



ANÁLISE DE DISCURSO: O MEIO AMBIENTE COMO REPRESENTAÇÃO DISCURSIVA DA SÉRIE EM QUADRINHOS “O MONSTRO DO PÂNTANO”

JOÃO PAULO DE OLIVEIRA; ARANTXA SANCHES SOARES ANTONIO

RESUMO

Desde sua criação, as histórias em quadrinhos incorporam em seu mundo ficcional grande influência da conjuntura econômica, política e social vigentes, apresentando como produtos de seus contextos históricos. Com o passar do tempo, vão surgindo os movimentos ambientalistas para conscientizar a população mundial sobre a relevância desses ideais para a existência da raça humana. Neste sentido, este trabalho tem como finalidade, realizar um breve histórico sobre a origem das histórias em quadrinhos, bem como os efeitos de sentidos produzidos nas discursivizações do personagem “Monstro do Pântano” na série e como a sua imagem é constituída.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Movimento Ambientalista; Análise do Discurso; Monstro do Pântano.

1 INTRODUÇÃO

A Análise do discurso, deve ser uma ferramenta de análise mais interessante, dentro da área da linguística, para o estudo das Histórias em Quadrinhos. Já que ela não se preocupa somente com o estudo da língua por ela mesma, mas nas condições históricas que estimularam a origem de tal enunciado, que são atravessados pelo interdiscurso e conseqüentemente pela diversidade de vozes que se chocam ou que se unem.

Neste sentido, para a Análise do Discurso e como ela faz recortes no aspecto observacional no caso da linguagem, optamos por alguns conceitos materializados na leitura do gênero discursivo História em Quadrinhos. Sendo assim, é fundamental os apontamentos teóricos, da linha de estudo do precursor da Análise do Discurso, Michel Pêcheux, que toma o texto como unidade básica a ser explorada e de que modo e ocasião em que o discurso se realiza, considerando o sujeito que enuncia, de modo algum, na sua individualidade, mas levando em conta o lugar que se ocupa na formação social.

Estabelecendo “discurso” como objeto de estudo para Análise de discurso, a mesma teoria considera a “palavra em movimento” como prática de linguagem, e não desconsidera as questões sobre a língua e a gramática, mas que se aprofunda, analisando como elas funcionam. A Análise de Discurso, trata do homem falando e produzindo sentidos. Segundo Orlandi:

A análise do discurso, como seu próprio nome indica, não trata da língua, não trata da gramática, embora todas essas coisas lhe interessem. Ela trata do discurso. E a palavra discurso, etimologicamente, tem em si a ideia de curso, percurso, de correr por, de movimento. O discurso é a palavra em movimento, prática de linguagem: como estudo do discurso observa-se o homem falando. (ORLANDI, 2001, p. 15):

A Análise de Discurso aplica-se, procurando entender os processos e as condições em que os discursos são produzidos, por meio do estudo das relações estabelecidas entre a língua, os sujeitos que falam e as circunstâncias em que as falas são produzidas: segundo a mesma autora:

A análise do discurso concebe a linguagem como mediação necessária entre o homem e a realidade natural e social. Essa mediação, que é discurso, torna possível tanto a permanência e a continuidade quanto o deslocamento e a transformação do homem e a realidade em que ele vive. O trabalho simbólico do discurso está na base da produção da existência humana. (ORLANDI,2001, p.15)

As Histórias em Quadrinhos são compostas por duas modalidades comunicativas: a linguagem verbal e a linguagem não verbal, sendo um meio de comunicação estabelecido pela troca de informações entre emissor e receptor com o intuito de difundir um conteúdo. Além disso, as HQs entrelaçam a linguagem verbal e a não verbal no modo de produção de sentidos e funcionam como significativos propagadores de valores e ideologia, além de ser estabelecida por textos, cujo a linguagem representa o uso da língua em diversas situações comunicativas.

As HQs, para produzir e representar o discurso, une elementos verbais e icônicos designando um vínculo complexo entre o verbal: balões, onomatopeias, legendas, placas e o não verbal: símbolos, desenhos, jogo de iluminação, expressão gráfica etc. Alcançando um público diverso desde sua origem, e sendo frequentemente comparada a linguagem cinematográfica. No que tange a narrativa, há um domínio do discurso lúdico, em que há uma reversibilidade entre locutores, o que se resulta na polissemia, ou seja, na fundação de sentidos anteriores, conforme Orlandi (1996, p.154) O tempo pode ser ou não marcado, isto é, pode haver ou não recortes sem tempo cronológico ou vínculo com outras publicações. No que se refere às imagens, elas são predominadas por discursos inscritos em formação discursiva, que se entrelaçam, e que na base da formulação, retrata a formação ideológica, segundo Pêcheux (1997 p. 160) “Estão em jogo o processo sócio-histórico na qual as palavras, expressões e proposições são produzidas (isto é reproduzidas)”.

Dessa forma, as HQs representam pontos de vistas sociais e políticos de seu contexto histórico. Portanto, esse trabalho tomará como debate a temática ecológica presente nesse gênero, bem como os impactos ambientais nas ficções desses quadrinhos. Visto que, é possível analisar a representação discursiva do personagem “Monstro do Pântano” e sua função diante as questões ambientais constituídas a partir de sua discursividade, os sentidos produzidos pelas discursivização e como sua imagem é constituída na série, idealizando um paralelo entre as concepções e simbologias dos espaços e sujeitos referentes aos conceitos de representação social do meio ambiente.

A escolha dessa HQ, é pertinente ao fato de ter sido uma das primeiras atuações desse gênero que carrega nitidamente em sua narrativa informações de cunho ecológico. Após o período em que as HQs foram censuradas, retornaram na década de 80, a partir do trabalho de Alan Moore, Frank Miller e Neil Gaiman. As histórias desses autores eram embasadas na filosofia, crítica social e questões relacionadas ao cunho ecológico. Logo, nessa época surgiu uma nova versão do monstro do Pântano, ganhando maior ênfase nas questões ambientais, pois seria uma crítica ao contexto daquela época.

A Saga do Monstro do Pântano, escrita pelo roteirista Britânico Alan Moore, foi publicada em meados da década de 80, período em que as narrativas de Alan ganharam força e teve apoio de grupos ativistas dos direitos ambientais e animais. Na época, a concepção era relacionada ao final da Guerra Fria, onde gerava um debate baseado no uso da energia nuclear e bombas atômicas e ameaça de destruição do planeta.

2 OBJETIVO GERAL

Analisar representação discursiva do personagem “Monstro do Pântano” e a constituição da imagem do mesmo, diante as questões ambientais constituídas a partir de sua discursividade.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Analisar como o discurso do meio ambiente é representado na série em quadrinhos “O Monstro do Pântano”;
- b) Analisar os sentidos produzidos nas pelas discursivizações do personagem “Mostro do Pântano”, série em quadrinhos;
- c) Analisar como é constituída a imagem do “Mostro do Pântano” na série em quadrinhos.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

As Histórias em Quadrinhos representam ponto de vistas sociais e políticos de seu contexto histórico. Entretanto esse projeto tomará como debate a temática ecológica presente na HQs da série “O Monstro do Pântano”, bem como o impacto dos movimentos ambientalistas na ficção desses quadrinhos da “Saga do monstro do Pântano”, escrita pelo roteirista britânico Alan Moore, publicado em meados da década de 1980. A escolha dessa HQs, é pertinente pelo fato de ter sido umas das primeiras atuações desse gênero que carrega nitidamente em sua narrativa informações de cunho ecológico.

De acordo com Deval (2001) a grande particularidade do ser humano é sua capacidade de criar em sua mente representações do plano real e, conseqüentemente, num processo de abstração, molda-lo a partir da sistematização de ideias, refletindo a respeito das práticas dos indivíduos e, também, a prática coletiva. Quando, constituímos nosso objeto para a análise da HQs, logo será possível idealizar um paralelo entre as concepções e simbologias dos espaços e sujeitos que concerne aos conceitos de representação social do meio ambiente, presentes na série “O Monstro do Pântano”.

O monstro do pântano, é um personagem de terror, que foi criado em 1971 pelo escritor Lein Wein e pelo ilustrador Berni Wrightson, para editora DC comics. Logo em sua criação o personagem já possuía vínculo com o ambiente natural, mas em 1984, ano em que Alan Moore foi diretor da revista, fez com que as questões ecológicas como as preservações e impactos ambientais ligação homem- natureza se destacou.

Na época em que as narrativas de Alan ganharam força, teve apoio de grupos ativistas dos direitos ambientais e animais. Na época o a concepção era relacionada ao final da Guerra Fria, onde gerava um debate baseada no uso da energia nuclear e bombas atômicas e ameaça de destruição do planeta.

Após a época em que as HQs foram cesuradas, retornaram na década de 80, a partir do trabalho de Allan Moore, Frank Miller e Neil Gaiman. As histórias desses autores eram embasadas na filosofia, crítica social e questões relacionadas ao cunho ecológico. Logo nesse período que surgiu a nova versão do monstro do pântano, ganhando maior ênfase nesta questão pois seria uma crítica ao contexto daquela época.

A saga do monstro do pântano tem como personagem principal Alec Holland, um cientista, que junto com sua esposa Linda, criaram uma fórmula bio- restauradora que tinha como objetivo solucionar os problemas de fome existente em toda terra. Porém seu laboratório foi explodido enquanto ele trabalhava dentro, fazendo com que seu corpo ficasse em chamas e foi desesperadamente para o pântano.

O seu corpo estava coberto com sua própria fórmula e isso afetou a vida vegetal do pântano, atribuindo a ele uma consciência, forma e memória de Alec, tornando- o protagonista de histórias existencialista. Devido o poder que Alan Moore colocou ao monstro do pântano, aprofundando o seu controle sobre a forma vegetal, ele é muito poderoso e está entre seus poderes: mentalmente mover ou crescer plantas, animar madeiras talhada ou morta,

teletransportar de um país a outro através do verde. Sendo assim, onde tem verde tem monstro pântano. Ele é a própria consciência verde.

Diante das informações postas sobre as HQs e de forma superficial sobre a base teórica esta pesquisa, irá analisar, o meio ambiente como representação discursiva da série em quadrinhos “O Monstro do Pântano”. Uma vez, que a série HQs (O Monstro do Pântano) pode representar discursivamente questões ambientais, não apenas pelo personagem principal da série, mas pela produção de um conjunto de discursos que aponta para essa representação.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A produção de Allan Moore, é representativa de uma postura crítica com relação aos impactos ecológicos. Ele estabelece uma relação do homem com a natureza e essa história em quadrinho é definida por sentidos e significações. Segundo, Rodrigues, Alan buscou elaborar, incorporado a obra do Monstro do Pântano, uma ressignificação de uma figura folclórica muito conhecida pelos britânicos “Green Man”, e que durante a década de 1960, tornou símbolo do movimento ambientalista. Assim, ele representa o guardião do verde como um mediador do elo humano-natureza, com a finalidade de apresentar o ser humano como parte íntima que integra um todo natural. Alan Moore explorou o tema da relação violenta do homem com o meio ambiente que estaria enfurecido com o humano, um pensamento ecológico vanguardista anos antes da discussão sobre a destruição do meio ambiente nos anos 90.

6 CONCLUSÃO

As histórias em quadrinhos manifestam, como ficou evidente no trabalho, a propagação de sentidos e significações relacionadas a críticas sociais e preservação do meio ambiente. Neste sentido, a partir das análises expostas notamos que é possível fazer uma leitura das histórias em quadrinhos utilizando como instrumento metodológico os conceitos da Análise do Discurso. Foi possível notar nas análises como o sujeito se ocupa em várias posições, e como a planta é representada como materialidade do sujeito e usada como objeto de representação simbólica de valores e atributos, que contribuíram para construção de processos identitários dos sujeitos, representando-os em sua posição sócio histórica.

REFERÊNCIAS

Moore, Alan. **A Saga do Monstro do Pântano**. Editora Panine, 2018, Livro 1. Moore, Alan. **A Saga do Monstro do Pântano**. Editora Panine, 2018, Livro 2. Moore, Alan. **A Saga do Monstro do Pântano**. Editora Panine, 2018, Livro 3.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios & procedimentos**. 8. ed. Campinas: Pontes, 2009. 100p.

ORLANDI, E. P. **Artefato, Metaforização e Ciências Humanas**. In: BARBAI, M.A.; COSTA, G. C.; DIAS, C. P. C (Org). **Artefatos de leitura**. Campinas, SP: LABEUB/NUDECRI/Unicamp, 2020. p.19-37.

RODRIGUÊS, Márcio dos Santos. **Sociedade de consumo, ecologia e histórias em quadrinhos: Análise de America, de Robert Crumb, e o Monstro do Pântano, de Alan Moore**. 2ª Jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. São Paulo. 2013.