

**A CONSTRUÇÃO DOS HERÓIS  
NA IDENTIDADE NACIONAL DOS POVOS:  
OS QUADRINHOS E A MEMÓRIA SOCIAL DOS MITOS**

*Cesar Augusto Lotufo (UNESA)*

[andre@smarra.com.br](mailto:andre@smarra.com.br)

Povos diferentes, como por exemplo os assírios, babilônios, gregos e romanos, fundaram suas tradições guerreiras a partir de uma constante luta contra seus vizinhos pela expansão territorial e supremacia cultural. Essa necessidade de guerrear que permanece viva em muitas sociedades contemporâneas, marcou o tempo histórico, assim como os deuses e semi-deuses em suas constantes lutas deixaram as suas marcas no tempo mítico da memória social dessas civilizações clássicas. Entendemos que o mito é uma fala que pode ser construída de tudo que imaginarmos. É uma mensagem aparentemente despolitizada que representa interpretações sobre domínios empíricos dos grupos sociais, sendo, dessa forma, apropriado por estruturas de poder e/ou de controle que distorcem suas características de magia inocência, tornando-os armas perigosas e instrumentos de dominação, sobretudo onde dominam a falta de informação, a ignorância, enfim, a alienação. Pode-se dizer que o mito é uma narrativa sim, mas especial, uma fala que deve ser localizada em tempos imemoriais e que não vai direto ao assunto porque “esconde” um mistério sobre os povos. Dessa forma deve-se entender que o mito necessita de interpretação, deve ser decodificado, decifrado, pois a sua “verdade” deve ser investigada em outra lógica permitindo-nos afirmar que os narradores dos mitos não são mentirosos e por essas lógicas fabulosas possuem uma grande eficiência no funcionamento das sociedades. A indústria dos quadrinhos, sobretudo em sua Era de Ouro, apresentava seus heróis superpoderosos ou não, seguindo essa linha antropológica de confrontação entre o mundo do “bem” – nós, os civilizados -, e o do “mal” – os outros, os bestiais, os primitivos –, muitas vezes confundido com a África, o Oriente Próximo, e o Extremo Oriente e as florestas equatoriais da América do Sul e da Oceania, lugares não muito conhecidos até meados do século XX. O exótico invade as mentes de roteiristas, desenhistas e leitores das HQs, ideologizando seus pensamentos sobre os habitantes e os cenários dessa geografia pouco conhecida no Ocidente. Essa ideologia ocidental que perdura até hoje em roteiros ficcionais para muitas HQs, longa metragens, desenhos animados e seriados de TV foi coroada, naquela época, por viagens realizadas pelo mágico Mandrake e seu fiel ajudante Lothar (Lee Falk e Phil Davis, 1934), a dois países distantes, habitados respectivamente, por faquires e por humanos

pequeninos em duas quadrinizações clássicas, de 1935 e 1936, repletas de etnocentrismo, já que esses lugares imaginários foram localizados numa Ásia com palácios muçulmanos nas selvas da Índia recheadas de tigres, junto a desfiladeiros tibetanos com lagos cheio de crocodilos e tortuosos caminhos protegidos por seres grotescos fantasiosos, como se retirados da famosa *Odisseia* de Homero. A necessidade dos heróis e super-heróis no mundo atual é resultado de uma operação cognitiva de grande impacto psicológico, diante das críticas sociais construídas em diferentes contextos históricos, como ocorreu no surgimento do Capitão América, durante a II Guerra Mundial, ou do Super-Homem, diante do medo da ascensão do nazi-fascismo.