

**SOCIEDADE DE CONSUMO, ECOLOGIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:  
ANÁLISE DE AMÉRICA, DE ROBERT CRUMB, E O MONSTRO DO PÂNTANO,  
DE ALAN MOORE**

Márcio dos Santos Rodrigues

Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil

**RESUMO**

Nas últimas décadas, as Histórias em Quadrinhos têm acompanhado uma tendência verificada em outros produtos culturais: apresentar e discutir algumas das características da sociedade contemporânea que produzem impactos negativos sobre o meio ambiente. A comunicação tem como objetivo discutir a vinculação dos Quadrinhos com temáticas ecológicas, considerando-os como uma prática sociocultural, uma forma de traduzir experiências de vida e percepções sobre temas caros ao contexto em que se inserem. Como material representativo, selecionamos duas obras: uma antologia de quadrinhos, *América*, do roteirista, desenhista e músico Robert Crumb e algumas edições escritas pelo roteirista britânico Alan Moore, durante a década de 1980, para o título do Monstro do Pântano (*Swamp Thing*, no original). Acompanhamos aqui o esforço desses quadrinistas em fazer dos quadrinhos um instrumento para refletir sobre os efeitos do capitalismo e as particularidades da sociedade de consumo. Aqui discutimos como e em quais termos a postura crítica de ambos os autores é elaborada e apresentada ao público-leitor, além de perceber em que medida seus trabalhos dialogam com outros discursos – produzidos tanto no mesmo período quanto no passado. Para desenvolver nossa argumentação, utilizamos como recurso teórico-metodológico os referenciais da História Ambiental, particularmente aqueles que lidam com representações e o imaginário social.

**PALAVRAS-CHAVE:** Sociedade de consumo; Ecologia; Histórias em Quadrinhos.

Até meados da década de 1970, muito havia sido escrito e debatido sobre como os padrões de consumo e de produção nos sociedade contemporânea proporcionavam impactos exclusivamente sobre hábitos humanos. Esse tema havia sido especialmente tratado no campo da sociologia e no da filosofia. Para Pierre Bourdieu, o consumo – seja ele econômico ou cultural – apareceria como um elemento de distinção (ou diferenciação) social, tal como o sociólogo francês concebeu em sua obra *A distinção: crítica social do julgamento*. Configurou-se ainda a percepção (ou senso comum) de que as coisas que compramos não são simples matéria de distinção. Elas acabariam nos possuindo, atrelando, sem possibilidade de escolha ou não, nossas vidas à fabricação industrial e à sociedade de consumo. Esta última, aparentemente, desenvolveu-se de forma incontrolável após da 2ª

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

Guerra Mundial, alterando costumes, padrões morais e estilos de vida – como denunciou Jean Braudillard, em seu *A sociedade de Consumo (La Société de consommation*, no original). Segundo o filósofo francês,

Chegamos ao ponto em que o consumo invade toda a vida, em que as atividades se encandeiam do mesmo modo combinatório, em que o canal das satisfações se encontra previamente traçado, hora a hora, em que o envolvimento é total, inteiramente climatizado, organizado e culturalizado (BAUDRILLARD, 2008, p. 19).

Tais análises, a despeito de serem bastante elucidativas, desconsideravam uma variável importante: os impactos que a sociedade de consumo produz sobre o meio ambiente. Mesmo no texto “A cultura do lixo”, que integra o livro *Vidas Desperdiçadas*, do sociólogo polonês Zygmunt Bauman, cuja ênfase é posta sobre como nossa sociedade contemporânea é marcada pela lógica do supérfluo e do descartável, não considera como objeto de reflexão o impacto do consumo conspícuo sobre o meio natural. Há sim uma discussão sobre o tipo de lixo industrial atualmente produzido, mas tal debate aparece como desvinculado de uma problematização acerca do meio ambiente e como relacionado apenas à alteração dos padrões morais dos sujeitos na contemporaneidade.

O debate ambiental, tal como se desenvolveu a partir dos anos 1960, incorporou e tem incorporado, cada vez mais, a questão da produção e o consumo exacerbado na sociedade contemporânea como um elemento de análise. Nessa esteira temos ainda o desenvolvimento da chamada História Ambiental, campo do qual se ocupa a presente comunicação. Trata-se do campo da História e da Historiografia que considera as complexas relações, historicamente construídas, que os seres humanos estabelecem com o meio natural. Como área acadêmica de especialização, a História Ambiental emergiu nos Estados Unidos. Tal emergência estaria em consonância com o avanço dos movimentos ambientalistas nesse País desde o último quartel do século XX. Em 1972, temos na Universidade da Califórnia, em Santa Barbara, o primeiro curso ofertado sobre História Ambiental. O termo “*Environmental History*” teria sido cunhado em 1977,

“por historiadores norte-americanos reunidos em torno da Sociedade Americana de História Ambiental (*American Society for Environmental History*) e da revista *Environmental History*, especializada no tema” (DUARTE, 2005, p.32).

As Histórias em Quadrinhos acompanharam também a tendência de apresentar e discutir algumas das características da sociedade contemporânea que produzem impactos negativos sobre o meio ambiente. Se acompanharmos algumas produções das últimas décadas, veremos o esforço de quadrinistas em fazer dos quadrinhos um instrumento para refletir sobre os efeitos do capitalismo e as particularidades da sociedade de consumo. Como material representativo, selecionamos duas obras: uma antologia de quadrinhos, “América”, que reúne trabalhos do roteirista, desenhista e músico Robert Crumb, e algumas edições escritas pelo roteirista britânico Alan Moore durante os anos 1980 para o título do Monstro do Pântano (*Swamp Thing*, no original). Consideramos essas produções representativas de uma postura crítica com relação aos impactos ecológicos. Ambas questionam relação que o homem estabelece com a natureza, em uma “sociedade de desperdício”, tal como a descrita e analisada por Baudrillard em *A sociedade de consumo*. Também podem ser consideradas como formas de traduzir experiências de vida e percepções sobre esse debate. Partimos do pressuposto de que o conteúdo que veiculam passa longe de ser uma visão especular. Em outras palavras, não poderiam ser tomadas como um mero reflexo de uma suposta realidade. Se há um efeito de realidade nelas – para utilizar um termo de um crítico literário e filósofo francês (BARTHES, 1988. p. 158-165) –, tal efeito é construído como simulação de uma presença. Deste modo, faz todo sentido utilizarmos noções como a de “imaginário” e “representações” para analisar tais produções. Como discutiu, certa vez, o historiador Roger Chartier, a representação exhibe a presença de algo, não como um reflexo ou a realidade tal como ela é, mas “como a apresentação pública de algo ou alguém” (CHARTIER, 1990. p.20). Por meio dessa exibição da presença – no caso, de um problema apresentado em contornos ficcionais –, os autores tentariam projetar no imaginário dos eventuais leitores fórmulas narrativas visuais permeadas de juízos de valor e objetivando fazer delas uma espécie de “reflexo no espelho” (BACZKO, 1985, p.300), algo que eles possam considerar como real e passível de modificação.

Importará aqui os sentidos ou significações que essas produções estabelecem como sendo a natureza deu respostas diferentes às condições do meio natural e como dele se apropriaram. Importará aqui a representação da sociedade que descrevem como sendo marcada pelo consumo conspícuo, pela poluição e pelo desperdício. Convém assinalar aqui

que entendemos a sociedade de consumo como aquele tipo de sociedade onde os indivíduos utilizam parte considerável do seu tempo para adquirir, possuir, usar e se dispor de bens materiais ou simbólicos (BRAUDILLARD, 1998; BAUMAN, 2004). Esses bens, além de não corresponderem quase sempre às necessidades básicas do indivíduo, produziram impactos ambientais os mais variados.

Começamos então por *América*, coletânea que reúne curtas histórias em quadrinhos escritas e desenhadas entre 1970 e 1997 pelo roteirista, desenhista e músico norte-americano Robert Crumb. Nascido em 1943, na Filadélfia, Crumb tornou-se, desde o final da década de 1960, conhecido e reconhecido por ter criado uma galeria de personagens icônicas da Contracultura como o *Fritz the Cat* e o *Mr. Natural*.

## **UM OLHAR SOBRE UMA AMÉRICA CONSUMISTA E POLUÍDA**

A coletânea de histórias em quadrinhos *América* coloca ao historiador ambiental a tarefa de debater as relações entre a sociedade e a natureza como algo além de espaços distanciados das grandes cidades. A própria cidade é matéria de reflexão. Crumb a todo o momento ressaltava como nossas cidades encontram-se abarrotadas de objetos e edificações construídos com materiais provenientes da natureza, mesmo que inegavelmente modificados pela ação humana. A obra se configura como uma espécie de resposta ao modo como a sociedade norte-americana lidou e ainda lida negativamente – conforme assinala o “pai dos quadrinhos *underground*” – com as condições impostas pela natureza e como dela se apropriou, modificando-a de diferentes maneiras. É exemplar nesse quesito a curta história “Uma breve história da América” (*A Short History of America*, em inglês). Originalmente publicada em 1979 nas páginas da revista *CoEvolution Quarterly* #23, a curta história em quadrinhos teve, em 1988, acrescentados mais três quadros ao seu esquema narrativo. A edição publicada pela Editora Conrad, em outubro de 2004, que aqui utilizamos, traz essa versão expandida. Nela visualizamos, visualizamos algo parecido com o que a historiadora ambiental Regina Horta Duarte escreveu certa vez: “o pressuposto de incompatibilidade, em que a ocupação humana é sempre vista como a causa da destruição e o homem aparece como o único grande erro da natureza” (DUARTE, 2004, p. 144-161). Em outras palavras, temos na curta HQ a interpretação de que e como a presença humana

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

seria sempre nociva àquilo que até então tido como originalmente natural. O primeiro quadro da sequência de cinco páginas, que reproduzimos abaixo, evoca o mito da natureza intocada.

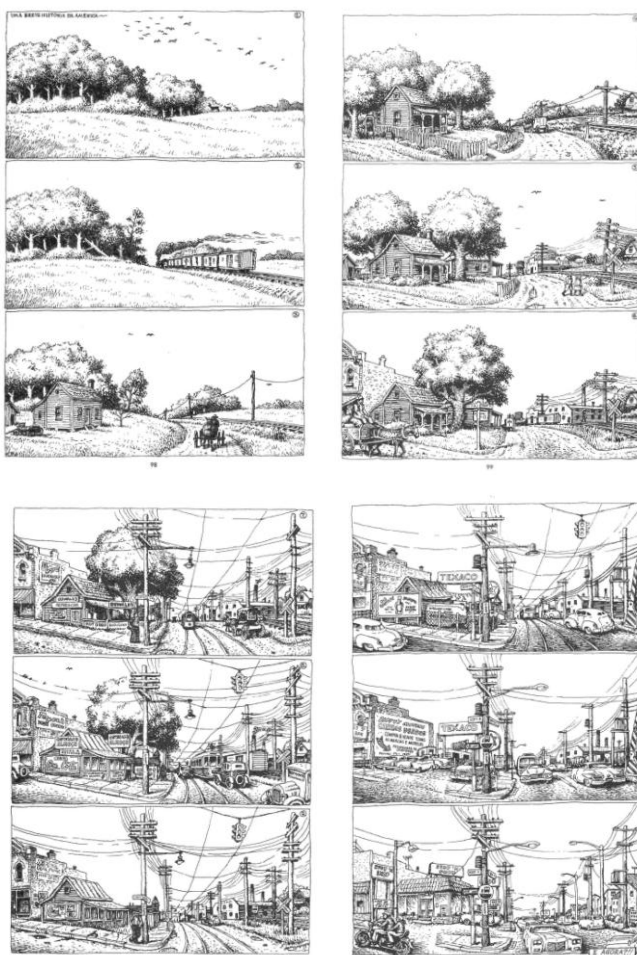


Figura 1 – Sequência de R. Crumb sobre as transformações na paisagem natural da América

Fonte: CRUMB, Robert. *América*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. p. 98-101.

O tratamento conferido à natureza a longo do tempo é o de simples objeto à disposição dos desígnios dos homens. Nos três painéis acrescentados por Crumb em 1988, há a descrição visual de três futuros possíveis:



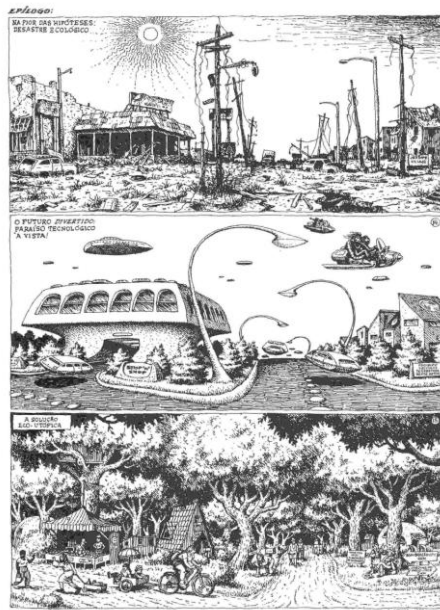


Figura 2 – Crumb especula a respeito dos futuros possíveis da atual sociedade de consumo

Fonte: CRUMB, Robert. *América*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. p. 102.

Os três quadros acima aparecem como resposta à questão lançada no 12º quadro, onde o autor pergunta: “E agora?!”. Com essa indagação Crumb está assumindo um tom imparcial em sua crítica com relação à maneira como o progresso tratou negativamente a natureza? Acreditamos que, ao finalizar com a pergunta, ele estaria abrindo espaço para que os eventuais leitores dessa história em quadrinhos também possam pensar a respeito das implicações de não se tomar a sério advertências ecológicas. Interessante como os dois últimos painéis da história suscitariam a ideia de que prescrevem soluções, mas não é o que percebemos se considerarmos quem é o autor. Robert Crumb é um daqueles autores marcados pela ironia. Sua solução ecotópica, que apresenta um futuro ecologicamente sustentável – parecido, em termos, com as imagens evocadas nos romances *Ecotopia* (1975) e *Ecotopia Emerging* (1981), ambos escritos por Ernest Callenbach – está mais para uma versão *hippie* do futuro divertido apresentado no quadro anterior, que lembra muito o universo ficcional dos *Jetsons*, do desenho animado produzido pela Hannah-Barbera a partir de 1962. Já o primeiro dos três quadros acrescentados reforça a ideia – um tanto pessimista para alguns, realista para outros – de que o desastre ecológico, além de eminente, está próximo. A concepção da destruição da natureza que nos rodeia como eminente

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

interessa ao historiador ambiental, justamente por expressar as diferentes representações que circulam no meio social com relação ao atual estado do mundo natural.

Há no trabalho de Crumb uma valorização do artesanal, como fica evidente no seguinte argumento: “Eu traria de volta o artesanato para que as pessoas pudessem se sentir orgulhosas de seu trabalho! Chega de linhas de montagem! Bens de melhor qualidade em menor quantidade! As coisas durariam mais!” Há nessa passagem uma defesa das aptidões individuais, que seria contrária à alienação do processo industrial. O artesanato seria capaz de promover uma responsabilidade para com o meio ambiente, já que o artesão, ao lidar diretamente com a conservação e o aproveitamento dos materiais, sentir-se-ia responsável por suas ações e realizações. Em outras histórias em quadrinhos da coletânea, vemos como a máquina aliena o homem do processo de fabricação. Crumb chega a defender uma atitude moral do trabalho, ao aspirar que “todas as *socialites*, corretores, modelos executivos de relações públicas, presidentes de conselho administrativos e suas esposas, toda essa gente da alta sociedade”, deveria “trabalhar no campo, capinando nas plantações, por alguns verões”, para saberem “o que é a vida de verdade”. Há o pressuposto de que a cultura do artesanato produziria menor ou nenhum impacto sobre o meio natural, já que o trabalho manual estaria, conforme acredita Crumb, adaptado às condições que a natureza oferece. Quando Crumb argumenta a respeito do fim das linhas de montagem e da urgência por bens de melhor qualidade em menor quantidade, evidenciamos uma crítica à obsolescência programada dos produtos industriais – obsolescência que faz com que adquiramos e substituamos os produtos em uma lógica autorreprodutiva. Como certa vez assinalou Braudillard,

O que hoje se produz não se fabrica em função do respectivo valor de uso ou da possível duração, mas antes “em função de sua morte”, cuja aceleração só é igualada pela inflação dos preços (BRAUDILLARD, 2008. p.44-45).

Há também em *América* uma crítica aos indivíduos que utilizam uma parte considerável do seu tempo, atenção e dinheiro para adquirir, possuir, usar e se dispor de bens materiais, como em “Patrícia vai às compras” (*Patricia Pig goes shopping*). A condenação nessa história em quadrinhos, publicada originalmente em *Black and White Comics*, em 1973, recai sobre o consumismo supérfluo ou conspícuo dos *shopaholics* – isto

é, das pessoas que são viciadas em compras. Patricia e sua amiga Suzy são representadas como sendo superficiais e tão perdidas diante das várias possibilidades de compra do *shopping center*. No final dessa HQ, Patricia nada compra e Suzy age por impulso, comprando algo que servirá tão-somente para fazê-la se arrepender de ter comprado.

Em “Lixo: o que nós jogamos fora?”, publicada originalmente em 1982, Crumb problematiza, dentre outras coisas, como a cultura do lixo diz muito a respeito sobre a sociedade que a produz. Há nessa curta história de quatro páginas a intenção de especular sobre o que estaria por trás da chamada cultura do lixo. Trata-se de uma especulação que vai além de classificar o que seria lixo ou não, e de apresentar os motivos pelos quais não deveríamos jogar resíduos de qualquer espécie na natureza. Aqui o quadrinista nos imputa a responsabilidade de lidar diretamente com aqueles que irão expor às próximas gerações ao desequilíbrio ecológico: os “abomináveis homens de negócio” (CRUMB, 2004, p.21). Nesse ponto a HQ assume um forte teor anticapitalista, associando o maltrato que os detentores do capital econômico infligem à natureza como resultado de uma “conspiração”.

Crumb chega a desaprovar e a bombardear a cultura da reciclagem, assinalando que ela nos proporciona uma falsa sensação de controle e segurança. O autor está apontando para o fato de que a reciclagem também causa impactos ambientais e serviria tão-somente para encobrir todo um sistema de produção e consumo que se beneficia do reaproveitamento de materiais descartados. Há na obra uma crítica aos centros de reciclagem no que tange ao encorajamento de um consumismo autorizado. Conforme o roteirista, esses centros seriam uma maneira encontrada pelas pessoas de eliminar uma possível culpa por não terem optado por uma postura consumerista. Ao ler a obra, temos a impressão de que ideias como a de desenvolvimento sustentável seriam uma espécie de artimanha semântica que nos induziria a acreditar que toda e qualquer postura dita ecologicamente correta estaria isenta de produzir danos ao meio ambiente. A curta história termina com um desafio moral para os leitores, ao apresentar a figura de uma mãe-natureza deteriorada, amamentando as gerações futuras. Chega até ser senso comum dizer que danos ambientais produzidos no presente terão efeitos irreversíveis no futuro. É particularmente o que essa representação da mãe-natureza completamente arruinada nos assinala.



Cumprir dizer que Robert Crumb escolheu o exílio como melhor alternativa para se ver livre dos problemas da América moderna, consumista e cada vez mais poluída. Ele atualmente mora no sul da França, em uma pequena comunidade, com sua esposa e filha.

### **DISCURSO ECOLÓGICO EM *O MONSTRO DO PÂNTANO***

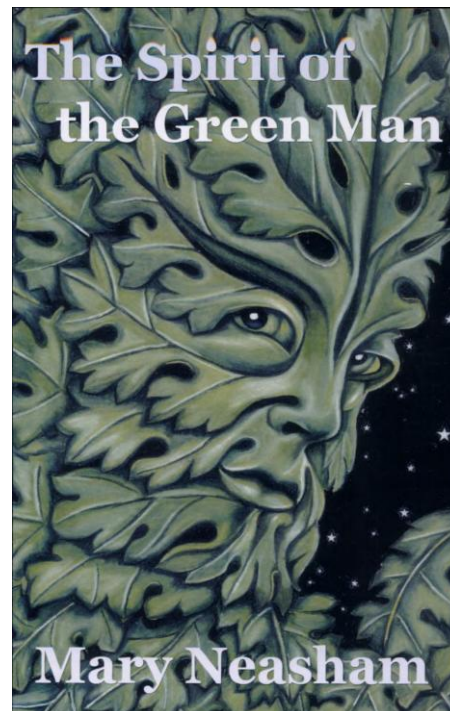
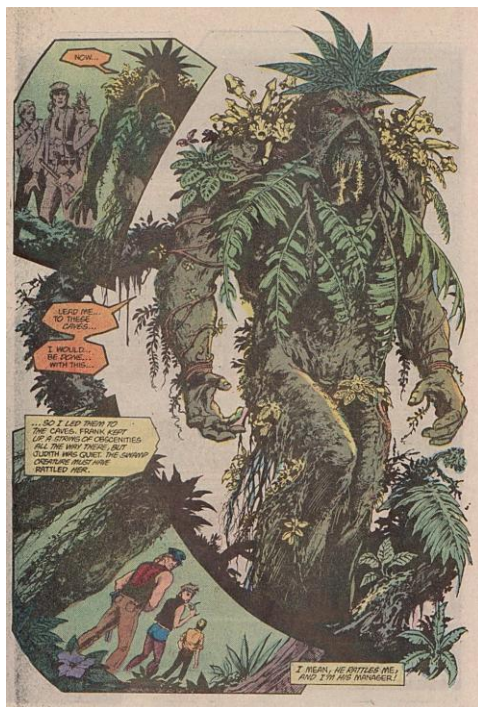
Uma discussão mais aprofundada a respeito de como os quadrinhos podem se configurar como uma forma de se opor a atual sociedade de consumo é apresentada na reformulação encabeçada por Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben do *Monstro do Pântano* (*Swamp Thing*, no original). Essa equipe criativa de quadrinistas trabalhou, a partir de 1984, sua versão da personagem<sup>1</sup> criada em 1971 por Lein Wein e Berni Wrightson como intimamente ligada com a natureza. Antes do então relativamente desconhecido Alan Moore ter assumido o cargo de roteirista do título, *Swamp Thing* era uma revista convencional de terror. A primeira história de 1971 mostrava a transformação do cientista Alec Olsen (rebatizado como Alec Holland, em *Swamp Thing*#1, de novembro de 1972) em um ser monstruoso composto de matéria vegetal. Tal transformação ocorreu após o laboratório do cientista ter sido sabotado e seu corpo ter sido embebido pela fórmula que ele estava trabalhando. A maioria das histórias do Monstro do Pântano, que se sucederam a partir dessa primeira de 1971, publicada nas páginas de *House of Secrets* #92, versava sobre a tentativa da personagem em recuperar a humanidade. Moore, britânico de nascimento e anarquista “de carteirinha”, ao invés de orientar o enredo em torno da busca da criatura em voltar à condição humana, mostrou que o Monstro do Pântano era apenas um ser vegetal que inicialmente acreditava ser humano. Holland havia realmente morrido nas profundezas do pântano da Louisiana. Todavia, a fórmula que ele estava trabalhando fez com que sua consciência fosse mesclada a uma massa de lama e musgo, que tomaria forma humanoide. Moore, no decorrer das edições que escreveu, apresentaria o personagem em uma tentativa de conciliar sua essência humana com a vegetal. Sua humanidade – o fator que o distinguiria do meio natural – seria abandonada, em prol de uma aproximação maior com a natureza.

---

<sup>1</sup> O uso de personagem no feminino é proposital e serve para designar aquelas fictícias, tal como aparece em CANDIDO, Antonio et alii. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

Para os fins que o autor a requereu, a personagem serviria como uma instância medianeira entre a natureza e a civilização. Moore estabeleceu, conforme o verbete “Folklore in Comics”, da *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels* (DE VOS, 2010, p.220), um paralelismo da criatura com o *Green Man* (Homem Verde, em português). Trata-se de uma figura folclórica bastante conhecida entre os britânicos, cuja representação é a de uma face, quase sempre humana, ladeada por folhas e ramos. Algumas das representações do *Swamp Thing* apresentam e reforçam graficamente esse paralelismo:



Figuras 3 e 4 – Semelhanças entre as representações do *Swamp Thing* e do *Green Man*

Fonte: “A Murder of Crows”. In: *The Saga of the Swamp Thing # 48*. New York: Dc Comics, maio de 1986. p.6; NEASHAM, Mary. *The Spirit of the Green Man*. Sutton Mallet, Somerset, United Kingdom: Green Magic, 2007.

O *Green Man* remontaria a uma tradição difícil de ser mapeada e é, por vezes, associado às divindades do mundo vegetal. Quando o movimento ecológico emerge a partir da década de 1960, o *Green Man* seria apropriado por militantes, servido como uma espécie de guardião ecológico, como uma alegoria que prescreveria o nosso afastamento do atual e incontável consumo global e um retorno a um estilo de vida comunitário, como assinala a autora de *The Spirit of the Green Man* (NEASHAM, 2004, p.73). O mais

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

pertinente seria apontar o *Monstro do Pântano* de Alan Moore não como uma variante ou caracterização da figura folclórica – como o faz Gail de Vos, autora do verbete “Folklore in Comics” –, mas como uma ressignificação do *Green Man*. Tal ressignificação teria sua maneira de ser justamente por estar atrelada a um contexto em que o crescimento econômico fora associado cada vez mais, de maneira negativa, com a produção e consumo de resíduos nocivos ao meio ambiente – algo que seria problematizado nas edições #35 e #36 de *The Saga of the Swamp Thing* (lançadas em abril e maio de 1985) quando o humanoide vegetal enfrenta um homem sem-teto que adquiriu a terrível capacidade de matar qualquer outro ser vivo através da radiação: o *Nukeface*. Moore acabaria através da figura desse vilão lembrando eventos como o do acidente ocorrido na usina Three Mile Island, no estado norte-americano da Pensilvânia, em 28 de Março de 1979, quando “a combinação de uma falha técnica com erro humano” (VALLE; LAGE, 2003, p. 260) fez com que uma pequena quantidade de vapor radioativo fosse lançada sob a atmosfera. A crítica aí estabelecida e reforçada a todo o momento por notícias de jornal que proliferaram desde a capa até o interior das edições #35 e #36 – atuando como “efeitos de realidade” ou “operadores de verossimilhança”, nos dizeres de Barthes – reside sobre a aposta da sociedade no consumo intensivo de energia nuclear.

Tornemos à vinculação do Monstro do Pântano com o *Green Man*: fazer da personagem uma ressignificação da figura folclórica seria uma maneira de romper com a distinção, historicamente construída, entre o homem e o meio natural, por meio de um novo entendimento dessa relação como algo que vai além de uma mera influência da natureza sobre os homens e vice-versa. Moore contribuiria para endossar a representação do homem como parte de uma entidade maior, que seria a natureza em geral. Outros quadrinhos da década de 1980 reforçaram essa ideia, como é o caso do título estrelado pelo *Homem Animal*, personagem que ganhou notoriedade nas mãos do roteirista escocês Grant Morrison entre 1988 e 1990. Tal como o “homem com poderes animais”, o Monstro do Pântano adquire a capacidade de entrar em contato mais íntimo com a natureza. Enquanto a capacidade do *Homem Animal* de interagir com a natureza decorre da conexão que ele estabelece com o campo zoomórfico da Terra, a do Monstro do Pântano ocorre através da imersão da personagem na dimensão conhecido como o “Verde”. Ao acessar o “Verde”, “esse estado de graça verdejante”, nas palavras da personagem Jason Woodrue, o Monstro

do Pântano ficaria sintonizado com todos os processos vitais que as plantas realizam e que as colocam em interação com toda a vida do planeta. Por essa razão, a criatura seria capaz de antessentir toda e qualquer ameaça à natureza. Essa capacidade faria dele um herói ecológico. Moore, ao assinalar essa habilidade adquirida pelo humanoide vegetal, contribuiria para reforçar a representação da natureza com uma rede estabelecida por organismos que dependem uns dos outros, em maior ou menor grau. Todas as formas de vida seriam interdependentes.

Com a imersão no “Verde”, Moore estaria assinalando também que quando experimentamos uma maior integração com o mundo natural, abrir-se-ia nossa percepção, nos permitindo acessar dimensões nunca antes exploradas. Estaríamos diante de uma concepção mágico-mística da natureza – concepção que é exposta em *O livro de Ouro das ciências ocultas*, de Friedrich W. Doucet (DOUCET, 2001). Moore, anos mais tarde, se tornaria um mago – o que, de certa maneira, não seria algo estranho, tendo em vista a linha de pensamento assumida por ele em *The Saga of the Swamp Thing*. Magos e bruxas estariam relacionados a essa concepção da natureza como uma instância mística, pelo saber natural que carregam e/ou conjuram. Estariam também relacionados a essa concepção mágico-mística, já que manipulam ervas e afins. Moore, por exemplo, sempre deixou claro em entrevistas, como a que concedeu à John Doran (DORAN, 2012), que o consumo que atualmente faz das drogas estaria vinculado a essa sua predisposição ao universo da magia, por elas serem, conforme “o mago de Northampton” acredita, um instrumento que, além de ampliar seu potencial criativo, possibilitariam uma maior aproximação com o mundo natural.

Há na série do Monstro do Pântano uma potência erótica da relação homem-natureza, representada por meio do relacionamento sentimental entre o humanoide vegetal e Abigail (Abby) Arcane Cable. Brian Johnson, no capítulo “*Libidinal Ecologies: Eroticism and Environmentalism in Swamp Thing*”, publicado em *Sexual Ideology in the Works of Alan Moore: Critical Essays on the graphic novels* (JOHNSON, 2012, p.16-27), problematiza a maneira pela qual a “civilização” reage negativamente à relação amorosa do Monstro do Pântano com Abby, quando publicam algumas fotos comprometedoras do “estranho” casal. É pelo fato da nossa sociedade, ocidental, ainda conceber uma dicotomia entre homem e natureza, que faz com que a relação do casal seja vista com estranheza e faz

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

com que Abby seja presa pelas autoridades por cometer um atentado sexual contra as leis da natureza – como vemos na edição #48. Ao apresentar a união harmoniosa entre homem-natureza como fonte de prazer, Moore procura elucidar os motivos pelos quais uma maior aproximação com o meio natural é vista com inconcebível.

Além de Abby, existe outra figura importante na trama, dentro dessa discussão a respeito dos significados construídos para a natureza: Jason Woodrue. Mais conhecido por ser o vilão Homem Florônico, Woodrue foi criado por Gardner Fox e Gil Kane, nas páginas de Atom#1, em 1962. Até a publicação da consagrada “Lição de Anatomia” (*The Anatomy Lesson*), em *The Saga of Swamp Thing* # 21, ele não tinha importância maior dentro do universo da DC Comics. Na edição #21, vemos que Woodrue foi quem descobriu que Alec Holland de maneira alguma teria se transformado no Monstro do Pântano. O cientista havia morrido. A criatura que emergiu das profundezas do pântano da Louisiana era, na verdade, uma “planta” que pensava ser o cientista morto. Woodrue é um ser meio humano, meio planta, cujo principal objetivo é erradicar toda a vida animal da face da Terra. Na narrativa gráfica do Monstro do Pântano, ele representaria o ecoterrorista que, por ignorância, não compreende a relação íntima entre natureza e os homens. Na edição #23, ele consegue controlar toda a vida vegetal do planeta. Ele faz com que as plantas produzissem mais oxigênio, no sentido de que a terrestre, de modo que a menor faísca poderia incorrer em devastadores incêndios. A maior equipe de super-heróis da Terra daquele universo ficcional, a Liga da Justiça, nada pode fazer, já que nem mesmo o Superman ou qualquer outro membro teriam a habilidade de se comunicar com as plantas. O Monstro do Pântano, ao sair de um estado catatônico, enfrenta o Homem Florônico e o derrota com o seguinte argumento: “e o que...vai transformar o oxigênio...nos...gases que...necessitamos...para sobreviver...quando homens...e animais...morrerem?”<sup>2</sup>. Ao expor que os animais, humanos e não-humanos, teriam uma conexão, mesmo que mínima, com o Verde – já que produzem o dióxido de carbono (CO<sub>2</sub>) necessário para que as plantas realizem a fotossíntese – Moore acaba imprimindo uma mensagem ecológica, prescrevendo formas de percepção sobre essa interação.

---

<sup>2</sup> No original: “and what...will change the oxygen...back into...the gasses that...will need...to survive...when the men...and animals...are dead? (MOORE, Alan et al. “Roots”. In: *The Saga of the Swamp Thing*# 24. New York: Dc Comics, maio de 1984).



Apesar de *Swamp Thing* ser mais uma espécie de ficção especulativa a respeito da relação homem-natureza, há espaço para protestos contra a indústria e ao consumo. Em uma passagem da edição # 46, “Revelations”, de março de 1986, é apresentada uma crítica com relação ao consumo de pele animal, sob a forma de casacos. Na edição, temos um quadro em que um grupo de “raposas humanoides”, usando vestimentas similares as dos punks ingleses, cerca uma senhora vestida dos pés à cabeça com casacos de pele. A crítica aí incidiria sobre a indústria cujos objetos produzidos a partir de pele animal são interpretados socialmente como capazes de demarcar simbolicamente aqueles que os consomem como pertencentes a um grupo de estatuto superior (BAUDRILLARD, 2008, p. 66).

Com essa narrativa gráfica Alan Moore redefiniu as histórias em quadrinhos na década de 1980, contribuindo para promover uma tomada de consciência dos dilemas ecológicos, examinando suas causas, efeitos e os possíveis encaminhamentos para esses problemas.

## **À GUISA DE CONCLUSÃO PARCIAL**

Para concluir esta comunicação, cumpre assinalar que existem várias dúvidas com relação ao atual estado do mundo natural. Tais dúvidas seriam expressivas das diferentes representações que circulam no imaginário social a respeito dos diferentes significados que nós, humanos, atribuímos à natureza. Os quadrinhos dos dois autores que aqui selecionamos como objeto de reflexão problematizam essa dúvida, para o bem da natureza. Ambos os autores, ao se apropriarem de repertórios culturais do contexto de produção de seus quadrinhos, se inscrevem em um terreno de disputa e negociação que reproduz os dilemas e paradoxos da sociedade contemporânea em torno do debate ecológico. Ao se inscreverem nesse terreno pantanoso, fazem de seus quadrinhos uma prática política.

## **REFERÊNCIAS**

BACZKO, Bronislaw. “Imaginação social”. In: **Enciclopédia Einaudi**. Vol 5: Anthropos/Homem. Lisboa: Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 1985. p.296-332.



Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

BARTHES, Roland. “O efeito de realidade”. In: **O rumor da língua**. São Paulo, Brasiliense, 1988. p.158-165.

BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Ed.70, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. “A cultura do lixo”. In: **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004, p.117-164.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.

CANDIDO, Antonio et alii. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

CHARTIER, Roger. **A história cultural entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 1998.

CRUMB, Robert. **América**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

DE VOS, Gail. “Folklore in Comics”. In: BOOKER, M. Keith. **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. Santa Barbara, Calif. Greenwood Press, 2010. p.220-223.

DORAN, John. “Unearthing the magical world of the comic book genius”. **The Stool Pigeon**. 6 de fevereiro em 2013. Disponível em <http://goo.gl/lwSNh>. Acesso em 14 de maio de 2013.

DOUCET, Friedrich. **O livro de ouro das ciências ocultas: magia, alquimia, ocultismo**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

DUARTE, Regina Horta. **História & natureza**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

\_\_\_\_\_. “Por um pensamento ambiental histórico: o caso do Brasil”. In: **Luso Brazilian Review**. **Luso-Brazilian Review**, Wisconsin, Volume 41, nº 2, 2004, p. 144-161.

JOHNSON, Brian: “*Libidinal Ecologies: Eroticism and Environmentalism in Swamp Thing*”. In: COMER, Todd A. et alii. **Sexual Ideology in the Works of Alan Moore: Critical Essays on the graphic novels**. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc, 2012. p.16-27.

MOORE, Alan et alii. “Another Green World”. In: **The Saga of the Swamp Thing# 23**. New York: Dc Comics, abril de 1984.

\_\_\_\_\_. “A Murder of Crows”. In: **The Saga of the Swamp Thing # 48**. New York: Dc Comics, maio de 1986.

\_\_\_\_\_. “Revelations”. **The Saga of the Swamp Thing # 46**. New York: Dc Comics, março de 1986.

\_\_\_\_\_. “Roots”. In: **The Saga of the Swamp Thing# 24**. New York: Dc Comics, maio de 1984.

\_\_\_\_\_. “The Nuke-Face Papers”. **The Saga of the Swamp Thing # 35/ # 36**. New York: Dc Comisc, abril e maio de 1985.



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

\_\_\_\_\_. “The Anatomy Lesson”. In: **The Saga of the Swamp Thing # 21**. New York: Dc Comics, fevereiro de 1984.

NEASHAM, Mary. **The Spirit of the Green Man**. Sutton Mallet, Somerset, United Kingdom: Green Magic, 2007.

VALLE, Cyro Eyer; LAGE, Henrique. **Meio Ambiente: Acidentes, lições, soluções**. São Paulo: Editora Senac, 2003.