



Expressões literárias do reencantamento do mundo: Promethea de Alan Moore¹

Emmanuel Ramalho de Sá Rocha²

1 Introdução

Segundo Antonio Flávio Pierucci (2003), o conceito de “desencantamento do mundo” de Max Weber implica dois significados, a desmagificação da religião no ocidente, um empreendimento realizado pela tradição judaico-cristã; e a perda de sentido do mundo referente ao esvaziamento de significado deste e da vida realizada pela ciência moderna. Ambos os fenômenos fazem parte do fenômeno maior da racionalização do ocidente.

Contudo, alguns autores (MOSCOVICI, 2007; PIERUCCI, 1997, 2000; UNGER, 1991) afirmam ocorrer contemporaneamente a reversão do processo de desencantamento, denominando-se reencantamento do mundo, porém, para outros autores (PRANDI, 1992, 1997; GUERRIERO, 2006; NEGRÃO, 2008), o desencantamento do mundo, pelo menos no contexto religioso brasileiro, nunca ocorreu, no entanto, mesmo nesse contexto “Sabemos que o mundo não está encantado da mesma maneira que antes” (GUERRIERO, 2006, p. 51), portanto é possível falar em um novo encantamento no Brasil.

O reencantamento do mundo – ou novo encantamento – é uma crítica e produto da modernidade, portanto resgata elementos pré-modernos ao mesmo tempo em que absorve características da modernidade. Dessa forma, no processo recente de remagificação do mundo – o elemento do reencantamento que interessa a esse trabalho – a magia se apresenta de

¹ O trabalho aqui exposto é uma versão modificada de um artigo publicado sob o mesmo título na revista *Paralellus*, v. 5, n. 10, 2014. As alterações referem-se apenas às normas estipuladas como critério para publicação nos Anais do 2º Simpósio Nordeste da ABHR. O conteúdo, no entanto, permanece o mesmo.

² Doutorando em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). emmanuel.rsr@gmail.com



forma modificada à sociedade, com novas características, novas maneiras de legitimação social e novos meios de transmissão e popularização.

Este último aspecto ocorre, segundo Richard Jenkins (2000), devido à ordem diversa de tendências a qual o reencantamento de manifesta, não só presente nas tradicionais manifestações religiosas, mas também nos novos paradigmas da ciência; no hedonismo consumista; na sexualidade; nas drogas; e no mundo encantado do entretenimento, por meio da televisão, cinema, internet, jogos digitais e literatura.

E quando se trata da transmissão e popularização do reencantamento e particularmente da magia no mundo do entretenimento, o ocultismo – vertente da tradição esotérica ocidental que surge na Europa no século XIX – se destaca. Para Christopher Partridge (2005), a presença do ocultismo na cultura contemporânea por meio de filmes, séries de televisão, música, livros, histórias em quadrinhos, etc., é tão marcante que ele criou o termo “ocultura³”, junção de ocultismo e cultura.

Exemplos de sucesso da ocultura são os livros e filmes de “*Harry Potter*”; as séries “*Buffy, a caça vampiros*”; “*Sabrina, a aprendiz de feiticeira*”; e “*Sobrenatural*”; a grande variedade de revistas infanto-juvenis sobre wicca; referências ao ocultismo em músicas de grupos de rock, como Black Sabbath, Led Zeppelin e Raul Seixas.

Na literatura, as histórias em quadrinhos (HQs) possuem vantagem na popularização da magia ocultista, não só pela popularidade entre os mais jovens, mas principalmente pela possibilidade de aliar narrativa e arte gráfica. Segundo Carlos Hollanda (2013, p. 9):

Mais do que atuar pura e simplesmente como recurso de entretenimento, as histórias em quadrinhos são, tal qual literaturas e outras mídias, veículos de comunicação. Expressões do imaginário vigente, catalisadores de expectativas, anseios e até temores coletivos, quadrinhos também podem contribuir para a formação de crenças, tanto quanto o faria uma peça teatral, um sucesso cinematográfico e um bom romance de um escritor sensível e bem articulado com seu momento histórico. A antiga noção preconceituosa de que quadrinhos seriam leituras exclusivamente infantis é confrontada com trabalhos de alta qualidade técnica e de profundidade temática, tanto no âmbito humorístico quanto nos gêneros considerados sérios e dramáticos.

³ No original, em inglês, *occulture*.



Dentre as obras mais renomadas de cunho ocultista estão *Sandman* de Neil Gaiman, criada em 1988 e *Hellblazer*, que segue o personagem criado por Alan Moore na década de 1980, John Constantine, um ocultista inglês. Porém, do mesmo autor, Alan Moore – este um autoproclamado ocultista – destaca-se a HQ *Promethea* pela abordagem didática e profunda de elementos ocultistas em consonância com as características contemporâneas da remagificação no reencantamento do mundo.

Dessa forma, o objetivo desse artigo é analisar a HQ *Promethea* de Alan Moore buscando identificar quais são os elementos do ocultismo e como estes e a própria obra de Moore se inserem no processo de reencantamento do mundo.

Como metodologia, o trabalho faz uso de pesquisa bibliográfica e a forma de abordagem é qualitativa em função das características do tema estudado (crenças, valores, atitudes, etc). O marco teórico conceitual utilizado para fundamentar a pesquisa é a sociologia da religião.

2 Reencantamento do mundo: o retorno da magia

De forma simples e sucinta, o reencantamento do mundo pode ser definido como a inversão do processo de desencantamento, ou seja, a remagificação religiosa e a reinserção de sentido no mundo.

É importante notar que no contexto brasileiro talvez o termo reencantamento não seja o mais adequado, pois devido a um processo de modernização incompleto no país, não houve uma desmagificação religiosa plena como nos países de tradição protestante, assim as mentalidades, pelo menos das faixas mais populares do país, não foram desencantadas (PRANDI, 1992). Porém, ainda é possível falar em reencantamento – ou novo encantamento – no Brasil, já que a partir da segunda metade do século XX intensifica-se e transforma-se o processo de magificação religiosa (GUERRIERO, 2006; NEGRÃO, 2008; PRANDI, 1992).

O reencantamento é um produto e crítica à modernidade. Produto, pois surge na modernidade e absorve algumas de suas características, e tratando-se da remagificação religiosa, a mais importante delas é a



racionalização da magia, a qual, segundo Paula Montero (1994), leva à moralização da magia, sistematização da cosmologia e à organização burocrática e impessoal do culto mágico; além disso, a modernidade também leva à urbanização e individualização dos praticantes de magia.

Wouter Hanegraaff (2003) vê essa racionalização da magia como uma maneira de adaptação da mesma ao mundo que se desencantou. Um dos efeitos dessa adaptação é que o praticante de magia tende a legitimá-la em consonância com as verdades da ciência moderna, e uma das ciências mais usadas para este propósito é a psicologia, através da “psicologização” da magia em que “No nível da prática, a magia tem sido crescentemente interpretada como uma série de técnicas psicológicas para exaltar a consciência individual” (*Ibid.*, p. 371, tradução nossa).

Já como crítica, o reencantamento do mundo se forma ao longo dos séculos XIX e XX por meio de movimentos sociais ou culturais que questionam princípios dominantes na modernidade, por exemplo, a crença na superioridade da razão sobre esferas não racionais da vida, como a emoção, a imaginação e o êxtase religioso. Dessa forma, esses movimentos buscam resgatar elementos que valorizem essas esferas, a exemplo da própria magia.

Os movimentos que contribuem na formação do reencantamento do mundo são o romantismo, a orientalização do ocidente, a contracultura, os Novos Movimentos Religiosos (NMRs) e a segunda modernidade⁴. Em sua maioria, esses movimentos se intercalam, não há, necessariamente, uma linearidade.

O romantismo, que nasce no fim do século XVIII e se desenvolve no século XIX, deu início à revalorização da subjetividade, das emoções e do resgate de valores, comportamentos e elementos pré-modernos. É nesse período que ocorre o reaviar ocultista, como será visto adiante. O segundo grande movimento a influenciar na formação do reencantamento do mundo é o que Colin Campbell (1997) denominou “orientalização do ocidente”, o qual

⁴ Termo aqui usado para designar o que é comumente denominado pós-modernidade, modernidade tardia, ultramodernidade, modernidade líquida, etc. Não é o foco dessa pesquisa aprofundar-se nesse debate, é suficiente apenas reconhecer a mudança cultural – seja ela uma ruptura com a modernidade ou não – que ocorre na segunda metade do século XX em diante no ocidente.



traz ao campo religioso ocidental o paradigma religioso oriental, marcado pela religiosidade mística, pela imanência do divino e pelo monismo, o qual, também leva à maior aceitação do relativismo religioso que vê verdade em todas as religiões.

A orientalização do ocidente se intercala com a contracultura que surge na década de 1960, o ativismo da contracultura congrega diversos grupos políticos, religiosos e artísticos distintos em bandeiras de luta, mas unidos no propósito de questionar valores e comportamentos dominantes no ocidente moderno, além disso, “O ativismo político da década de sessenta mostrava-se com uma forte inclinação para o ocultismo, para a magia e para o ritual exótico” (GUERRIERO, 2009, p. 4). Apresentando uma religiosidade que rejeita a tradição cristã de seus pais, os jovens da contracultura aderem não só às orientais, mas também às indígenas ou xamânicas, levando muitos jovens à experimentarem plantas enteógenas.

Todos esses movimentos contribuem ao estabelecimento da segunda modernidade. A segunda modernidade é o ponto de culminação da crise da modernidade e, portanto, é a partir de então que realmente aparece com clareza e contundência todos os elementos resgatados da pré-modernidade desde o movimento romântico até a contracultura. A respeito do campo religioso na segunda modernidade “[...] a religião não só deixou de desaparecer” como “Vemos à nossa volta a criação de novas formas de sensibilidade religiosa e empreendimentos espirituais. As razões disso devem ser buscadas em características fundamentais da modernidade tardia” (GIDDENS, 2002, p. 191).

Por exemplo, Pierucci (2001) afirma que o ambiente de incertezas e riscos desse *zeitgeist* incentiva o desenvolvimento da magia, assim como também, segundo Zygmunt Bauman (1998), leva ao florescimento de grupos religiosos fundamentalistas. Contudo, em ampla oposição ao fundamentalismo religioso, há também na segunda modernidade uma religiosidade difusa e desinstitucionalizada, em que a individualidade é valorizada e há liberdade de transitoriedade entre diversas crenças (GIDDENS, 2002).



Outra característica da nova religiosidade durante o ressurgimento na segunda modernidade é o foco na experiência mais do que nos preceitos morais. Segundo Bauman (1998), o que antes era privilégio de santos, monges e místicos se democratiza contemporaneamente, o êxtase rompe a barreira do ego e invoca os poderes humanos, diferenciando-se da religião comum até a primeira modernidade, que celebrava a fraqueza humana.

Por fim, o conjunto de novas religiões e espiritualidades que se popularizam na segunda modernidade, sejam elas em seu formato mais fundamentalista ou não, denomina-se Novos Movimentos Religiosos (NMRs). Apesar da marcante expansão e estruturação a partir da segunda metade do século XX, os NMRs já podem ser reconhecidos desde as últimas décadas do século XIX, e os grupos ocultistas que surgem a partir desse período também estão aí incluídos. Segundo Guerriero (2006, p. 51) “Os NMRs são diferentes possibilidades de vivência desse mundo encantado, carregado de forças invisíveis e de manipulações mágicas”.

3 Ocultismo

Apesar dos inúmeros conceitos e descrições dados ao termo ocultismo desde seu aparecimento em 1842, academicamente ele se refere ao desenvolvimento do esoterismo ocidental no século XIX e seus desdobramentos no século XX, e “[...] compreende todas as tentativas por esoteristas a chegar a um acordo com um mundo desencantado ou, alternativamente, por pessoas, em geral, a fazer sentido do esoterismo pela perspectiva de um mundo secular e desencantado.” (HANEGREAAFF, 2006, p. 888, tradução nossa).

O esoterismo ocidental refere-se aos saberes filosóficos/religiosos e à magia praticados na Europa durante o período do Renascimento até os dias atuais se expandindo por todo o ocidente, tendo como base filosófica e religiosa o Hermetismo, a cabala judaica e o neoplatonismo, e fazendo uso da



astrologia, alquimia, magia natural e cerimonial e meios divinatórios, como o tarô (HANEGRAAF, 2006).

Entre as figuras influentes no desenvolvimento e popularização do ocultismo estão Papus, Eliphas Lévi, Helena Blavatsky, Aleister Crowley, Arthur Edward Waite, Franz Bardon, Peter Carrol, Dion Fortune, William Wynn Westcott, Samuel L. MacGregor Mathers, entre outros.

Esses dois últimos, Westcott e Mathers, foram os fundadores do grupo ocultista de maior destaque e influência, a Ordem Hermética da Aurora Dourada. Criada em 1888 na Inglaterra, ela reuniu alguns dos melhores ocultistas da época e foi capaz de sintetizar os diversos e, por vezes, bastante distintos elementos esotéricos advindos de tradições diferentes em um conjunto relativamente homogêneo e coerente.

Contudo, o ocultista mais influente, e também mais polêmico, a fazer parte da Aurora Dourada foi Aleister Crowley. Crowley, após sair da Aurora Dourada, criou uma religião-mágica, a *Thelema*; fez parte da fundação de duas ordens ocultistas, a *Astrum Argentum* e a *Ordo Templi Orientis*; criou, em conjunto com a artista Frieda Harris, um dos jogos de tarô mais populares no mundo, particularmente entre ocultistas, o Tarô de *Thoth*, e escreve inúmeros livros sobre magia, astrologia, cabala, tarô e religião. No entanto, a influência de Crowley ultrapassa o mundo ocultista, chegando ao mundo da música, cinema e literatura. E dentre estes influenciados nas artes está Alan Moore, criador de *Promethea*.

4 Promethea de Alan Moore

A HQ *Promethea* foi escrita por Alan Moore, tendo como artista principal J.H. Williams II e como arte-finalista, colorista e letrista, Mick Gray, Jerome Cox e Todd Klein, respectivamente. Ela foi lançada em 1999, nos Estados Unidos, em 32 revistas, pela editora *Wildstorm*.

Entre os motes principais podemos novamente citar a questão da imaginação, cuja função ali seria intermediar o Homem e Cosmo. No âmbito da magia e do misticismo estão a Magia Thelêmica, as alusões a conhecimentos de organizações iniciáticas (Golden Dawn, O.T.O, *Astrum Argentum*), como todo seu amálgama entre heranças



helênicas que permeiam o neoplatonismo, o neopitagorismo, o gnosticismo e o hermetismo (HOLLANDA, 2013, p. 43).

Promethea é marcada pela releitura, seja de outras HQs e personagens consagrados dessas; ou ocultistas e obras ocultistas renomadas; ou de momentos históricos. Quanto a esse último, a releitura do fim do milênio, momento de lançamento da HQ, é de particular importância para a trama, pois Moore subverte e reformula os medos e anseios quanto ao tema presentes na sociedade da época em sua narrativa. E assim como em outras obras de Moore, a releitura do contexto histórico, em geral, é mais importante do que a figura heroica da trama (*Ibid.*).

O contexto histórico de então, o fim do milênio, trazia expectativas coletivas de fim do mundo, apocalipse, grandes desastres naturais ou tecnológicos, como o *bug* do milênio. Dessa forma, em Promethea, a história se passa, predominantemente, em Nova Iorque de 1999 – uma Nova Iorque distinta, pois apresenta uma tecnologia muito avançada, como carros voadores – em que presencia o apocalipse, e Moore apresenta esse fenômeno de acordo com o significado original da palavra: revelação. O fim do mundo em Promethea não leva ao fim absoluto, mas ao recomeço em um novo mundo extrafísico após a revelação deste.

O fim do mundo é executado pela personagem central da obra, Promethea. Promethea é uma criança, filha de um mago egípcio que é assassinado por um grupo de cristãos em 411 D.C. Ela consegue fugir para o deserto e é resgatada pelos deuses de seu pai, o egípcio Toth e seu equivalente grego Hermes, deuses da magia, da escrita, da imaginação. Assim, Promethea passa a viver no mundo desses deuses e vira uma entidade da imaginação humana, ela própria definindo-se como “o esplendor sagrado da imaginação”, porém tão real quanto qualquer coisa da realidade material. Esse mundo de deuses, espíritos e realidades não físicas é chamado na obra de Moore de *Immateria*, algo equivalente a um mundo espiritual.

Segundo Carlos Hollanda (2013, p. 43), a *Immateria*, esse mundo de imaginação, mas tão real quanto o material, retrata um princípio de todo pensamento mágico, “[...] a mente atuando sobre a matéria, um mundo não-físico permeando o físico”. Para Hollanda, a imaginação é a principal temática



da HQ, é esta habilidade humana o elemento central da magia e dos mitos, se apresentando de forma inteligível por meio dos símbolos. E por isso uma obra literária que faça uso de imagens, como uma HQ, é tão adequada para transmitir as realidades da imaginação e dos símbolos.

Promethea se manifesta, ou se incorpora, em alguns seres humanos que entram em contato com suas histórias, pinturas, ou qualquer forma de arte ou expressão da imaginação que permitam uma conexão com a entidade. Ao longo da narrativa se conhece os seres humanos que encarnaram Promethea por um período e que depois da morte vivem juntos em determinado local da *Immateria*. No entanto, a Promethea protagonista é a que surge em Nova Iorque, em 1999, através da estudante Sophie Bangs.

Sophie Bangs, jovem estudante de literatura, faz pesquisa sobre uma figura literária que surge de tempo em tempos a partir de autores diferentes desde o século XVIII, em contos, poesias e quadrinhos antigos. Ela acessa a dimensão imaginária em que habita a personagem e passa a manifestá-la no mundo físico. Sendo uma expressão dos deuses da comunicação e da escrita (Toth-Hermes), a personagem viaja por níveis diferentes da realidade (*Ibid.*, p. 62).

É particularmente nessas viagens por diferentes realidades que a obra age como “[...] uma espécie de aula introdutória à Kabbalah, Magia, Astrologia, Tarot e outros temas herméticos” (*Ibid.*, p. 56). Ela viaja, inicialmente, pois precisa aprender a ser uma Promethea e a preparar-se para o combate contra uma organização cristã chamada O Templo, a qual quer destruí-la; por fim, ela viaja para encontrar o espírito de Barbara Shelley, a Promethea anterior a ela, que morreu ao tentar salvá-la e decide se reunir com seu marido falecido.

Nas primeiras viagens, as Prometheas anteriores ensinam a Sophie/Promethea atual sobre os quatro elementos: fogo, água, terra e ar, através dos quatro naipes do tarô, que correspondem respectivamente à bastão, taça, moeda e espada. Explica-se que bastão/fogo refere-se à vontade; a taça/água refere-se às emoções, compaixão; moeda/terra à existência física; e a espada/ar à razão.

Em outra viagem à *Immateria*, as cobras do caduceu de Sophie/Promethea – o caduceu é sua arma mágica – a explicam o surgimento e desenvolvimento do mundo e do ser humano através dos arcanos maiores



do tarô, uma explicação que mistura ciência, magia e mitologia. Relevante notar que o tarô usado é o criado por Aleister Crowley, uma presença sentida por toda a obra, seja na menção a alguns de seus livros, seu tarô, histórias de sua vida, ou quando ele mesmo aparece ao longo da viagem de Sophie e Barbara pela “árvore da vida” cabalística – aqui cabala hermética, não judaica.

Essa é a viagem mais longa e significativa de Sophie/Promethea. Barbara, depois de morta, tenta encontrar seu falecido marido, um escritor, e Sophie a acompanha ao longo dos 22 caminhos e 10 esferas – ou *sefirot* – da árvore da vida, que se apresenta como uma totalidade da *Immateria* e do mundo material, pois *Malkuth*, uma das 10 esferas, é retratada como mundo material, enquanto todas as outras esferas e caminhos são a *Immateria*.

Nessa jornada ela encontra deuses, figuras importantes do ocultismo além de Crowley, como Austin Osman Spare e Jack Parsons, e aprende lições e significados sobre cada um dos caminhos e esferas.

As lições sobre ocultismo aprendidas por Sophie transcorrem por toda a obra, por exemplo, a astrologia, que está inserida nos ensinamentos sobre os quatro elementos, tarô e cabala; sobre a goécia – arte de invocação de demônios derivada de grimórios do Renascimento – ao combater demônios enviados pelo O Templo para matá-la; e sobre tantrismo, quando ela e Jack Faust – um mago que lhe ensina magia – transam.

Para finalizar a obra, a 32ª revista é uma grande sistematização bastante didática das correspondências entre as 10 *sefirot* e os 22 caminhos da árvore da vida com os arcanos do tarô, planetas e signos do zodíaco, deuses dos mais diversos panteões, cores, plantas, pedras, perfumes e animais.

Dessa forma, Promethea de Alan Moore “[...] é a marca da extensão no tempo de uma cultura calcada em um ‘reencantamento do mundo’: o grande sincretismo de modelos místicos, religiosos e esotéricos da segunda metade do século XIX” (HOLLANDA, 2013, p. 16).



Nela encontra-se diversos elementos do reencantamento do mundo, por exemplo, na própria valorização da imaginação, elemento não racional da vida, e no resgate a elementos considerados pré-modernos, como a magia.

Há também a rejeição ao cristianismo retratada na ordem cristã O Templo, a vilã da história, responsável pela morte do pai de Promethea e que tenta também matá-la. Por sua vez, há a adesão ou inclusão do paradigma religioso oriental, como o sexo tântrico realizado entre Sophie e Jack. Também é perceptível a influência contracultural, já que “Moore buscou inspiração não apenas no esoterismo, mas no psicodelismo e na *pop art* dos anos 1960-70” (HOLLANDA, 2013, p. 44). Há ênfase na experiência, no êxtase, típico da religiosidade da segunda modernidade, como também na transitoriedade por diferentes tradições, práticas e identidades.

Todos esses elementos se incluem no processo de crítica ao desencantamento do mundo ou, particularmente, da modernidade, porém, sendo o reencantamento do mundo também um produto da modernidade, as características dessa se fazem presentes.

Por exemplo, “A HQ expressa a dialética entre conhecimento científico e o pensamento mágico-mítico” (HOLLANDA, 2013, p. 59), bastante perceptíveis na explicação do surgimento e desenvolvimento do mundo através dos arcanos maiores do tarô, em que *Big Bang*, evolucionismo e genética se unem à mitologia e magia; ou quando um Elemental – entidade sobrenatural criada por magos – que tentou matar Sophie, é capturado e estudado em laboratório por cientistas.

E em consonância com a racionalização da magia, nota-se a psicologização desta, ao se enfatizar que a magia ocorre na mente, que o mais importante elemento do ato mágico é a imaginação, ou quando explica-se deuses ou demônios como partes do inconsciente humano.

5 Considerações finais

Assim como o conceito de desencantamento do mundo leva a interpretações tão plurais, por vezes vagas e contraditórias devido ao seu caráter lírico e metafórico, carregado de sugestividade (PIERUCCI, 2003), ao



se falar em reencantamento do mundo um desdobramento recente de um conceito já tão cercado de fluidez ou inexatidão, é esperado maior indefinição e incertezas em seu debate acadêmico. Contudo isso não invalida seu uso nem sua legitimidade.

Também, apesar do reencantamento do mundo ainda não ser uma realidade plena, pois está em construção e é tomada por muitos grupos que a aderem como um imperativo ético mais do que uma realidade, o reencantamento do mundo é um processo permanente e em ascensão no ocidente. Os movimentos culturais de crítica aos elementos do desencantamento desde o fim do século XVIII até a contemporaneidade são prova disso.

O ocultismo, inserido nesse processo, também tem calcado espaço no imaginário contemporâneo, em especial devido à popularidade entre jovens desde contracultura e, mais recentemente, na exposição constante em livros de ficção e filmes. Com advento da internet, a facilidade para encontrar obras de grandes ocultistas, ordens iniciáticas e companheiros de práticas mágicas também possibilita o crescimento do ocultismo e, conseqüentemente, do reencantamento.

E quando se trata da HQ *Promethea*, de Alan Moore, em meio a esse fenômeno “[...] tratamos de uma obra que representa a permanência do processo de reencantamento do mundo que faz uma síntese de vários diferentes conjuntos de símbolos pré-modernos” (HOLLANDA, 2013, p. 17).

Promethea, por se uma HQ, tem a enorme vantagem de atrair um público adulto jovem e possibilitar uma experiência literária que intensifique a capacidade de apreender os símbolos de uma doutrina esotérica devido à sua contraparte gráfica e sua narrativa e profundidade literária não perde em nada a um livro “comum”.

Por fim, constata-se entre os elementos ocultistas abordados em *Promethea* a magia cerimonial, a astrologia, o tarô, a cabala hermética e a goécia. E as características do reencantamento do mundo presentes na obra, entre outras, são a revalorização dos elementos não racionais da vida, como a imaginação; o resgate de crenças e práticas pré-modernas, como a própria



magia; a racionalização e “psicologização” desta; e uma dialética entre o conhecimento científico e o pensamento mágico.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- CAMPBELL, Colin. A orientalização do ocidente: reflexões sobre uma nova teodicéia para um novo milênio. *Religião e Sociedade*. Rio de Janeiro, v. 18, n.º 1, 1997.
- GUERRIERO, Silas. *Novos Movimentos Religiosos: O quadro brasileiro*. São Paulo: Paulinas, 2006.
- _____. Caminhos e descaminhos da contracultura no Brasil: o caso do Movimento Hare Krishna. *NURES*, n. 9, 2009.
- GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- HANEGRAFF, Wouter J. How magic survived the disenchantment of the world. *Religion*, v. 33, p. 57-380, 2003.
- _____. *Dictionary of Gnosis & Western Esotericism*. Boston: Brill, 2006.
- HOLLANDA, Carlos. *O Reencantamento do Mundo em Quadrinhos: uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III*. 2013. 329f. Tese (doutorado). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Belas Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. 2013. Orientação de Prof. Dr. Carlos de Azambuja Rodrigues.
- Jenkins, Richard. Disenchantment, Enchantment and Re-Enchantment: Max Weber at the Millennium. *Max Weber Studies Journal*, v. 1, p. 11-32, 2000.
- MONTERO, Paula. Magia, racionalidade e sujeitos políticos. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, n. 26, p. 72-90, 1994.
- MOSCOVICI, Serge. *Natureza: Para pensar a ecologia*. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.
- NEGRÃO, Lísias. Trajetórias do Sagrado. *Tempo Social. Revista de Sociologia da USP*, v. 20, p. 115-132, 2008.
- PARTRIDGE, Christopher. *The Re-Enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occulture*. Vol. II. Nova Iorque: T&T Clark, 2005.
- PIERUCCI, Antônio Flávio. Reencantamento e dessecularização: a propósito do auto-engano em sociologia da religião. *Novos Estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 49, p. 99-119, 1997.
- _____. “Religião”. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 31 dez. 2000. Caderno Mais, p. 21.
- _____. *A Magia*. São Paulo: Publifolha, 2001, p. 14.
- _____. *O desencantamento do mundo: Todos os passos do conceito em Max Weber*. São Paulo: Editora 34, 2003.
- PRANDI, Reginaldo. Perto da magia, longe da política: Derivações do encantamento do mundo desencantado. *Novos Estudos Cebap*. n.º 34, 1992.



_____. A religião do planeta global. In: ORO, Ari Pedro; STEIL, Luís Carlos. *Religião e Globalização*, Petrópolis: Vozes, 1997.

UNGER, Nancy Mangabeira. *O encantamento do humano: Ecologia e espiritualidade*. São Paulo: Loyola, 1991.