

Edição v. 44
número 1 / 2025

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 44 (1)
jan/2025-abr/2025

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

TEMÁTICA LIVRE

A monstruosidade do Monstro do Pântano: reflexões representológicas à luz da série Swamp Thing

The monstrosity of the Swamp Thing: representological reflections in Light of the Swamp Thing Series

DIEGO AMARAL PENHA

Universidade de São Paulo (USP) – São Paulo, São Paulo, Brasil.
E-mail: penhadiago@yahoo.com
ORCID: 0000-0003-4964-8791

RENAT NUREYEV MENDES

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) – Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.
E-mail: renatnureyev@gmail.com
ORCID: 0000-0001-6638-3591

RICARDO CORTEZ LOPES

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.
E-mail: rshicardo@gmail.com
ORCID: 0000-0003-0808-7203

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

PENHA, Diego Amaral; MENDES, Renat Nureyev; LOPES, Ricardo Cortez. A monstruosidade do Monstro do Pântano: reflexões representológicas à luz da série Swamp Thing. **Contracampo**, Niterói, v. 44, n. 1. 2025.

Submissão em: 20/11/2024. Revisor A: 13/12/2024; Revisor B: 17/12/2024. Aceite em: 14/01/2025.

DOI – <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v44i1.65443>

Resumo

O presente artigo analisa a monstrosidade por meio do sistema representacional que está articulado em torno da construção do personagem ficcional Monstro do Pântano, protagonista de uma série audiovisual norte-americana homônima que durou uma temporada. A partir de uma metodologia qualitativa conseguimos encontrar diversas representações que compõem o personagem, e, na sua análise, encontramos uma indicação de que o monstro busca ser uma resposta aos três sujeitos propostos por Stuart Hall.

Palavras-chaves

Monstro do Pântano; Representações; Monstrosidade; Teoria Geral dos Monstros; Swamp Thing.

Abstract

This article analyzes monstrosity through the representational system articulated around the construction of the character Swamp Thing, protagonist of an American series of the same name that lasted one season. Using a qualitative methodology, we identified various representations that shape the character and, through their analysis, found indications that the monster seeks to be a response to the three subjects proposed by Stuart Hall.

Keywords

Swamp Thing; Representations; Monstrosity; General Monster Theory; Swamp Thing.

Introdução

O monstro é uma das criações humanas mais fascinantes da ficção, em virtude de sua capacidade de (re)combinar elementos naturais, mágicos, cotidianos e científicos em um ser *sui generis*. Ao longo da história, os monstros têm servido como um reflexo distorcido de nós mesmos, simbolizando nossas ansiedades, medos, preconceitos e esperanças. Eles possuem um papel de destaque na literatura, no cinema, nos quadrinhos e até mesmo nos nossos sonhos, refletindo o olhar temeroso, preconceituoso e esperançoso que lançamos sobre o desconhecido.

O monstro “é, por excelência, a marca hiperbólica de algo fora da ordem, seja ela ‘natural’, ‘sobrenatural’ ou, no mínimo, fora dos ordenamentos conhecidos” (Leite Júnior, 2012, p. 561). Em muitos casos, o monstro emerge como uma metáfora para as tensões sociais, expressando as contradições da humanidade e refletindo seus conflitos com a natureza e mesmo com a própria cultura. Por isso, ele atrai uma ampla gama de representações, e estudar sua construção é, em essência, explorar a interface entre o biológico, a cultura e a vida em sociedade. Afinal, “a monstruosidade é a infinita e possível mixagem, união e ou borramento entre as categorias socioculturais” (Leite Júnior, 2012, p. 562).

O objetivo deste artigo é analisar esta categoria por meio de um estudo direcionado, com foco no Monstro do Pântano, uma figura icônica da DC Comics que tem sido apresentada em histórias em quadrinhos (desde a época do Selo Vertigo), no cinema e, recentemente, em uma série. No momento, há planos para um novo filme do personagem e que fará parte do *DC Universe (DCU)*, o novo universo cinematográfico da DC Comics, que será comandado por James Gunn e Peter Safran, e contará com filmes, séries, quadrinhos e jogos interconectados para contar a sua história.

A questão central que nos norteia é: qual a representação de monstro que fundamenta o personagem Monstro do Pântano na série norte-americana *Swamp Thing*? Tal pergunta ganha relevância particular quando feita em português brasileiro, uma vez que na tradução do nome do personagem, o *Thing* acabou sendo substituído por *Monstro ao invés de Coisa*, o que acabaria levando a tradução literal por *Coisa do Pântano*. A série, enquanto produto cultural, retrata a monstruosidade e dialoga com questões ecológicas, políticas e sociais de nosso tempo, tornando-a um objeto relevante para compreender as representações do monstro na cultura moderna.

O percurso deste texto seguirá a seguinte estrutura: apresentação do referencial teórico, da metodologia, do contexto, dos dados e, por fim, a tecitura das considerações globais. A hipótese inicial foi a de que a representação de monstro derivaria do revanchismo da natureza diante de uma exploração antrópica desenfreada em relação ao meio ambiente. No entanto, o estudo revelou a presença de um sistema de representações na base do fenômeno ficcional, transcendendo o simples conflito entre homem e natureza.

Referencial teórico: representação, personagem e monstro

Para responder ao nosso problema de investigação precisaremos lançar mão de conceitos que permitam enquadrar o fenômeno. Assim, abordaremos a representação (que será também a unidade de análise), o personagem (que é a criação ficcional) e o monstro (que é o fenômeno empírico). Afinal, buscamos traçar a representação de monstro a partir de um personagem, esse composto de diversas representações.

A representação é uma tentativa de duplicata de um referente (Lopes, 2024) e que somente se mantém íntegra em seu conteúdo se ela é alimentada com fatos que a corroborem constantemente por meio de uma rede de mecanismos. No caso aqui estudado, a representação é o Monstro do Pântano, enquanto o referente (aquilo que se quer representar) é a categoria Monstro, pois os produtores pretendiam que o personagem fosse detectado enquanto um monstro. Cabe ressaltar que esse será um

estudo de representologia cinética¹, visto que não abordaremos a internalidade das representações – ou seja, seus elementos internos produzindo associações –, mas sim a sua interação para produzir um terceiro ente, no caso o personagem.

Os personagens não são meras construções artísticas; eles também precisam incorporar elementos factuais para estabelecer uma comunicação efetiva com o público, que precisa compreender sua construção. Quando um personagem não apresenta essa ancoragem na realidade, corre o risco de ser percebido como artificial ou inverossímil, e assim não ocorre uma imersão (referência). Sob essa ótica, o personagem pode ser entendido como um sistema de representações, no qual sua coerência depende da predominância de uma dessas representações sobre as demais. Quando não há um equilíbrio ou quando múltiplas representações entram em conflito, a consistência do personagem é comprometida, resultando em uma figura que não convence a audiência. O personagem

pode até parecer a criação de uma inteligência individual ou coletiva, mas é um espelho não perfeito de um grupo ou de indivíduos. Não é perfeito porque o social é só uma parte de composição. Nem nos atrevemos a afirmar que o personagem é uma representação em total: há também a criação, que não se trata só de contraposição ao já estabelecido, mas também justamente dessa metafísica que faz com que alguns personagens atinjam valores quase universais, que encarnem verdadeiros sentimentos (Martinez; Lopes, 2019, p. 17).

Nessa linha, o personagem ficcional tem que estabelecer âncoras na realidade para tornar-se crível, permitindo ao público suspender sua descrença e mergulhar plenamente na narrativa. Essas âncoras são as representações, que viabilizam a comunicação por serem cultura e/ou apresentarem possibilidades de significação. O último vértice do triângulo conceitual é o referente, que, nesse caso, é o monstro. “De pensadores clássicos até alguns movimentos artísticos contemporâneos, o monstro é um tema fundamental para se refletir sobre como as relações sociais costumam e remendam nossa humanidade e seus limites sempre instáveis” (Leite Júnior, 2022, p. 274).

Arriscando-nos a recorrer à nem sempre tão precisa etimologia, monstro parece ter derivado do latim *monstrum*, que se refere a uma designação de algo ou alguém – ou, até mesmo, um acontecimento não natural –, isto é, uma aberração (Oxford Latin Dictionary, 1968). Em silogismo, o *monstrum* do latim também passou a significar apenas o sinal daquilo que é degenerado e horrível, ou seja, um presságio. Daí a ideia de que “o monstro mostra” (Leite Júnior, 2022), de que ele é a saliência, o apontamento, ao mesmo tempo de que é um exemplo a ser evitado. A monstrosidade é um sinal de desagrado divino e, nesse sentido, um exemplo da punição divina (Huet, 2000).

É nesse sentido que o monstro passa a ser o exemplo daquele que não segue a imagem e semelhança de Deus (o padrão). A denominação de algo enquanto monstruoso é dotá-lo como portador da marca da diferença, do estrangeirismo. A monstrosidade é uma designação conceitual que depende de um referencial, fazendo do monstro um depositário daquilo que rejeitamos enquanto sujeitos e também enquanto laço social. É em relação a isso que tomamos o monstro enquanto um espelho negativo da cultura:

Tomar um monstro da cultura popular como chave de leitura de nossos laços sociais contemporâneos pode até não ser algo inédito, porém continua inusual. A ideia é a de que a insistência de determinadas imagens sobreviventes que não cessam de se repetir nos produtos da cultura podem apontar para aquilo que permanece obliterado no laço entre sujeito e sociedade (Penha; Rosa, 2023, p. 1293).

O monstro pode ser definido como uma criatura que não se encaixa no padrão e estética de

1 É o campo da representologia que estuda o comportamento da representação por meio de seu movimento, na interação com outras representações na busca de padrões, os quais servirão para a grande reflexão teórica sobre o que é representação. Este enfoque é substancialmente diferente do enfoque da representologia estática, que busca a composição da representação.

uma determinada sociedade; seria, portanto, algo fora da ordem esperada (Leite Júnior, 2006). O que define o monstro, portanto, é a sua monstruosidade. O monstro do pântano nitidamente não se encaixa no padrão e estética daquela sociedade em que a série se passa, sobretudo por causa da sua aparência física, que foge à definição do belo pelos humanos: desde o seu tamanho (altura) até a sua textura (com musgos e galhos); da cor dos seus olhos (vermelhos) até a cor da sua pele (verde musgo). Embora com uma forma humanoide, a aparência do monstro do pântano escapa ao que se define como humano em vários aspectos. O padrão da monstruosidade não é o seu caráter, e sim o seu corpo (Leite Júnior, 2006). Nesse diapasão, o seu corpo é, “ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo; sua ameaça é sua propensão a mudar” (Cohen, 2000, p. 28). Os monstros, de acordo com Cohen (2000, p. 30), não são classificáveis: “eles são híbridos que perturbam, híbridos cujos corpos externamente incoerentes resistem a tentativas para incluí-los em qualquer estruturação sistemática”. E mais:

‘monstro’ é uma categoria que opera no limite das categorias, no extremo entre as categorias, entre inclusive, talvez, a categorização e a não categorização. Mas, ainda assim, é uma categoria de reconhecimento social; ela é inteligível socialmente. Operando através dessa categoria, a violência, o sarcasmo, o nojo, o medo e a desqualificação não são simples reações ao desconhecido ou ao receio de perder uma pressuposta estabilidade ou ordem psicológica/individual ou social/coletiva, são atitudes cultural e historicamente legitimadas para se relacionar com quem não é compreendido como humano (no pior dos casos) ou é compreendido como sub-humano ou quase humano (no melhor dos casos) (Leite Júnior, 2012, p. 562).

Para fins de investigação empírica, decidimos organizar o mencionado trio conceitual (representação, personagem e monstro) de acordo com a ordem de inteligibilidade disposta na Tabela 1:

Quadro 1 – Conceito avaliado, representações sistêmicas e seus descritores.

Conceito	Representação	Descritor
Personagem	Monstro	Como a condição de Monstro compõe a identidade do personagem?
	Histórico	Que representações históricas e contextuais estão compondo a identidade do personagem?
	Universo DC	Quais identidades do mundo da editora estão presentes na construção do personagem?
	Artística	Quais representações são oriundas da ética?

Fonte: Produzido pelos autores

Assim, pretendemos investigar o personagem como um conjunto de representações trabalhando como um sistema, e as selecionamos diante do problema de pesquisa colocado – poderíamos optar por outras representações, mas nos atemos à questão e, por isso, selecionamos esta amostra. Como viabilizamos a coleta e a análise?

Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa, de caráter qualitativo, trabalha com a construção de significados a partir da análise de personagens ficcionais monstruosos. Dado o vasto número de personagens que se enquadram nessa categoria, foi necessário realizar um recorte. Optamos por focar em personagens oriundos das histórias em quadrinhos americanas mainstream, um campo amplamente explorado pelos autores desta pesquisa, e cujas representações são vastamente disseminadas, o que facilita sua coleta. A escolha recaiu sobre o selo *DC Comics*, por sua longevidade histórica, que nos possibilita uma análise comparativa mais ampla entre diferentes mídias dentro de um mesmo universo ficcional.

A mídia selecionada para a análise foi a série televisiva, em detrimento das histórias em quadrinhos originais, uma vez que ela oferece possibilidades mais ricas de elementos audiovisuais, fundamentais para nosso estudo. Insta constar, ademais, que optamos por examinar heróis – e não vilões –, com o intuito de evitar o estereótipo do monstro animalesco, muito recorrente nas narrativas da cultura de massa.

O personagem escolhido foi o Monstro do Pântano. Embora pudéssemos ter focado nas histórias em quadrinhos que lhe deram origem, decidimos por analisar a série por conta de sua atualidade, que nos proporciona um novo começo e permite uma maior coleta de representações na comparação com versões antigas (representadas em outras mídias). Assim, assistimos à primeira (e única) temporada de forma integral, adotando uma leitura flutuante (Bardin, 1977) para a identificação de temas centrais.

Posteriormente, realizamos uma revisão da biografia ficcional do personagem, levando em consideração a multiplicidade de representações que emergem das diferentes realidades na perspectiva do multiverso. Em seguida, depuramos as categorias relacionadas à figura do monstro e, a partir dessas categorias, promovemos induções. Após essa etapa, revisitamos a série e, por meio de um fichamento detalhado das cenas, derivamos as representações, que serão discutidas nas considerações globais.

A criatura, o criador e o ressignificador

Criado por Len Wein em 1972, o personagem Monstro do Pântano surge para integrar uma lista de publicações alternativas de horror e mistério da DC Comics:

A premissa básica é banal, não diferindo daquilo que é típico em histórias do gênero: Alec Holland era um renomado biocientista, empenhado no desenvolvimento, em um laboratório secreto na Louisiana, nos Estados Unidos, de um tônico de reflorestamento, capaz de fazer renascer a flora de qualquer meio-ambiente. Sua iniciativa foi sabotada por um cientista rival, que desejava roubar sua fórmula. Holland é espancado e tem seu local de trabalho incendiado. Com o corpo em chamas, atira-se nos pântanos vizinhos. Dias depois, dos charcos emerge uma criatura gigante, vagamente humanóide, de corpo recoberto por lodo e vegetação: é Holland, mutado pela combinação e explosão de químicos, somadas ao mergulho no pântano (Abreu, 2015, p. 151).

Cabe destacarmos aqui que a banalidade na criação do personagem sobreviveu de maneira divertida em sua nomeação. Wein conta que o Monstro do Pântano surgiu em uma tentativa desesperada de ter uma história para apresentar ao seu editor: às pressas no metrô, a caminho da reunião, Wein elaborou uma ideia simples do cientista que cai no pântano com sua fórmula mágica. O editor se interessou pela história e Wein passou a se referir à história como “aquela coisa do pântano que estou trabalhando” (Wein, 2008, p. 8), isto é, *The Swamp Thing* – literalmente *A Coisa do Pântano*.

Após alguns anos (de altos e baixos) de publicações pelo seu criador e roteirista, Len Wein decidiu delegar a responsabilidade criativa do personagem a um jovem quadrinista britânico que vinha fazendo sucesso com as publicações *AD e Warrior*: Alan Moore², que ressignifica o personagem, sua origem e (re) escreve dez anos de história do Monstro do Pântano.

As produções da nona arte da década de 1980, portanto, modificaram “o que se compreendia por quadrinhos até então, com trabalhos mais politizados e recheados de crítica política e social” (Carvalho, 2017, p. 101), como podemos depreender a partir das publicações de Alan Moore, Frank Miller e Neil Gaiman (Fernandes; Silva; Oliveira, 2016).

O contexto da segunda metade do século XX – o fortalecimento do movimento ambientalista (a partir das décadas de 1970 e 1980) e o debate em torno da energia nuclear e das bombas atômicas

2 “Moore aceitou o convite para assumir o título. Em sua primeira história em A Saga do Monstro do Pântano 20 (*The Saga of Swamp Thing #20*), intitulada Pontas Soltas (*Loose Ends*), publicada em janeiro de 1984, tentou amarrar as edições anteriores e abrir espaço para algo totalmente novo” (Carvalho, 2020, p. 6).

(Fernandes; Silva; Oliveira, 2016) – vão compor as narrativas e ilustrar “a forma como Alan Moore concebia o mundo e as relações sociais durante a década de 1980, período de gestação de produções de grande reverberação no cenário mundial como: *V for Vendetta*, *Watchmen*, *O monstro do pântano*, entre outras” (Krüger, 2014, p. 10):

Logo em sua segunda edição à frente da revista, Moore redesenha toda a mitologia da série: na história, chamada *A lição de anatomia* (tradução nossa), o Monstro é alvejado por uma organização militar e supostamente morto. Durante a autópsia, porém, os cientistas descobrem que os órgãos da criatura não são funcionais: meras cópias de pulmões, rins e cérebro, compostas inteiramente de vegetação (Abreu, 2015, p. 151).

Alec Holland, nas histórias de Alan Moore, “morreu incinerado, e seu corpo foi devorado pelo pântano, que adquiriu consciência no processo. Para justificar sua recém-adquirida existência, a criatura assumiu para si a identidade de Holland e tomou como razão de viver a vingança contra seus inimigos” (Abreu, 2015, p. 151). A transformação narrativa proposta por Moore poda do personagem a principal raiz que o conectava ao universo dos super-heróis, isto é, o enredo do cientista genial que sofre um acidente, perdendo sua humanidade e ganhando uma super-humanidade. Após a história *A lição de anatomia*, o personagem assume uma característica mais limiar: deixa de ser um homem que foi transformado em planta e passa ser um aglomerado de plantas que acreditam terem sido, em algum momento, um humano. A monstruosidade aqui ganha outro sabor, como podemos perceber na figura 1.

Ilustração 1 - Monstro do Pântano dos Quadrinhos (por Alan Moore)



Fonte: DC Comics³

Como podemos notar, dos olhos parte uma raiz bifurcada com diversas ramificações, construindo um rosto de um corpo formado de relva, que se compõe com o campo e segura rosas. Sob essa perspectiva, é um monstro para os seres humanos, mas não para a natureza. Como isso se traduz em termos de enredo?

A Saga do Monstro do Pântano, de Moore, fez muito sucesso e logo se tornou a mitologia oficial do personagem. No dia 31 de maio de 2019, a série *Swamp Thing* estreou na plataforma DC Universe, com 10 episódios, e terminou em 2 de agosto do mesmo ano. Apesar de ter recebido avaliações positivas do público e da crítica, a série foi cancelada de forma inexplicável logo no seu início, tendo apenas uma temporada. Na imagem 2, podemos perceber seu resultante.

3 Imagem usada para fins educacionais e de pesquisa acadêmica. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/noticia/2023/12/15/monstro-do-pantano-veja-as-principais-hqs-no-brasil-do-personagem-cult-da-dc-que-ganhara-novo-filme.ghtml>. Acesso em: 25 out. 2024.

Captura de Tela 1 - Monstro do Pântano da Série (TV)



Fonte: DC Universe / Warner Bros⁴

Como esses aspectos se traduziram na silhueta do personagem e compuseram a representação e adaptação do protagonista na série? A imagem construída reforça a comunhão com a natureza, porém esta já não expressa uma harmonia: na figura há escuridão e os ramos estão em uma angulação que remete a um desânimo. Nesse caso, o personagem está não apenas compondo a natureza, mas também há uma empatia e uma proteção em relação a ela. Mas como essa aparência se originou?

Na série *Swamp Thing*, a origem do Monstro do Pântano foi inspirada nos quadrinhos intitulados de *A Saga do Monstro do Pântano*, de Alan Moore, conforme podemos perceber na citação a seguir:

Alec Holland já está morto. O corpo mergulha na água junto com a fórmula que o saturou. E uma vez lá se decompõe. [...] As plantas o comem. Comem como se ele fosse uma planária treinada, um sábio dos canibais ou um Einstein no pão preto! Comem... E são infiltradas por uma consciência poderosa que não sabe que já morreu! Imagine essa inteligência atordoada e confusa, talvez com uma percepção vaga de si mesma, tentando se achar em seu novo ambiente, pouco a pouco modelando as células vegetais, em que agora habita, numa forma que lhe seja mais familiar. [...] Acreditávamos que o monstro do pântano fosse Alec Holland de algum modo transformado em planta, não era. Era uma planta que pensava ser Alec Holland (Moore, 2014 p. 50-51).

Tanto na série quanto na supracitada HQ, o Monstro do Pântano não é o cientista Alec Holland, que faleceu no Pântano. Ele é uma planta senciente, não um homem coberto de muco, como se imaginava:

O estilo gótico de *A Saga do Monstro do Pântano* vem de uma trajetória da literatura inglesa que utiliza o sobrenatural e o fantástico, dando um toque de irracionalidade ao mundo real, mas trazendo questões da própria realidade. O gótico nos deixa suspensos entre o real e o imaginário, e nos prende através dos seus três elementos da psicologia de medo: o estranho, o terror e o horror – que muitas vezes estão sobrepostos na narrativa (Carvalho, 2020, p. 13).

Alan Moore, por seu turno, busca realizar, junto à obra do Monstro do Pântano,

uma resignificação de uma figura folclórica bastante conhecida pelos britânicos denominada *Green Man* e que, durante a década de 1960, tornou-se símbolo do movimento ambientalista. Dessa forma, ele representa o guardião do verde como um mediador da relação humano-natureza, a fim de apresentar o ser humano como parte ínfima que integra um todo natural (Fernandes; Silva; Oliveira, 2016, p. 257).

De acordo com Fernandes, Silva e Oliveira (2016, p. 252), o enredo do “Monstro do Pântano” pode ser classificado como uma história de terror. Sua mensagem ecológica permeia todo o seu decorrer,

⁴ Imagem usada para fins educacionais e de pesquisa acadêmica. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/dc-comics/monstro-do-pantano-hbo>. Acesso em: 25 out. 2024.

mas sempre de maneira implícita e, apenas por poucas vezes, ganhando o primeiro plano”. E este tema, mesmo que discretamente, não poderia faltar, pois foi na década de 1970 (a mesma em que o monstro do pântano foi criado) que houve um boom do ambientalismo, também chamado de era da *ecologia*. É neste momento em que o conceito transpõe a academia e se torna de uso popular (Pereira, 2018).

Para Queiroz (2011, p. 145),

a economia do meio ambiente foi elaborada com base em princípios neoclássicos de alocação intertemporal da extração dos recursos naturais [...], o que não leva em consideração os interesses das gerações futuras e não reflete os princípios da sustentabilidade.

A presença do Monstro do Pântano, nesse sentido trazido por Queiroz (2011), simboliza a confrontação entre o modelo econômico explorador e a proteção do meio ambiente, sendo uma representação da retaliação da natureza frente à deterioração constante dos recursos naturais, tal qual uma hipótese Gaia. O Monstro do Pântano, portanto, funciona não apenas como uma personificação do impacto do Antropoceno, mas também traz à tona a importância de repensar o papel da economia e da sustentabilidade no futuro do planeta.

Como exemplo desse tópico, na série, há uma cena em que a cientista Abbie Arcane (personagem interpretada por Crystal Reed), em diálogo com o Monstro do Pântano (interpretado por Derek Mears), questiona: “eu não entendo essa doença, por que ela está atacando”. O grotesco protagonista responde, confirmando a premissa anterior: “não está atacando, está revidando” (*Swamp Thing*, 2019, s/p), o que já tinha sido diagnosticado pelo biólogo Alec Holland (interpretado por Andy Bean): “O pântano está se revoltando com raiva. [...] E é uma luta até a morte” (*Swamp Thing*, 2019, s/p). Isso tudo se traduz na imagem do personagem? A imagem 3 ajuda na problematização.

Captura de Tela 2 – Representação visual do terror que emerge do pântano.



Fonte: DC Universe / Warner Bros⁵

Nesta imagem, destacam-se seus olhos e os detalhes do relevo que compõem seu corpo: ele não é um monstro que evoca a imagem de uma fera, mas sim uma entidade que remete à flora, despertando a possibilidade de encanto em vez de temor. Contudo, seu aspecto ainda carrega uma aura de medo; afinal, na série, o tom de terror também se faz presente, principalmente levando-se em conta o envolvimento de James Wan (dos filmes *Invocação do Mal* e *Jogos Mortais*) e de Gary Dauberman (de *IT: A Coisa* e

5 Imagem usada para fins educacionais e de pesquisa acadêmica. Disponível em: <https://www.einerd.com.br/monstro-do-pantano-direitos-cw/>. Acesso em: 25 out. 2024.

Annabelle 3: De Volta Para Casa). A ameaça ao meio ambiente também é um tema explorado na produção, além do luto e da corrupção (Fiaux, s/d).

Este ponto oportuniza uma reflexão teórica. A Teoria Ator-Rede, como uma estrutura teórico-conceitual, propõe que sujeitos e objetos, assim como o natural e o social, são inseparáveis. O social emerge como resultado das interações em rede, onde actantes⁶ (humanos e não humanos) interagem e se influenciam mutuamente (Latour, 2012). Ou seja, a ANT considera “que o ‘social’ deve ser definido como associação⁷ e compreendido em termos de rede, ou ator-rede, que envolve uma heterogeneidade de elementos humanos e não humanos” (Coutinho; Viana, 2019, p. 17).

Dito de uma outra forma, dentro de uma lógica simétrica, “coisas nos fazem fazer coisas⁸ e têm implicações importantes” (Lemos, 2014, p. 6). Muito se fala hoje em ação antrópica, que é aquela onde o homem interfere na natureza. Na série, há algumas representações dos indivíduos intervindo na natureza de diversas formas. Mas convém lembrarmos que a natureza, como importante actante não-humano, também pode se tornar agente de transformação dos seres humanos, condicionando significativamente sociedade e cultura humanas (Drummond, 1991), levando os actantes humanos a agirem de determinada forma (Latour, 2015). Em outras palavras, “não somente a humanidade interfere e modifica a paisagem; esta também tem o poder de atuar sobre os humanos, condicionando a cultura local” (Pereira, 2018, p. 341). Isto é, a ação é fruto de uma “construção simultânea de homens e objetos em que materialidade e socialidade se mesclam, tendo como resultado a nossa condição de humanidade” (Melo, 2008, p. 258).

A discussão se torna mais palpável quando analisamos os elementos da série. O espaço central é uma pequena cidade na Louisiana (EUA): Marais. A vida social e econômica deste lugar gira em torno do pântano: já aprenderam a lidar com ele através da navegação, da construção de casas arquitetonicamente planejadas para aquele cenário etc. Muitas atividades econômicas e sociais, inclusive, têm relação com o pântano, evidenciando que a natureza condicionou aquela cultura local e o modo de vida daquela população.

Realizados estes prolegômenos, passaremos a comentar acerca da série à luz da teoria geral dos monstros, aproveitando o personagem principal e o tom de terror da produção televisiva.

Análise da série Swamp Thing

Monstrum é aquele que se revela, aquele que adverte (Leite Júnior, 2006); ele habita, sempre, “o intervalo entre o momento da convulsão⁹ que o criou e o momento no qual ele é recebido – para nascer outra vez” (Cohen, 2000, p. 27). Consoante Leite Júnior (2006), o monstro é aquele que “mostra” algo, seja uma mensagem divina, a ira dos deuses, as vastas e enigmáticas possibilidades da natureza ou o que o ser humano pode se tornar. Ele representa, assim, a manifestação de algo incomum ou inesperado.

O monstro, por vezes, é criado no imaginário para ensinar um comportamento, que deve ser seguido ou evitado. O personagem monstro do pântano tem como pano de fundo uma função pedagógica de ensinar à comunidade a respeitar a natureza e cuidar do pântano, muito embora isto não tenha sido devidamente desenvolvido na série (provavelmente seria explorado em uma eventual segunda temporada).

6 “Um actante é compreendido como qualquer entidade que, em uma associação, tem capacidade de produzir diferença e, portanto, de alterar a rede onde se encontra” (Lima, 2022, p. 3).

7 Associações “são conexões, vinculações entre actantes” (Andrade; Marques, 2021, p. 9).

8 O *Faz-Fazer* é “incitador de toda ação em voz ‘média’ que permite ignorar tanto a dominação quanto a determinação” (Latour, 2015, p. 134).

9 A convulsão que criou o monstro do pântano foi o tiro recebido por Alec Holland, que caiu no pântano e, de alguma forma, teve os seus sentimentos e memórias passadas a uma criatura grande e verde que em algum momento da série se apresenta à comunidade de humanos, que passam a temê-lo.

Para Leite Júnior (2022, p. 274),

os monstros são criações socioculturais que manifestam ansiedades, medos e tensões em determinada época e sociedade. Além disso, o monstro nunca encarna apenas os medos. Para que ele possa se moldar em alguma figura identificável, tais prodígios devem também ser compostos de desejo, curiosidade e necessidades não satisfeitas dentro das expectativas sociais do período.

Em uma pequena cidade próxima ao pântano – espaço que faz parte da rotina socioeconômica dos indivíduos daquela região –, era de se esperar que os moradores imaginassem um monstro com elementos do pântano, com um muco esverdeado, galhos, folhas etc. Afinal, “um corpo monstruoso é pura cultura” (Cohen, 2000, p. 27), é imaginário e é representação. O monstro condensa em si mesmo todos os temores sociais, e é identificado como uma ameaça à ordem social (Torrano, 2013).

Dito de uma outra forma, “o corpo monstruoso¹⁰ incorpora – de modo bastante literal – medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhes uma vida e uma estranha independência” (Cohen, 2000, p. 26-27). Segundo Leite Júnior (2022, p. 281), “a partir do século XIX, com o desenvolvimento da teratologia¹¹, os corpos monstruosos passam a ser vistos como ‘erros’ da natureza”.

Portanto, a aparência do monstro é definida pela representação de uma determinada comunidade. O seu corpo comumente costuma ser representado a partir do grotesco e do sublime: “o exotismo não se limita ao movimento estético da admiração. Ele implica, ao mesmo tempo, uma tensão entre um fascínio e um repúdio, podendo facilmente transformar-se em um desejo de destruição do outro considerado estranho e ameaçador” (Santos, 2002, p. 281).

Esse mix de sentimentos (fascínio e repúdio) é representado na série em seus últimos episódios, quando os humanos descobrem a existência do monstro do pântano; ou melhor, quando este se revela para eles. Há, no final da temporada, um confronto entre forças antagônicas: humanos contra monstro. Este, o diferente, lutando pela própria sobrevivência e pela proteção do pântano, mesmo em um momento de extrema confusão psicológica; aqueles, por sua vez, lutam para sanar a curiosidade e visam benefícios econômicos¹². Logo, os humanos querem capturar o monstro sob a justificativa de segurança da comunidade, mas ocultamente pretendem compreender melhor aquela criatura e, se possível, fazer dinheiro com ela.

Afinal,

impulsionados desde a Revolução Industrial, juntamente com o processo de globalização, os países mundiais não mediram esforços na busca pelo desenvolvimento econômico. Em meio a esse cenário, os recursos naturais, fonte de matéria-prima para a produção, foram comprometidos pela industrialização desenfreada, já que o desenvolvimento econômico traz consigo a necessidade da utilização de recursos naturais, que estão cada vez mais escassos (Almeida; Muniz, 2024, p. 17).

O monstro, depois de uma luta ou perseguição, quando não eliminado, sempre escapa “para retornar à sua habitação às margens do mundo (que, mais do que um lócus geográfico, é um *lócus*

10 “Uma das características do monstro no Ocidente, da Antiguidade até o século XIX, é que seu reconhecimento se dá não por seu caráter, mas por seu corpo físico. Desta forma, a monstruosidade é uma medida corporal, não moral. O monstro “mostra” algo por meio de seu físico insólito e singular. Por isso, para a episteme antiga, não havia a diferenciação entre criaturas “imaginárias” ou pessoas com deficiência física [...]. Apenas a partir da Baixa Idade Média que o monstro foi associado ao perigo e à malignidade, por meio do vínculo feito pela Igreja entre esses seres e o diabo” (Leite Júnior, 2022, p. 274).

11 “A Teratologia é uma área da medicina que estuda as anomalias e malformações que ocorrem durante o desenvolvimento embrionário ou fetal. Embora a Teratologia como ciência exista apenas desde 1930, durante milênios houve sempre um profundo interesse na causa de malformações humanas” (Calado, 2022, p. 305).

12 Os monstros podem causar medo e riso, a depender do seu tipo. Mas todos causam curiosidade, pois se encontram fora da ordem, do padrão.

puramente conceitual)” (Cohen, 2000, p. 31). Na série, essa fuga ao seu lugar – o verde – também vai ocorrer. Ali, isolado, o monstro do pântano se encontra e se sente seguro, pois o monstro sempre precisa de um lugar próprio.

O mal costuma ser definido a partir do que é radicalmente diferente de quem define. A narrativa é sempre no sentido de que o radicalmente diferente constitui uma ameaça. Na série, por mais que haja certo estranhamento em relação à criatura do pântano, o grotesco, em um mundo capitalista, torna-se um detalhe diante das possibilidades de lucrar com aquele ser *sui generis*. Todos os esforços para capturar o monstro do pântano são, portanto, visando o capital econômico, independentemente do risco envolvido na captação do recurso.

Toda cultura tem os seus monstros. Cada cultura define o que é monstruoso e o que não é. Tem-se, como dito, um imaginário social a respeito do monstro, representações que se constroem muitas vezes a partir da oralidade, em histórias passadas de um para o outro, de geração para geração. Na cultura ocidental, o monstro deve ser perseguido e destruído¹³, o que ficou claro nos últimos episódios da série, quando o monstro do pântano foi capturado. Vale mencionar que deste lado do globo, inclusive, outras culturas podem ser “monstrificadas” (Leite Júnior, 2022).

Cohen (2000, p. 30) vai afirmar também que, “por sua limiaridade ontológica, o monstro aparece, de forma notável, em épocas de crise”. O monstro do pântano, na série *Swamp Thing*, vai ratificar esta premissa, pois apareceu em um contexto de epidemia. E é em função da disseminação da doença na cidade é que o enredo da série se desenvolve, pois é por causa de um surto epidemiológico é que Abby Arcane (Imagem 4) retorna à sua cidade natal, desta vez na condição de médica/pesquisadora/especialista no controle e cuidados de doenças infectocontagiosas:

Captura de Tela 3 – Abby Arcane atuando como cientista na cidade de Marais, na Louisiana (EUA)



Fonte: DC Universe / Warner Bros¹⁴

Como mencionado, o monstro do pântano não é Alec Holland, mas uma criatura verde compósita que sente e pensa de maneira idêntica ao humano que faleceu no pântano. Como explicar um ser cheio de muco e galhos (com reproduções idênticas de órgãos humanos, no mesmo formato dos originais) que se apropriou das memórias de um ser humano que, depois de levar um tiro, caiu no pântano e morreu?

13 De acordo com Leite Júnior (2022, p. 275), “no Ocidente, diferente de outras culturas, o monstro é, na maioria das vezes, um inimigo a ser destruído, e sua evocação é quase sempre motivo de incômodo”.

14 Imagem usada para fins educacionais e de pesquisa acadêmica. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-148582/>. Acesso em: 25 out. 2024.

Cohen (2000, p. 31), mais uma vez, tem a resposta: “as demasiadamente precisas leis da natureza tais como estabelecidas pela ciência são alegremente violadas pela estranha composição do corpo do monstro”. Diante disso, “a análise científica e sua ordenada racionalidade se desintegram” (Cohen, 2000, p. 31-32), pois o monstro segue outras lógicas de existência.:

Uma categoria mista, o monstro resiste a qualquer classificação construída com base em uma hierarquia ou em uma oposição meramente binária, exigindo, em vez disso, um ‘sistema’ que permita a polifonia, a reação mista (diferença na mesmidade, repulsão na atração) e a resistência à integração. [...] O monstruoso é uma espécie demasiadamente grande para ser encapsulada em qualquer sistema conceitual; a própria existência do monstro constitui uma desaprovação da fronteira e do fechamento (Cohen, 2000, p. 31).

Assim, a ideia de que o monstro é uma incorporação do “fora”, mas que se origina no “dentro” (Cohen, 2000) está presente na série também, uma vez que o monstro do pântano é formado pelo material do pântano (incorporação do fora), a partir do “dentro” de Alec Holland (memórias, sentimentos etc).

Neste diapasão, “os monstros nunca são criados *ex nihilo*, mas por meio de um processo de fragmentação e recombinação, no qual se extraem elementos ‘de várias formas’ [...] que são, então, montados como sendo o ‘o monstro’, ‘que pode, assim, reivindicar uma identidade independente” (Cohen, 2000, p. 39).

Outra interpretação possível é aquela onde o fora seria o monstro corpóreo, aquilo que se vê; enquanto o dentro seria o incorpóreo, criado no interior dos indivíduos, estruturando mentalmente aquela representação que se torna imaginário social. Para Penha e Rosa (2023, p. 1307),

os monstros e suas assombrosas aparições na cultura tendem a operar enquanto uma tentativa de restituição de um fragmento histórico perdido, distorcido ou apagado. O monstro enquanto algo cuja principal característica aterrorizante consiste em ser um representante-representado do retorno dos recalcados, daquilo incômodo (Freud, 2021) que deveria ter permanecido soterrado em segredo, dissimulado, mas que veio à tona desenterrado, aterrorizante.

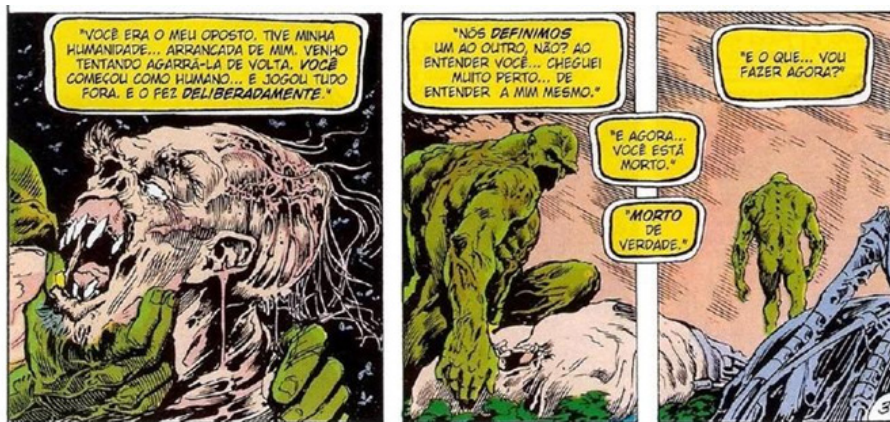
Um segredo incômodo na série – o homicídio de um cientista orquestrado pela elite de Marais, que fica no Estado de Louisiana, EUA – deveria ter permanecido oculto no fundo do lago, mas se revelou na forma do Monstro do Pântano, um ser híbrido que se compõe de materiais do pântano (galhos, muco, folhas etc.) e da consciência de Alec Holland (o cientista), que foi abatido por uma bala e se juntou ao pântano ao cair em suas águas esverdeadas e cheias de lodo.

O monstro do pântano surge, portanto, para defender o verde e proteger o pântano. Ele se situa “como uma advertência contra a exploração de seu incerto território”, impedindo a mobilidade e “delimitando espaços sociais através dos quais os corpos privados podem se movimentar” (Cohen, 2000, p. 41). Embora isso não seja tão desenvolvido na série (ela foi cancelada prematuramente na primeira temporada), a audiência, ao final dos 10 episódios, começa a perceber que o monstro do pântano se encontrou naquela forma e naquele lugar, reconhecendo-se como o guardião daquele pântano, sendo a sua vocação e destino protegê-lo de todos que podem querer (e tentar) prejudicá-lo. Assim, “o monstro [...] polícia as fronteiras do possível, interditando, por meio de seu grotesco corpo, alguns comportamentos e ações e valorizando outros” (Cohen, 2000, p. 42).

Por mais que os indivíduos suspeitem e mesmo odeiem o monstro, eles também o invejam; desejam, sobretudo, a sua liberdade. Afinal, conforme compreende Cohen (2000, p. 48), “o medo do monstro é realmente uma espécie de desejo”. O cientista fictício Alec Holland, por exemplo, ao se “transformar” no monstro do pântano fica livre das rigorosas regras do campo universitário, que o pressionava por uma grande pesquisa para, assim, angariar capital acadêmico, conquistando o reconhecimento que almejava

alcançar. As próprias habitações dos monstros “são mais do que obscuras regiões do perigo incerto: elas são também domínios de fantasia feliz, horizontes de libertação” (Cohen, 2000, p. 51). Este aspecto do personagem fica explícito na imagem 5.

Ilustração 2 – Monstro do Pântano Vs Anton Arcane



Fonte: DC Comics¹⁵

Cohen (2000) questiona, em determinado momento de seu texto, se os monstros realmente existem, advogando que eles seguramente existem, pois se não existissem, como existiriam os seres humanos? Na HQ “A Saga do Monstro do Pântano #20” (janeiro de 1984), vemos três quadrinhos (Imagem 5) onde o protagonista reflete um pouco acerca desta questão ao se deparar com o fim de seu, até então, nêmesis, Anton Arcane¹⁶ : “Você era o meu oposto. [...] Nós definimos um ao outro, não?” (Moore, 2014). Leite Júnior (2022, p. 275) vai ao encontro dessa afirmativa:

O monstro pode ser compreendido, então, como o oposto constitutivo da noção de ‘ser humano’. E, da mesma maneira que o monstro não possui uma essência universal e atemporal, tal criatura revela que nossa humanidade também não é absoluta e definitiva, mas sim um coser constante, não linear e nunca definitivo. Assim como os monstros, as muitas e possíveis formas de humanidades e seus trajes são construções mutantes.

O homem precisa de um contraponto, de uma oposição, para definir o que é o humano. Consoante Torrano (2013), ele sempre necessitou refletir-se no animal, em uma oposição vida humana-vida animal, para descobrir o que lhe é próprio. Assim como o animal, o monstro também serve como antagonista tipológico do humano, para fins de (auto)reconhecimento a partir do contrário, de um tipo ideal oposto. Com efeito, “a afirmação ‘qualquer coisa que seja radicalmente diferente de mim’ essencializa tanto o ‘eu’ quanto o ‘outro’” (Donald, 2000, p. 112):

O humano e o monstruoso estão distantes um do outro, frente a frente, mas ao mesmo tempo em uma proximidade que nos obriga a perceber um quando indagamos sobre o outro. Porque o monstruoso não é exterior e pura alteridade em relação ao homem, mas sim um ‘interior exteriorizado’ do humano (Torrano, 2013, p. 1).

Em síntese, a representação da monstrosidade assinala os limites do humano, contrapondo-o ao monstruoso. O monstro, nesse diapasão, é aquele que questiona estes limites, as normas humanas.

15 A Saga do Monstro do Pântano #20 (Janeiro de 1984) – Primeira edição com roteiro de Alan Moore. Imagem usada para fins educacionais e de pesquisa acadêmica. Disponível em: <https://incoerente.com.br/2020/08/20/monstro-do-pantano/> . Acesso em: 25 out. 2024.

16 Assim como o Monstro do Pântano era o protetor do Verde, Arcane, por sua vez, era o protetor do Vermelho, da carne e da podridão.

Para Leite Júnior (2012, p. 562), “o monstro representa uma categoria de pensamento, uma tentativa inteligível de classificar e orientar condutas em relação àqueles seres e pessoas que a princípio escapam da inteligibilidade cultural do período”, ou seja, “a monstruosidade como aquilo que vem questionar uma dada ordem” (Torrano, 2012; p. 373). Logo, “imagens do monstruoso ajudam a definir as fronteiras da comunidade” (Donald, 2000, p. 111-112).

Na antiguidade, Plínio, o Velho, escreveu um compêndio chamado *História Natural* (Pliny, n.d.), em que, num misto de protogeografia, protoantropologia e protoliteratura fantástica, catalogou diversas raças de indivíduos monstruosos que habitavam os arredores mais distantes de Roma, até onde o saber romano se estendia e encontrava suas fronteiras. Assim, a categoria ‘monstro’ tornou-se um elemento constitutivo da própria ideia de fronteira. Os monstros eram utilizados na cartografia antiga como uma representação dos limites do mundo conhecido, ou seja, a tão comum presença de um dragão ou um monstro marinho nas bordas dos mapas encarnam em forma de imagem o medo do desconhecido (Penha; Rosa, 2023, p. 1305-1306).

Sob esse ponto de vista, o monstro assume o papel de um espelho na fronteira do desconhecido que, em sua essência mais refinada, devolve-nos o reflexo daquilo que rejeitamos. Há uma potência marcante na ideia de dessencialização presente na transformação do personagem pós-Alan Moore. Nessa virada, o monstro perde completamente qualquer traço intrínseco de humanidade, restando apenas um “efeito de humanidade” em sua composição de plantas e lodo.

Por preservar as memórias de Alec Holland, o pântano se vê como Alec Holland transformado. Não estaria, então, o Monstro do Pântano assumindo o papel de arauto da dessencialização? Não estaria sugerindo que aquilo que consideramos mais humano em nós é, na verdade, apenas um efeito de humanidade? Afinal de contas, sem a crença em nossas próprias memórias, não seríamos nada além de um aglomerado de carne e sangue, desprovidos de significado que vá além da materialidade.

De posse dos dados – e dessas reflexões preliminares –, podemos fazer uma análise mais ampla e teórica para responder ao problema.

Considerações Globais

Nesta seção vamos, primeiramente, tabular os dados coletados na tabela 2.

Quadro 2 - Conceito avaliado, representações sistêmicas e seus resultantes

Conceito	Referente	Representação
Personagem	Monstro	Consequência
	Histórico	Antropoceno
	Artístico	Educação
	Universo DC	Salvação

Fonte: Produzido pelos autores

Como podemos observar, o monstro – pelo menos no caso da série – é, claramente, uma consequência direta da ação humana, cuja existência só se justifica por essa intervenção. Ele não pode ser considerado uma criatura natural; ao contrário, é uma perversão resultante do contexto histórico do Antropoceno, marcado pela exploração e degradação do meio ambiente. Nesse diapasão, o Monstro do Pântano representa a resposta simbólica à monstruosidade humana: a destruição ambiental. Dentro do universo heroico da DC Comics, que se estrutura em torno da ideia de salvação, o personagem emerge dessa fusão entre a devastação causada pela humanidade e a tentativa de reparação. É dessa complexa interação que sua identidade é formada.

O monstro do pântano, como o próprio nome sugere, é uma representação de monstro e, exatamente por isso, a sua monstrosidade pode ser analisada a partir das lentes acadêmicas da teoria geral dos monstros. Do mesmo modo, os quadrinhos e a série *Swamp Thing* podem ser considerados preciosas fontes para se estudar o monstro e a sua monstrosidade. A questão ambiental, o luto e a corrupção/ambição humana(s) também podem servir de tópicos a serem explorados em um trabalho acadêmico sobre a série ou sobre os quadrinhos do personagem monstro do pântano. Assim, esta seria uma perspectiva futura.

Partindo da ideia de que estamos o tempo todo discutindo cultura, em um ponto de vista teórico mais amplo, podemos dizer que esse é um monstro híbrido dos três indivíduos descritos por Stuart Hall (2006) em seus estudos culturais. O intelectual jamaicano enxergava três indivíduos, que se sucederam e conviveram um com o outro: o (a) iluminista, que busca a razão universal por meio da evidência empírica, atitude soterrada pelo medievo e retomada na modernidade; o (b) sociológico, com o otimismo da *belle époque* e que pensa o progresso como algo linear e, por isso, conjectura que o futuro seria promissor; e o (c) pós-moderno, que nega os outros dois e se alinha com uma visão mais pessimista, não enxergando um sentido intrínseco no mundo, e que o considera fadado à contínua piora das condições sociais e climáticas. Em apertada síntese, é um monstro que possui uma visão otimista de futuro condicionada ao uso racional dos recursos (a *belle époque* eterna); do contrário o porvir será catastrófico.

No entanto, essa hibridez resulta, simultaneamente, na negação de cada um desses indivíduos em particular. Do (a), nega-se o universalismo e, conseqüentemente, o previsível e o seguro, pois o ambientalismo seria uma questão provinda do último século; do (b), rejeita-se o otimismo como algo injustificado; e o (c) denuncia o fracasso dos dois primeiros em resolver os dilemas da humanidade. Logo, o Monstro do Pântano encarna essa hibridez negativa, sintetizando o colapso de certezas anteriores e a incerteza que caracteriza a modernidade tardia.

Para contribuir com a teoria representológica, podemos encerrar o artigo com uma reflexão sobre o próprio sistema enquanto categoria analítica do trabalho com as representações. Afinal, ele é uma escala intermediária entre a representação estabilizada e em movimento, e seu funcionamento e interpretação de estímulos mudam nesta condição. Possivelmente há um compartilhamento de alguns elementos do reservatório factual, que são alocados ou replicados na representação. Essa pesquisa é um primeiro passo, portanto, na exploração dos sistemas representacionais, e as pesquisas futuras continuarão esse esforço inicial.

Conclusão

Nesta breve pesquisa, buscamos refletir sobre a monstrosidade do *Swamp Thing* a partir da série homônima, que apresenta inúmeros elementos passíveis de observação e análise à luz da teoria geral dos monstros. Para tanto, foi mobilizado um esforço de representologia cinética, com o objetivo de entender como a representação de monstro compõe o personagem junto com outras em um sistema.

Logo, este estudo destaca a complexidade e a riqueza simbólica do Monstro do Pântano como uma figura ficcional. Sua construção transcende o papel de um simples reflexo do revanchismo da natureza, revelando um sistema mais amplo de representações culturais e sociais. Ele incorpora uma interface entre natureza e cultura, sendo simultaneamente um espelho e uma metáfora das tensões humanas. A série *Swamp Thing* reforça essas nuances, abordando questões ecológicas e sociais contemporâneas, afirmando o monstro como uma categoria essencial para entender a sociedade moderna.

A série, portanto, apresenta um grande potencial em diversos níveis, desde a complexidade do enredo até a exploração de temas de interesse acadêmico. Outras temporadas poderiam ter expandido e aprofundado momentos e temas cruciais da narrativa, como o discurso ecológico – uma constante nas tramas do Monstro do Pântano – e a identidade do personagem, que oscila entre a figura de monstro e

guardião do pântano, esse espaço úmido e verde que ele protege. A riqueza simbólica dessa dualidade poderia ter gerado discussões mais amplas sobre a relação entre o ser humano e a natureza, além de aprofundar a perspectiva ambientalista já presente na história. Porém, casos como o enredo da franquia *Karate Kid*, continuada décadas depois pela série *Cobra Kai*, dão alguma esperança de uma segunda temporada.

Em sua primeira e única temporada, a série *Swamp Thing* chegou a apresentar dois importantes personagens da *DC Comics*, porém sem desenvolvê-los devidamente, em função do seu cancelamento precoce. Trata-se da Madame Xanadu e do Demônio Azul, que poderiam ter ampliado a narrativa mítica e sobrenatural do universo do Monstro do Pântano. Como o monstro do pântano faz parte do universo ficcional da *DC Comics*, outros personagens desta editora costumam aparecer ocasionalmente em suas histórias, tais como o John Constantine, o Desafiador, o Etrigan e até mesmo o Batman. Na série, assim como em outras produções da DC, a vinheta de abertura traz referências a vários personagens da Liga da Justiça, por exemplo.

Em resumo, a série *Swamp Thing* oferece uma rica base para investigações acadêmicas sobre a construção do monstro e suas representações no universo ficcional. Embora o cancelamento tenha limitado o desenvolvimento pleno de seus personagens e temas, a narrativa apresentada até então já revela uma complexa interação entre ecologia, ética e monstrosidade. O Monstro do Pântano emerge como uma figura simbólica que questiona as ações humanas no Antropoceno e reitera uma urgência de repensarmos nossa relação com a natureza. Nesse cenário, o personagem permanece relevante tanto no campo da ficção quanto nas discussões contemporâneas, demonstrando que seu potencial para abordar questões socioculturais e ambientais cujos debates estão longe de serem esgotados.

Futuros estudos podem concentrar suas análises na representação do terror presente nas narrativas envolvendo o Monstro do Pântano, aprofundando-se nas estratégias narrativas e simbólicas que reforçam o gênero, sobretudo nas histórias em quadrinhos. Outrossim, é possível expandir a investigação para a abordagem ambiental, explorando como a criação do personagem e os eventos de sua história refletem preocupações ecológicas contemporâneas. Essas perspectivas contribuem para o entendimento das HQs como veículo cultural e reforçam sua relevância nas discussões sobre sustentabilidade e o impacto do homem na natureza.

Referências

ALMEIDA, Alessandro de; MUNIZ, Gustavo Lopes. “Vai, Planeta!”: os problemas ambientais que marcaram a década de 1990 a partir da análise do desenho animado Capitão Planeta. **Revista Parajás**, v. 7, n. 1, p. 16-34, 2024.

ANDRADE, Eduardo; MARQUES, Rodrigo Moreno. Teoria Ator-Rede (TAR) como alternativa à superação das dualidades presentes nos estudos de comportamento informacional. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 19, p. 1-21, 2021.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

CALADO, Ana Margarida. História da Teratologia. **História da Ciência e do Ensino: construindo interfaces**, v. 25, p. 305-319, 2022.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes, USP, São Paulo, 2017.

CARVALHO, Millena Barbosa de. Quadrinhos e História: possibilidades de estudo sobre A Saga do Monstro do Pântano (1984-1987). 2020. In: **Anais do XXV Encontro Estadual de História da ANPUH-SP: História, Desigualdades e Diferenças**. Disponível em: < <https://www.encontro2020.sp.anpuh.org> >. Acessado em:

16 de novembro de 2021.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: DONALD, James; HUNTER, Ian; COHEN, Jeffrey Jerome; GIL, José. **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

COUTINHO, Francisco Ângelo; VIANA, Gabriel Menezes. Alguns elementos da Teoria Ator-Rede. In: COUTINHO, Francisco Ângelo; VIANA, Gabriel Menezes. **Teoria Ator-Rede e Educação**. Curitiba: Appris, 2019.

DONALD, James. Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro?. In: DONALD, James; HUNTER, Ian; COHEN, Jeffrey Jerome; GIL, José. **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

DRUMMOND, José Augusto. A história ambiental: temas, fontes e linhas de pesquisa. **Estudos Históricos**, v. 4, n. 8, p. 177-197, 1991.

FERNANDES, Hylío Laganá; SILVA, Maria Aparecida Alves da; OLIVEIRA, Willian Prestes. Histórias em Quadrinhos e Educação Ambiental: o discurso ecológico em A saga do Monstro do Pântano de Alan Moore. **Revista Temporis**, v. 16, n. 2, p. 242-264, 2016.

FIAUX, Gus. **Monstro do Pântano (1ª Temporada)**: infelizmente, a melhor série da DC. Disponível em: < <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/critica-monstro-do-pantano-1a-temporada-infelizmente-a-melhor-serie-da-dc.html#list-item-1> >. Acesso em: 28 nov. 2021.

FREUD, Sigmund. **O incômodo**. Tradução de P. S. Souza Junior. São Paulo: Blucher, 2021.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. São Paulo: TupyKurumin, 2006.

HUET, Marie-Hélène. Introduction to Monstrous Imagination. In: GELDER, Ken (Ed.). **The Horror Reader**. Londres e Nova York: Routledge. p. 84-89. 2000.

LATOUR, Bruno. Faturas/Fraturas: da noção de rede à noção de vínculo. **Ilha**, v. 16, n. 2, p. 123-146, ago./dez., 2015.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria do ator-rede**. Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Eduscl, 2012.

LEITE JÚNIOR, Jorge. Monstros, bufões e freaks: riso, medo e a exclusão dos anormais. **Boca Larga - Caderno dos Doutores da Alegria**, n. 2, p. 37-52, 2006.

LEITE JÚNIOR, Jorge. Monstros usam roupas? A veste nos monstros e a monstrosidade nas vestes. **Revista dObras**, v. 1, p. 271-298, 2022.

LEITE JÚNIOR, Jorge. Transitar para onde? Monstrosidade, (des)patologização, insegurança social e identidades transgêneras. **Estudos Feministas**, Florianópolis, 20(2): 256, mai./ago., 2012.

LEMONS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

LIMA, Márcio Roberto de. Performance: operador teórico no campo da Educação a partir da Teoria Ator-Rede. In: **Linhas Críticas**, v. 28, jan./dez., 2022.

LOPES, Ricardo Cortez. **Repraesentologia: fundamentos da ciência das representações**. São Paulo: UICLAP, 2024.

MARTINEZ, Lis Yana de Lima; LOPES, Ricardo Cortez. **Personagens: entre o literário, o midiático e o social**. 1ª ed. Maringá: Viseu, 2019.

MELO, Maria de Fátima Aranha. de Queiroz e. Mas de onde vem o Latour? **Pesquisas e Práticas Psicossociais**,

v. 2, p. 2, p. 258-268, 2008.

MONSTRUM. In: **Oxford Latin Dictionary**. Londres: Oxford University Press, 1968.

MOORE, Alan. **A saga do Monstro do Pântano**: Livro um. São Paulo: Panini Brasil, 2014.

KRÜGUER, Felipe Radünz. O Bruxo de Northampton: algumas reflexões sobre a vida de Alan Moore e sua relação com a segunda metade do século XX. **Revista História, imagem e narrativas**, n. 19, ano 10, out., 2014.

PENHA, Diego Amaral; ROSA, Miriam Debieux. Zumbis e Distopia: Os Restos da Colonialidade e as Lutas de Libertação. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 23, n. spe., p. 1291-1310, 2023.

PEREIRA, Elenita Malta. Sensibilidade ecológica e ambientalismo: uma reflexão sobre as relações humanos-natureza. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 20, n. 49, set./dez., p. 338-366, 2018.

QUEIROZ, Julia Mello de. Desenvolvimento econômico, inovação e meio ambiente: a busca por uma convergência no debate. **Cadernos do Desenvolvimento**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 9, p. 143-170, jul., 2011.

SANTOS, Daniel Baz dos. O Monstro do Pântano, de Alan Moore, entre o visível e o dizível. **Imaginário**, n. 16, Paraíba, junho, 2019.

SANTOS, Gislene Aparecida dos. Selvagens, Exóticos, Demoníacos. Ideias e Imagens sobre uma Gente de Cor Preta. **Estudos Afro-Asiáticos**, ano 24, n. 2, 2002, p. 275-289.

Swamp Thing [Seriado]. Criação: Gary Dauberman e Mark Verheiden. Produção: Len Wiseman, Gary Dauberman, Mark Verheiden, James Wan, Michael Clear. Estados Unidos: DC Universe, Warner Bros. Television, 2019. 1 temporada (10 episódios). Disponível em: HBO Max. Transmissão original: 31 de maio de 2019 – 2 de agosto de 2019.

TORRANO, Andrea. La inmanencia de las máquinas. Sobre las máquinas antropológica e teratológica. **Espacios nueva Serie No 7**, Estudios de biopolítica, Universidad Nacional de la Patagonia Austral, p. 367-378, 2012.

TORRANO, Andrea. Por una comunidad de monstruos. **Revista Cajamuda**, 2013. Disponível em: < www.revistacajamuda.net/text/4/por_una_comunidad_de_monstruos.html >. Acessado em: 20 de julho de 2013.

WEIN, Lee. De volta para casa, de volta: uma espécie de prefácio, 2008, In: MOORE, Alan. **A saga do Monstro do Pântano**: Livro um. São Paulo: Panini Brasil, 2014.

Diego Amaral Penha é Doutor em Psicologia Clínica (USP), Mestre em Psicologia Social (PUC-SP) e Graduado em Psicologia (PUC-SP). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

Renat Nureyev Mendes é Doutorando em Sociologia (UFMG), Mestre em História Social (Unimontes) e Graduado em História (Unimontes) e em Direito (UEMG). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

Ricardo Cortez Lopes é Doutor e Mestre em Sociologia (UFRGS), além de Graduado em Ciências Sociais e em História (UFRGS) Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.