunismo mundo afora.

Utilizando uma tecnologia que replica a luz vermelha do sol do planeta Krypton, Batman consegue dominar o Superman, visto que seus poderes desapareceram diante da luz vermelha. A Mulher Maravilha consegue escapar e destruir o gerador de energia utilizado pelo Batman, fazendo a luz vermelha desaparecer e restaurando os poderes do Superman. Batman, acuado, se mata, mas entrega o nome do traidor: Pyotr Roslov.

Os norte-americanos descobrem que uma nave alienígena caiu no México. O tripulante portava o anel da Tropa dos Lanternas Verdes, entidade que funciona como uma espécie de polícia espacial. O governo não sabia, mas Luthor revela que o anel trata-se de uma arma. Diana ficou com sequelas após sua experiência na Sibéria. Pyotr, através da instalação de um implante no cérebro, foi “robotizado” pelo Superman.

### **3.3 Entre a foice e o martelo: Capítulo 3 - Poente**

No início do século XXI o mundo estava à beira da perfeição. O Superman tinha mais de 60 anos. Não havia mais crime, acidentes, e ninguém se queixava da vida que tinha na URSS Global. Nos EUA, contudo, havia uma verdadeira “zona de guerra”. Luthor tornara-se presidente daquele país, cortando relações comerciais com os demais países do mundo. O Superman recusara invadir o país pela força, já que seus métodos são diferentes dos de Stalin. Preferia esperar o país quebrar sozinho.

Luthor, após 18 anos pesquisando, consegue decifrar o mecanismo para recarregar e utilizar o anel do Lanterna Verde. Contudo, como o anel funciona por meio da força de vontade e honestidade do condutor, o entrega para o coronel Hal Jordan, no intuito de derrotar o Superman em combate. A esposa de Luthor, Lois Lane, visita a princesa Diana em viagem diplomática, a fim de garantir apoio ao marido quando resolvesse atacar o Superman.

O combate final se aproxima. Luthor invade a fortaleza do Superman, mas é capturado por Brainiac, que passara a trabalhar ao lado do Superman. O Lanterna Verde e sua tropa de soldados atacam, mas logo são neutralizados, assim como as amazonas da Mulher Maravilha. O governo americano solta os super-vilões criados por Luthor ao longo das últimas décadas numa última tentativa de parar o Superman, sem sucesso. Ao chegar à Casa Branca, o Superman se depara com a primeira dama, que se recusa a sair

de lá. O Superman pede que saia, já que aquela área será destruída em instantes. Ela se recusa e pede para ele ler uma carta que carrega em seu bolso.

Após ler a carta, o Superman percebe seu erro: estava sendo tão cruel quanto Brainiac foi quando engarrafou a cidade de Stalingrado. Ele pede então para Brainiac parar o ataque e retornar para casa. Brainiac, porém, revela que estava usando-o para que subjugassem país por país até que o mundo inteiro seguisse seus ideais.

Ele não contava que Lex Luthor, de dentro da nave de Brainiac, conseguisse desligar sua força. O Superman acaba destruindo a máquina, mas desperta uma contagem regressiva, um mecanismo de autodestruição do vilão que pode destruir o planeta inteiro. O Superman decide levar a máquina para o espaço, na maior distância que pudesse percorrer, para evitar danos ao planeta Terra. Com o Superman derrotado e Brainiac destruído, Luthor fica livre para conquistar o mundo. É reeleito presidente, e em poucos meses incorpora Moscou aos EUA Globais. Após elevar a expectativa de vida e erradicar diversas doenças que assolam a humanidade, Luthor morre deixando um impressionante legado. O Superman passa a ser um mero observador, vivendo sob disfarce para, assim, “contemplar as maravilhas do mundo por meio de olhos humanos” (MILLAR, JOHNSON; PLUNKET, 2017, não paginado).

#### **4. A representação da Guerra Fria: o Superman entre a foice, o martelo e as aulas de Geografia**

A HQ **Superman: entre a foice e o martelo** apresenta uma narrativa que, como dito anteriormente, reinventa a história do super-herói Superman, colocando-o como líder do partido comunista e presidente da URSS. O autor Mark Millar, roteirista, acompanhado dos desenhistas Dave Johnson e Kilian Plunkett, abordam uma disputa entre as principais potências do período conhecido como Guerra Fria: EUA e URSS, onde o super-herói que defende os interesses da URSS acaba levando a ideologia comunista para quase todo o planeta, incorporando os países do globo, exceto os EUA e até certo momento o Chile, à sua área de influência.

Diante dessa temática, fica nítida a possibilidade de uso dessa HQ pelo professor de Geografia do Ensino Médio, considerando a abordagem feita pelos autores acerca da Geografia Política do mundo bipolar. Os textos e imagens da referida HQ fazem menção a muitos conceitos e/ou símbolos que remetem diretamente à Guerra Fria. Sua

utilização pode, a partir de estímulos do professor, levar o estudante a refletir sobre aquele determinado período histórico, e isso pode contribuir para seu aprendizado por meio de uma ferramenta não convencional.

A interação entre texto e imagem pode despertar a atenção do aluno, principalmente se forem considerados seus conhecimentos prévios acerca da temática abordada. Podemos ver na capa da HQ em análise (ver Figura 1) o personagem Superman segurando uma bandeira vermelha e carregando em seu peito uma foice e um martelo. Isso remete diretamente à bandeira da URSS e demonstra que o super-herói defende política e ideologicamente o comunismo. O uso desses símbolos e das cores pode ser abordado, já que, nesta HQ, o Superman não veste as tradicionais cores da bandeira americana. O tom das cores é mais sombrio.

Leon (2016, p. 490-491), ao analisar a simbologia e o imaginário acerca do referido símbolo comunista, ressalta que:

O símbolo soviético propõe um ‘futuro modelo’ aos trabalhadores, aumentando consideravelmente quem pode identificar-se com ele. Deste modo, parece-nos que o martelo e a foice representam, de maneira resumida, a luta por uma sociedade harmônica, justa e sem exploração.

O Superman estaria levando essa mensagem para todos os cidadãos do mundo, fazendo com que estes se identificassem com a proposta e luta do seu partido. Leon também defende que a associação entre os termos “esquerda” e “revolução” pressupõe justiça social. Para esse pesquisador: “toda essa explanação é organizada simbolicamente, pela foice e o martelo” (LEON, 2016, p. 492). Isso demonstra que, na simbologia do movimento comunista, esse símbolo possui um significado que vai além da simples união entre o trabalhador rural e o operário em pró da revolução.

Outro detalhe: o personagem encontra-se imponente acima de um globo, o que demonstra que ele está cravando a bandeira vermelha no mesmo, simbolizando a conquista da Terra pela doutrina comunista. Isso pode representar ao mesmo tempo uma liderança pela esperança de algo melhor, como se supõe a simbologia da foice e martelo, mas, ao mesmo tempo, também inspira autoridade e despotismo.

De acordo com Hobsbawm (1995, p. 379):

Os revolucionários, incluindo os socialistas revolucionários, não são democratas no sentido eleitoral, por mais sinceramente convencidos que estejam de agir no interesse do ‘povo’. Apesar disso, mesmo que a suposição de que o partido era um monopólio político com um ‘papel liderante’ tornasse um regime democrático tão improvável quanto uma Igreja Católica democrática, isso não implicava ditadura pessoal. Foi Stalin quem transformou os sistemas políticos comunistas em monarquias não hereditárias.

O Superman socialista segue essa tendência, pois, ainda que ele diga que não segue os métodos violentos de Stalin, manteve-se no poder por cerca de cinco décadas, impondo o comunismo aos demais países. A adesão voluntária dos líderes mundiais à ideologia comunista deixava subentendido o medo de possíveis represálias impostas pelas mãos do líder soviético. Diferente de Stalin, que: “dirigiu seu partido, como tudo mais ao alcance de seu poder pessoal, pelo terror e pelo medo” (HOBSBAWM, 1995, p. 379), o Superman daquela realidade alternativa esperou pelo colapso econômico e social de cada país capitalista.

**Figura 1** – O Superman portando os símbolos e cores da URSS



Fonte: Capa da HQ Superman: entre a foice e o martelo (MILLAR; JOHNSON; PLUNKETT, 2017).

Considerando o que foi exposto, fica evidente uma considerável quantidade de termos inerentes à disciplina geográfica, no que concerne à Geografia Política do mundo bipolar. O uso da HQ no ensino se torna uma possibilidade já que o professor pode levar essa discussão para sala de aula, instigando o aluno a pesquisar alguns desses termos, como: comunismo, socialismo, Guerra Fria, ideologia dentre outros.

O professor de Geografia pode pedir ao estudante para comparar a narrativa ficcional da HQ com o conteúdo da disciplina, para, a partir das diferenças, buscar compreender o comportamento, as motivações e as ações das personalidades que existiram na realidade e no relato ficcional. Stalin e J.F.K.<sup>3</sup>, por exemplo, são citados. Mais que isso: o presidente soviético é personagem na HQ e é ele quem escolhe o Superman como seu sucessor, com o intuito de manter o socialismo como ideologia dominante por tempo indeterminado, já que o envelhecimento do Superman ocorre de forma mais lenta e seus poderes o protegem da morte.

Também pode ser abordado o uso da propaganda como meio de disseminação da ideologia e feitos das grandes potências. Segundo Quintero (1999, p. 169):

El triunfo de la Revolución Rusa y, después de la segunda guerra mundial, la aparición de países socialistas en la órbita soviética hará de la lucha de clases un conflicto internacional entre estados, entre modelos de sociedad reales y radicalmente enfrentados. Buena parte de este enfrentamiento se llevará y se lleva a cabo en el terreno de la propaganda durante la guerra fría.<sup>4</sup>

Na primeira parte da HQ em análise, a vinculação do Superman com a URSS é amplamente noticiada nos EUA, tanto pelo jornalismo impresso quanto pelo televisivo. As pessoas recebiam as notícias e ficavam assustadas, irritadas ou espantadas com a aparecimento da nova “arma” de Stalin.

Na Figura 2 podemos perceber a divulgação dessa notícia, enquanto uma família lê o jornal e acompanha o noticiário na televisão, que afirma o Superman: “como campeão do proletariado, trava uma interminável batalha pelo socialismo e pela expansão internacional do Pacto de Varsóvia” (MILLAR; JOHNSON; PLUNKET,

---

<sup>3</sup> Referências aos presidentes Joseph Stalin, da URSS, e John Fitzgerald Kennedy, dos EUA.

<sup>4</sup> O triunfo da Revolução Russa e, depois da segunda guerra mundial, a aparição de países socialistas na órbita soviética fará da luta de classes um conflito internacional entre Estados, entre modelos de sociedade reais e radicalmente opostos. Boa parte desse confronto acontecerá e é realizado no campo da propaganda durante a guerra fria (Tradução nossa).

2017, não paginado). Esse é mais um conceito que pode ser discutido em sala de aula, onde o professor pode abordar sua diferença em relação à Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), a localização desses países do mapa, bem como o alinhamento ideológico dos países membros de ambas as alianças militares.

A imagem do Superman é divulgada para o mundo todo ao lado de Stalin, enquanto o noticiário afirma: “Superman, orgulho do Estado Soviético, símbolo de nosso poderio militar” (MILLAR, JOHNSON; PLUNKET, 2017, não paginado). Representantes da imprensa dos EUA, evidentemente, não gostaram do que ouviram.

**Figura 2** – O Superman soviético é apresentado ao mundo



Fonte: Millar; Johnson e Plunket (2017).

Outro momento que pode ser abordado é a mudança de postura do Superman quanto à liderança do Partido Comunista. Se em um primeiro momento ele nega ter intenções em assumir o posto de Stalin após sua morte (Figura 3), após ter contato com pessoas que se deslocavam de várias repúblicas soviéticas para Moscou, para acompanhar o velório de Stalin, o Superman decide assumir a liderança e presidência do país, com o objetivo de diminuir as desigualdades em território soviético (Figura 4).

**Figura 3** – Superman inicialmente recusa a liderança do partido



Fonte: Millar; Johnson e Plunket (2017).

Isso pode ser usado a favor do professor de Geografia para abrir um debate ou discussão entre os alunos acerca das questões econômicas e sociais nos países sob a influência soviética e americana.

**Figura 4** – Ao perceber fome e pobreza, o Superman assume a liderança do partido



Fonte: Millar; Johnson e Plunket (2017).

Em determinado momento, por exemplo, é mencionado na HQ que:

União Soviética era uma congregação muito frágil quando o Superman subiu ao poder. Duas décadas depois, e o mundo inteiro é nosso aliado. Apenas os Estados Unidos e o Chile preferiram permanecer independentes: as duas últimas economias capitalistas na terra e ambas à beira do colapso fiscal e social (MILLAR, JOHNSON; PLUNKET, 2017, não paginado).

A escolha do Chile como único país ainda capitalista, ao lado dos EUA, não parece ter sido uma escolha aleatória do roteirista da HQ, Mark Millar. O professor pode aproveitar essa passagem da HQ e discorrer sobre o alinhamento ideológico entre ambos os países americanos, a partir do golpe que assassinou o presidente chileno Salvador Allende, em 11 de setembro de 1973, e estabeleceu uma ditadura sob a liderança do general Augusto Pinochet.

É importante salientar que os EUA consideravam os generais latinos como aliados, chegando a financiar, tanto no Chile quanto no Brasil, inclusive: “atores nativos do próprio país contrários ao governo ‘indesejável’” (JOFFILY, 2018, p. 66-67). Dessa maneira, a HQ consegue tocar em mais um assunto passível de conexões com o passado histórico.

A ascensão de Lex Luthor ao poder, no fim da história narrada, também traz alguns elementos para reflexão pelo professor, afinal, ao mesmo tempo em que comemora sua reeleição como presidente dos EUA, a influência soviética diminui com o suposto sacrifício do Superman. A imagem destacada na Figura 5 demonstra a derrubada das estátuas de líderes socialistas, incluindo o Superman, fato que lembra o que ocorreu com as diversas estátuas de Stalin após sua morte nos anos 1950 (EGOROV, 2018).

**Figura 5** – Ascensão de Lex Luthor e derrocada de estátuas de líderes soviéticos

Fonte: Millar; Johnson e Plunket (2017).

O professor de Geografia pode inclusive, utilizar essa imagem para comparar tanto o evento fictício narrado na HQ, quanto a real derrubada de estátuas de líderes soviéticos com a recente derrubada de monumentos que homenageiam personalidades ligadas à escravidão e ao colonialismo. A estátua de Cristóvão Colombo localizada na cidade de Baltimore, EUA, por exemplo, foi derrubada em decorrência dos protestos que aconteceram após a violenta morte do cidadão afro-americano George Floyd por um policial branco (CORREIO DO POVO, 2020, não paginado).

A HQ **Superman: entre a foice e o martelo**, deste modo, demonstra potencial para várias discussões e abordagens pelo professor de Geografia. Daí a necessidade de divulgar a utilização das HQs como ferramentas de apoio ao ensino, principalmente na

educação básica pública, onde os recursos muitas vezes são escassos ou pouco dinâmicos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho discutimos o uso de HQs no ensino, salientando a importância delas como uma ferramenta diversificada, que pode colaborar com o ensino de Geografia. Demonstramos a possibilidade de utilização da HQ **Superman: entre a foice e o martelo** como ferramenta pedagógica para o ensino de Geografia, partindo do princípio que ela aborda temas relacionados à Geografia Política do mundo bipolar. São apresentados diversos conceitos pertinentes aos conteúdos relacionados à Guerra Fria, como capitalismo, comunismo, socialismo, CIA, KGB, OTAN, Pacto de Varsóvia e corrida armamentista.

Ao apresentar a rivalidade entre as grandes potências da Guerra Fria pela perspectiva do socialismo, onde, sob a liderança de um Superman soviético, a URSS toma a dianteira na disputa geopolítica em todos os indicadores científicos e sociais, erradicando a fome e diversas doenças que assolam o mundo, a HQ **Superman: entre a foice e o martelo** apresenta um interessante contraponto ao discurso histórico-geográfico sobre o mundo bipolar. Por meio do texto ficcional, o professor de Geografia pode instigar os estudantes a refletirem sobre os dois lados da disputa ideológica que dominou o mundo nos anos que se seguiram após o fim da Segunda Guerra Mundial, considerando as possibilidades de vitória do lado socialista.

A abordagem feita pela HQ sobre a corrida armamentista baseada na produção de super-humanos traça um paralelo interessante que também merece uma observação. Concluímos que as possibilidades para análise do mundo bipolar nessa história em quadrinhos, dessa maneira, permitem ao professor de Geografia fazer uso desse recurso, o que, além de enriquecer sua aula, fará o aluno ter contato com a linguagem das HQs. A abordagem acerca do mundo bipolar na HQ, contudo, dá margem para a ampliação dessa discussão, que pode incluir um aprofundamento do tema no plano histórico-geográfico, bem como um estudo das aproximações e distanciamentos entre a linguagem das HQs e a literatura, considerando o caráter ficcional da obra em estudo.

Diante do que foi exposto, consideramos que a utilização da citada HQ em sala de aula contribui muito para a discussão acerca da Geografia Política do mundo bipolar. Recomenda-se também a utilização da referida HQ em turmas do terceiro ano ensino médio, onde há um maior aprofundamento acerca das questões geopolíticas do século XX. Entendemos que o uso de HQs em sala de aula, em especial a que é objeto de análise neste trabalho, permite ao professor de Geografia uma alternativa aos meios mais tradicionais de ensino, o que torna a relação professor-aluno mais dinâmica e eficaz, já que o aluno será estimulado a questionar a maneira como os conteúdos da disciplina são representados na HQ. Por fim, espera-se que esse trabalho possa contribuir com o surgimento de novas pesquisas acerca das possibilidades de uso das HQs no ensino.

## 6. REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. Histórias em quadrinhos e educação: inovando o currículo. In: LIMA, Maria do Socorro Lucena (Org) et al. *Didática e prática de ensino na relação com a escola*. Fortaleza: EdUECE, 2015, p. 2559-2570.

BRAMBILA, João Eduardo Maravieski; OLIVEIRA, Rosangela Miola Galvão; FRANCO, Sandra Aparecida Pires. Leitura de charges: um projeto de intervenção para o ensino de Geografia na educação básica. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO: educação, diversidade e ação pedagógica, 2014, 4., Joaçaba, SC. *Anais do Colóquio Internacional de Educação e Seminário de Estratégias e Ações Multidisciplinares*. Joaçaba, SC: UNOESC, 2014, v. 2. p. 887-900. Disponível em: <<https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/coloquiointernacional/issue/view/141>> Acesso em: 23 nov. 2020.

CAETANO, Jéssica Nene; BEZZI, Meri Loudes. Reflexões na Geografia Cultural: a materialidade e a imaterialidade da cultura. *Sociedade & Natureza*, Uberlândia, MG, n. 3, p. 453-466, set./dez. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/sociedadennatureza/article/view/13321>>. Acesso em: 20 nov. 2020

CARUSO, Francisco; SILVEIRA, Cristina. Quadrinhos para a cidadania. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, jan.-mar. 2009, p. 217-236. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702009000100013&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702009000100013&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em: 20 nov. 2020.

COSTA, Rafael Martins da. *Geografia em Quadrinhos: imaginando o mundo em sala de aula*. 2012. 112 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/56278>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EGOROV, Boris. Da ascensão ao tombo: como os monumentos a Stálin sumiram do mapa europeu. In: *Russia Beyond*, 27 jun. 2018. Disponível em: <<https://br.rbth.com/historia/80804-ascensao-tombo-monumentos-stalin-sumiram-mapa-europeu>>. Acesso em: 11 nov. 2020.

ESTÁTUA de Cristóvão Colombo é derrubada em Baltimore, nos EUA. *Correio do Povo*, Porto Alegre, 05 jul. 2020. Disponível em: <<https://www.correiodopovo.com.br/not%C3%ADcias/mundo/est%C3%A1tua-de-crist%C3%B3v%C3%A3o-colombo-%C3%A9-derrubada-em-baltimore-nos-eua-1.445774>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

HOBBSAWM, Eric J. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991*. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JOFFILY, Mariana. A política externa dos EUA, os golpes no Brasil, no Chile e na Argentina e os direitos humanos. *Topoi*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 38, p. 58-80, 2018. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/topoi/v19n38/2237-101X-topoi-19-38-58.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

LEON, Yohan, Ise. A foice, o martelo e o reconhecimento: estudo sobre a simbologia e o imaginário que cerceia o emblema característico da União Soviética. *Revista Labirinto*, Porto Velho, RO, v. 25, p. 480-498, 2016. Disponível em: <<https://www.periodicos.unir.br/index.php/LABIRINTO/article/view/1763>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

MELO, Shesmman Fernandes Barros de; SALIS, André Ulisses de. Ideologização e política no quadrinho: Batman - O Cavaleiro das Trevas. *Akrópolis*, Umuarama, PR, v. 14, n. 3 e 4, p. 147-152, 2006. Disponível em: <<https://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/592>>. Acesso em: 1 jun. 2010.

MILLAR, Mark; JOHNSON, Dave; PLUNKETT, Kilian. *Superman: entre a foice e o martelo*. Tradução de Jotapê Martins. Barueri, SP: Panini Brasil, 2017.

NEVES, Pedro Dias Mangolini; RUBIRA, Felipe Gomes. Histórias em quadrinhos na geografia escolar. *Geografia, Ensino & Pesquisa*, Santa Maria, RS, v. 21, n. 3, p. 118-129, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/26546>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

NEVES, Silvia da Conceição. *A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula*. 2012. 30 f. Monografia (Licenciatura em Artes Visuais) - Universidade Aberta do Brasil (UAB), Universidade de Brasília (UNB), Brasília, 2012. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/5588>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

NOGUEIRA, Andrea de Araújo. Entrevista: Andrea de Araújo Nogueira. *Bigorna.net*. 26 jul. 2006. Disponível em: <<https://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1153889018>>. Acesso em: 5 nov. 2020.

ORTEGA, Any; SILVA, Stanley Plácido da Rosa. (Orgs.). *Dicionário de conceitos políticos*. São Paulo: Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo, 2020.

ORTIZ, Renato. As ciências sociais e a cultura. **Tempo Social**, São Paulo, v. 14, n. 1, 2002, pp. 19-32.

QUINTERO, Alejandro Pizarrozo. La historia de la propaganda: una aproximación metodológica. *Historia y Comunicación Social*, Madrid, n. 4, p. 145-171, 1999. Disponível em: <<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS9999110145A>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

RAMA, Maria Angela Gomez. *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*. 2006. 131 f. Dissertação (Mestrado em Geografia Humana) - Universidade de São Paulo São Paulo, 2006. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde-17072007-112019/pt-br.php>> Acesso em: 23 nov. 2020.

PIANCIOLA, Cesare. Socialismo. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. (orgs.). *Dicionário de Política*, volume 2. 11. ed. Tradução de: Carmem C. Varriale et al. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998, pp. 1196-1202.

RIBEIRO, Matheus Barbosa; XIMENES, Lenir Gomes. *A representatividade negra nos quadrinhos de super-heróis: do ativista Martin Luther King ao defensor do Harlem Luke Cage*. 2017. 19 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, MS, 2017. Disponível em: <[file:///C:/Users/Iali/Downloads/matheus\\_barbosa\\_ribeiro\\_a\\_representatividade\\_negra\\_nos\\_.pdf](file:///C:/Users/Iali/Downloads/matheus_barbosa_ribeiro_a_representatividade_negra_nos_.pdf)>. Acesso em: 13 set. 2018.

RUSCONI, Gian Enrico. Capitalismo. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. (orgs.). *Dicionário de Política*, volume 1. 11. ed. Tradução de: Carmem C. Varriale et al. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998, pp. 141-148.

SIANI, Marcus Vinícius Borges. *Alegorias da diferença: valores, estigma e segregação social nos quadrinhos X-men*. 2003. 154 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/alegorias-da-diferenca-valores-estigma-e-segregacao-social-nos-quadrinhos-dos-x-men-2003/10>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

SILVA, Diôgo Rodrigues da; FREITAS, Wagner Abadio de. As histórias em

quadrinhos do Chico Bento e o ensino de Geografia. In: EDIPE - ENCONTRO ESTADUAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO, 5., 2013, Goiânia. *Anais do V EDIPE - Didática e Formação de Professores: A Qualidade da Educação em Debate*. Goiânia: Gráfica PUC-Goiás, 2013, p. 1-20. Disponível em: <<http://cepedgoias.com.br/edipe/vedipefinal/pdf/gt07/co%20grafica/Diogo%20Rodrigues%20da%20Silva.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

SILVA, Ricardo George de Araújo. Ideologia. In: ORTEGA, Any; SILVA, Stanley Plácido da Rosa. (Orgs.). *Dicionário de conceitos políticos*. São Paulo: Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo, 2020.

TELES, Gustavo Borges. *A Besta e o Filho Vermelho: representações do comunismo nos quadrinhos de Superman e Batman (1988-90 e 2003)*. 2016. 151 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/6095>>. Acesso em: 21 nov. 2020.

TOLEDO, Juliana Medina de. *Asterix entre os acadêmicos: o uso dos quadrinhos para uma análise dos conceitos de geografia*. 2011. 65 f. Monografia (Bacharelado em Geografia) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG, 2011. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/asterix-entre-os-academicoso-uso-dos-quadrinhos-para-uma-analise-dos-conceitos-de-geografia-2011/99>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Recebido em 27/05/2021.

Aceito em 01/11/2021.

Publicado em 15/12/2021.