

O impacto das mídias de massa sobre o neopaganismo

Dannyel de Castro¹

Introdução

As chamadas 'mídias de massa' constituem um conjunto de veículos responsáveis pela disseminação de informações, tais quais televisão, jornais, cinema, rádio, revistas e internet. Com o objetivo de chegar a uma grande quantidade de receptores, as mídias de massa dialogam, sobretudo, com as sociedades urbanas modernas. Suas principais funções são informar, entreter e educar diversos sujeitos, através de diferentes formas.

É evidente que a relação entre religião e mídias de massa assume diferentes contornos. Em muitos casos, os meios de comunicação de massa são utilizados por certas dominações religiosas para a transmissão de suas mensagens e verdades doutrinárias, como é o caso dos canais de televisão vinculados a igrejas evangélicas e católicas brasileiras. Contudo, não é minha intenção aqui fazer um apanhado geral desta relação, algo que certamente poderá ser encontrado no trabalho de pesquisadores que já se dedicaram bem mais ao tema. Pretendo, antes, contextualizar a relação entre as mídias de massa e a religiosidade alternativa (ou não-dominante), especificamente as tradições esotéricas e neopagãs.

Estudiosos do fenômeno religioso observaram o interesse dos meios de comunicação de massa na retratação de diversos elementos como mitologias pagãs, poderes mágicos e/ou ocultos, como o poder da mente, criaturas e seres sobrenaturais, entre outros. Essa é uma relação que se desenvolve desde o Romantismo europeu, quando houve um sentimento nacionalista na busca pela retratação do paganismo antigo nas artes. Atualmente, a temática está presente nos principais produtos da cultura pop. No entanto, é interessante observar que, se no contexto dos séculos XVIII e XIX a base para a retratação do paganismo nas artes era a busca pela religiosidade europeia pré-cristã, do período pós-guerras em diante, quando as religiões neopagãs já haviam sido estruturadas e estavam em

¹ Mestre em Ciências da Religião pela Universidade do Estado do Pará (UEPA). E-mail: dannyeldecastro@gmail.com.

processo de expansão, é justamente a sua ocorrência que passou a influenciar a produção das mídias de massa centradas em tais temáticas.

Cabe mencionar alguns exemplos. O filme *“The Wicker Man”* (1973), de Robin Hardy, possui uma trama que gira em torno do desaparecimento de uma garota em uma ilha escocesa, quando então um detetive britânico é convocado para desvendar o caso. Chegando na ilha, ele conhece a exótica população local, que celebra ritos sazonais pagãos e cujo líder é um senhor chamado *Lord Summerisle*. Uma clara referência para o enredo parece ter sido a religião Wicca em seu estágio inicial, com *Lord Summerisle* representando o próprio criador da religião, Gerald Gardner, que vivia na Ilha de Man, Reino Unido, onde mantinha um coven que deu origem à vertente gardneriana da Wicca. À altura do lançamento do filme, a religião wiccana havia deixado de ser uma pequena seita britânica e já se tornava popular na parte ocidental do continente europeu e também nos Estados Unidos, graças ao apelo libertário da religião, que parece ter cativado muitos dos jovens envolvidos com a contracultura naquele momento.

Mais tarde, na década de 1990, a Wicca voltou a impactar os meios de comunicação de massa através de um gênero de ficção cinematográfico e televisivo que ficou conhecido como *teen witch*. O carro-chefe foi o filme *“The Craft”* (1996), ou “Jovens Bruxas”, de Andrew Fleming, que retratava o caminho de quatro garotas adolescentes na descoberta da bruxaria. Seguiu-se, mais ou menos com esse mesmo enredo, a produção de séries televisivas como *“Charmed”* (1998 – 2006), *“Buffy the Vampire Slayer”* (1997 – 2003) e *“Sabrina, the Teenage Witch”* (1996 – 2003). O contexto, isto é, a década de 1990, foi justamente o de uma nova expansão da Wicca em território norte-americano, com a religião ganhando centenas de novos adeptos, sobretudo adolescentes. Contudo, esse é um caso que demonstra como a relação entre as mídias de massa e o Neopaganismo pode funcionar como uma via de mão dupla, pois assim como os meios de produção foram influenciados pela Wicca na construção de produtos da cultura pop, estes foram responsáveis por influenciar sujeitos a buscarem pela religião wiccana e, posteriormente, aderirem a ela (um fenômeno observado por diversos autores, como Berger e Ezzy, 2009).

Atualmente, conceitos e filosofias religiosas próprias de tradições esotéricas e neopagãs estão amplamente divulgados na cultura pop: em *blockbusters* como *“Star Wars”* (1977; 1980; 1983; 1999; 2002; 2005), de George Lucas, *“Avata”* (2009), de

James Cameron e “Senhor dos Aneis” (2001; 2002; 2003), de Peter Jackson; em séries televisivas de sucesso global, como “*Game of Thrones*” (no ar pela HBO desde 2011 e atualmente em sua sétima temporada), “*Vikings*” (no ar pelo History desde 2013 e atualmente em sua quarta temporada) e “*The Vampire Diaries*” (CW, 2009 – 2017); em romances literários como “As Brumas de Avalon” (1983), de Marion Zimmer Bradley, e “O Código Da Vinci” (2003), de Dan Brown, apenas para citar alguns exemplos.

Para o cientista da religião Markus Davidsen (2014), o impacto da ficção sobre a crença e prática religiosa de diferentes indivíduos tem sido ignorado entre os estudos de religião em função da natureza não-institucional dessas práticas. Apesar disso, o autor chama a atenção para a emergência de pesquisas sobre o tema, uma vez que, na religiosidade alternativa, há sistemas e grupos religiosos formados e mantidos com base na ficção. Esse é o caso da denominação neopagã *Church of All Worlds*, encabeçada por Oberon Zell-Ravenheart, cujo nome e diversas práticas religiosas foram retirados do romance de ficção científica “*Stranger in a Strange Land*” (1961), de Robert A. Heinlein. Outros exemplos, segundo Davidsen (2014), incluem o Jediismo, religião inspirada na obra “*Star Wars*” de George Lucas, praticantes de magia do caos inspirados pelo trabalho de Anton LaVey que invocam monstros e criaturas oriundos da obra de H.P. Lovecraft, como Cthulhu, além dos adeptos do movimento “*Otherkin*”, que afirmam ser de outra espécie que não a humana e denominam a si mesmos de elfos, dragões ou anjos, e também da comunidade dos autoproclamados vampiros, claramente influenciada pela obra da escritora Anne Rice.

Com base no exposto, o presente texto apresenta-se como uma contribuição aos estudos de religião no Brasil, em especial ao estudo das expressões neopagãs e suas dinâmicas sociais. Tratarei da relação entre os meios de comunicação de massa e as religiões neopagãs, oferecendo ao leitor conhecimento em língua portuguesa acerca da temática. O trabalho é fruto de uma pesquisa bibliográfica e de campo, esta última realizada na cidade de Belém, Pará, entre os anos de 2015 e 2016. Na ocasião, acompanhei as atividades de diferentes grupos neopagãos, assim como também entrevistei alguns adeptos.

A cultura pop pagã

A retratação de elementos das mais variadas culturas pagãs pelas correntes artísticas é bastante antiga. O romantismo europeu de fins do século XVIII e parte do XIX certamente foi um grande propagador do paganismo nas artes; sobretudo porque este movimento glorificava deuses tectônicos, o caos da natureza e o tribalismo pré-cristão. Contudo, anteriormente a este período histórico o paganismo já vinha sendo retratado na ficção popular. O interesse no passado pré-cristão de certos povos europeus intensificou-se a partir da publicação de épicos folclóricos como *Grimms' Fairy Tales*, de 1812, e *The Kalevala*, de 1835.

De acordo com Robert Saunders (2015), a ascensão da indústria e o alvorecer da modernidade, no século XIX, foram responsáveis por estimular uma espécie de reação artística especialmente interessada nos temas do paganismo pré-cristão, glorificado através das obras de William Butler Yeats, Richard Wagner, Isadora Duncan e outros.

Já na década de 1930, a obsessão com o sobrenatural, o oculto e o macabro tornou-se ponto de inspiração para diferentes setores da produção cultural, especialmente nos filmes hollywoodianos e no meio então emergente dos quadrinhos.

No período pós-guerras, a iminência de uma 'Nova Era', ou 'Era de Aquário', tornou a impactar a produção cultural, impulsionando-a diretamente para a retratação de elementos pagãos e do ocultismo. Nesse caso, entraram em voga temas como bruxaria, religiões da natureza e novas formas de religiosidade desvinculadas das religiões tradicionais, principalmente do cristianismo. Os festivais em locais ancestrais, sobretudo aqueles associados aos antigos celtas, como Glastonbury e Stonehenge, constituíram uma forma especial de retratar esses temas, algo que pode ser visto no filme *The Wicker Man*, de 1973. O filme mostra um grupo neopagão que atrai um devoto cristão para uma ilha escocesa, para ser sacrificado em um rito de Beltane (festividade celta do início do verão, associada à fertilidade). *The Wicker Man* colocou em alta definitivamente os temas do Paganismo Contemporâneo nos cinemas europeus e norte-americanos e foi responsável por combinar o fenômeno de filmes cult macabros da década de 1970 com a ascensão das religiões da Terra e de Nova Era. Uma década mais tarde, Marion Zimmer Bradley publicou a novela literária *As Brumas de Avalon*,

introduzindo a então recém-formada comunidade neopagã mundial às práticas mágicas de mulheres pagãs do período mítico arturiano. A obra de Bradley impactou definitivamente a Wicca com sua premissa feminista e espiritual.

A partir de então, os temas do paganismo e do ocultismo já estavam bastante presentes na cultura pop norte-americana e europeia. Outras produções culturais de grande popularidade surgidas nesse período também auxiliaram esse processo, como o jogo de RPG *Dungeons and Dragons*, subgêneros do *heavy metal*, a série de quadrinhos *Conan* e o gênero *teen witch*, que incluiu produções cinematográficas e televisionadas como o filme *The Craft* (1996) e as séries *Buffy the Vampire Slayer* (1997–2003) e *Charmed* (1998–2006). Desde o início do novo milênio, a tendência se acentuou com o sucesso mundial dos romances literários e franquias de filmes de *Harry Potter* (livros, 1997-2007; filmes, 2001-2011) e *Crepúsculo* (livros, 2005-2008; filmes, 2008-2012), bem como a adaptação cinematográfica de Peter Jackson das sagas escritas por de J.R.R. Tolkien, *Senhor dos Anéis* (2001, 2002, 2003) e *O Hobbit* (2012, 2013, 2014).

O interesse midiático pela bruxaria e pelo ocultismo remonta, especialmente, à década de 1960, quando o 'espírito da época' foi propício para diversas experimentações artísticas (CLIFTON, 2006). A série televisiva *Dark Shadows*, no ar entre 1966 e 1971 no canal estadunidense ABC, auxiliou na popularização de elementos ligados ao oculto e ao sobrenatural no contexto da contracultura, trazendo em seu núcleo central bruxas, lobisomens e uma família de vampiros, além de elementos como tarot, astrologia e o I Ching. Uma outra influência registrada nesse período foi a série cômica *Bewitched*, ativa entre 1964 e 1972 no mesmo canal, com uma feiticeira como protagonista.

Aliás, as séries de TV, sobretudo aquelas centradas em enredos fantásticos, frequentemente abordam a bruxaria, tendo seus roteiristas se inspirado, em muitos casos, pela Wicca. As séries *Charmed*, *Sabrina, the Teenage Witch* e *Buffy the Vampire Slayer*, ambas no ar entre a segunda metade da década de 1990 e início dos anos 2000, foram responsáveis por difundir entre o grande público uma imagem tida como positiva da bruxaria pelos wiccanos (BERGER & EZZY, 2009). Mais recentemente, a bruxaria foi o enredo central de duas séries estadunidenses que atraíram a atenção do público. *American Horror Story: Coven*, foi exibida entre 2013 e 2014. Trata-se da terceira temporada de uma bem-sucedida série televisiva

antológica que muda seu enredo, núcleo central e atores a cada ano. Nesse caso, a temporada tratava especificamente de um coven de bruxas e girava em torno da “Academia para Excepcionais Jovens Garotas da Madame Robichaux”, para onde jovens bruxas eram levadas a fim de treinarem seus poderes. *Salem* também é uma série que mistura terror e fantasia, acrescentando elementos de drama histórico. A série teve três temporadas e foi exibida entre 2014 e 2017 pelo canal *WGN America*. A ficção é baseada na conhecida perseguição às bruxas de Salem, episódio registrado durante o período da santa inquisição. As práticas do coven de bruxas central da série fazem referência mais a uma bruxaria diabólica do que wiccana, apesar de apresentar diversos elementos pagãos como a celebração do festival de Samhain. Outras séries de sucesso que estiveram recentemente no ar também apresentam elementos da bruxaria em suas tramas, apesar de não tratarem do tema em seu enredo principal. Esse é o caso de *Vampire Diaries* e *Penny Dreadful* (exibidas no Brasil pelos canais pagos MTV e HBO, respectivamente),

Saindo do território da bruxaria retratada nos seriados norte-americanos, é possível perceber que os recursos de mídia televisivos têm encontrado uma audiência massiva ao incorporar elementos de diversas culturas pagãs e aspectos fantástico-mitológicos em suas produções. Os recentes sucessos das séries *Vikings*, *Outlander* e, em especial, *Game of Thrones*, evidenciam isso. Originária do canal de televisão *History*, *Vikings* é baseada no período em que a figura de Ragnar Lodbrok reinou em localidades escandinavas (especificamente nas atuais Suécia e Dinamarca). A trama de ficção gira em torno da tribo de Ragnar, seus ataques e saqueamentos a aldeias diversas, e inclui alguns elementos sócio-culturais dos povos escandinavos, tais quais rituais para divindades.

Já *Outlander*, no ar em sua terceira temporada pelo canal estadunidense *Starz*, se passa na Escócia e retrata diversos aspectos culturais dos povos célticos. Apesar de não retratar diretamente o paganismo, deixando este apenas no plano do imaginário através de menções aos mistérios dos círculos de pedras e das antigas festividades tradicionais, a série atrai o interesse de pessoas envolvidas com o paganismo celta, ao passo em que também introduz esses elementos ao grande público.

Game of Thrones é provavelmente o maior sucesso de fantasia mitológica das mídias visuais desde a adaptação cinematográfica de *O Senhor dos Aneis*. No ar

desde 2011 e atualmente em sua sétima temporada pelo canal HBO, a série retrata a disputa pelo poder de reinos fictícios e seus clãs familiares, tendo uma inspiração clara nas mitologias céltica e anglo-saxã. A crença politeísta faz parte da trama, e há a presença de diversos elementos do paganismo como magia, dragões, totemismo, entre outros. Uma das crenças presentes na trama é a fé nos “deuses antigos”, uma forma de animismo praticada pelos “filhos da floresta” (criaturas não-humanas semelhantes aos *sídh* da mitologia irlandesa) e que foi adotada pelos primeiros homens – estes, por sua vez, estabeleceram uma prática religiosa centrada nos deuses antigos semelhante ao druidismo gaulês (SAUNDERS, 2014). No momento contemporâneo vivenciado na trama, em Westeros, a fé ainda é mantida por aqueles que vivem no norte, como o clã Stark, e é praticada principalmente nas florestas, debaixo das árvores.

A religião dominante de Westeros é, contudo, a “fé nos sete”, que venera sete divindades, três masculinas, Father, Warrior e Smith, três femininas, Crone, Mother e Maiden (semelhante aos arquétipos da deusa tríplice wiccana – anciã, mãe e donzela), e uma divindade sem face, Stranger.

A série é baseada na saga literária “As Crônicas de Gelo e Fogo”, escrita por George R.R. Martin, que inclui cinco livros publicados até o momento com um sucesso de vendas semelhante ao da produção televisiva. Entre as produções que são, ao mesmo tempo, áudio-visuais e literárias, *Game of Thrones* certamente figura como uma das favoritas atualmente para os neopagãos das mais variadas vertentes.

A obra de J.R.R. Tolkien, que inclui uma série de contos fantásticos, certamente é uma das que mais provocou impacto sobre o Neopaganismo. A mais famosa certamente é a trilogia “O Senhor dos Anéis”, que ganhou uma adaptação cinematográfica no início dos anos 2000. De acordo com Markus Davidsen:

Tanto na década de 1960 como hoje, a maioria dos neopagãos leu “O Senhor dos Anéis” no que eu chamo de modo binocular. Por um lado, eles tratam a obra como ficção, entendendo os eventos da história e também os personagens e a cosmologia do universo narrativo como criados por Tolkien. Por outro lado, eles afirmam que seres espirituais e outros mundos bastante semelhantes aos descritos em “O Senhor dos Anéis” de fato existem, e que a obra torna mais fácil apreciar este "real" sobrenatural. Muitos neopagãos também relatam que a leitura

do livro desencadeou algo dentro deles que os levou a uma jornada espiritual que culminou em um sentimento de “chegando em casa” – com a descoberta e adoção do paganismo. Assim, especialmente para a primeira geração, o Neopaganismo pode ser descrito como uma religião inspirada na ficção. Inicialmente, o Neopaganismo foi inspirado por “O Senhor dos Anéis” e outras ficções. Só mais tarde, o movimento ganhou um fundamento mais sólido e não-ficcional na mitologia pré-cristã, na sabedoria indígena e no esoterismo ocidental (DAVIDSEN, 2014, p.192).

Há, inclusive, uma série de grupos neopagãos que praticam uma religiosidade inspirada nas obras do autor, sobretudo “O Senhor dos Anéis”, “O Hobbit” e “O Silmarillion” (DAVIDSEN, 2014).

Já a saga de Harry Potter, um garoto bruxo que vive diversas aventuras com seus amigos em uma escola de bruxaria, desenvolve uma influência diferenciada sobre o movimento pagão, a despeito de seu sucesso estrondoso – foram vendidos mais de 400 milhões de cópias dos livros da série “Harry Potter”, escritos pela escocesa J.K. Rowling, e mais de 5 bilhões de dólares foram arrecadados com as oito produções cinematográficas adaptadas da obra (BROWN & PATTERSON, 2010). A trama é mais focada em elementos fantásticos em torno da magia e, dessa forma, não inspira diretamente as práticas pagãs, desempenhando uma influência inferior às obras de Tolkien, especialmente “O Senhor dos Anéis”, e “As Brumas de Avalon” no movimento. No entanto, não há como negar o papel que o filme exerce na construção de um imaginário para alguns wiccanos, além de funcionar como uma ‘porta de entrada’ entre alguns jovens para a religião wiccana.

Outro terreno fértil para o paganismo na cultura pop é o universo dos *games* e RPGs (sigla para *Role Playing Games*). Os *games*, seja para computador ou console, frequentemente apresentam elementos de mitologias diversas, ativando o imaginário de seus jogadores. Esse é o caso de *Age of Mythology*, povoado por aspectos das mitologias nórdica, grega e egípcia. Já o jogo *Ragnarök* é totalmente baseado em aspectos escatológicos descritos na mitologia nórdica. Outros jogos ainda priorizam elementos de fantasia medieval e imaginário pagão, trazendo personagens como elfos, divindades lunares e da terra, xamãs, etc. Atualmente, entre esses, destacam-se *The Witcher*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *World of Warcraft*.

Já os RPGs são jogos em que os jogadores assumem diferentes papéis de personagens cujas narrativas se dão de forma colaborativa. Em linhas gerais, os participantes sentam-se ao redor de uma mesa e performam cenas para personagens (elfos, dragões, magos, vampiros, etc) criados por eles mesmos de acordo com classes pré-estabelecidas por um determinado jogo. Trata-se de uma mistura entre ficção e realidade que tem feito bastante sucesso entre os jovens, principalmente a partir da década de 1990.

A música também é uma expressão artística que frequentemente retrata o paganismo, sobretudo em estilos específicos. No período da contracultura, diversas bandas de rock como *Led Zeppelin*, *Black Sabbath*, *The Doors* e *Beatles* mencionavam em suas letras elementos relacionados ao paganismo e ocultismo, seja através da simples admiração e veneração da natureza até a elementos mais próprios da bruxaria e de diferentes cosmologias pagãs (BENNETT, 2013).

A subcultura gótica – um estilo de vida que engloba formas de consumos diversas, dentre as quais a música –, também expressa sua admiração pelo paganismo, principalmente através de bandas dos gêneros *dark wave*, *dark ambient* e *gothic rock*. Duas bandas em especial, bastante queridas entre os adeptos desse estilo de vida, mergulham profundamente em elementos pagãos nas suas letras, *Inkubus Sukkubus* e *Dead Can Dance*, ambas surgidas nas décadas finais do século XX. Essa última inspira-se em diversas culturas e povos tribais, tanto nas letras como na sonoridade. As músicas do *Dead Can Dance* são bastante introspectivas e dotadas de certo misticismo. *Inkubus Sukkubus* é uma banda de *gothic rock* ativa desde o início da década de 1990, cujas letras fazem referências diretas às práticas wiccanas.

Dentro do *heavy metal* existem vários subgêneros que centram suas letras, temática das bandas e vestuário dos integrantes no paganismo. Esse conjunto de diferentes gêneros - especialmente o *Folk Metal*, *Death Metal* e *Black Metal* - tem sido denominado de *Pagan Metal*, um estilo iniciado na Europa em meados da década de 1980 que se disseminou pelo mundo, sendo atualmente registrada a existência de bandas desse estilo em todos os continentes. Segundo Deena Weinstein (2013), o alcance desse segmento musical é tão grandioso que atualmente existem festivais centrados especificamente nele, atraindo um público fiel de fãs.

Pode-se dizer, de acordo com Deena Weinstein (2013), que o *Pagan Metal* se originou com cinco bandas que correspondem a contextos pagãos diferenciados: Skyclad, do Reino Unido; Bathory, da Suécia; Enslaved, da Noruega; Primordial, da Irlanda, e Amorphis, da Finlândia. Inspirada nos escritos de Gerald Gardner, criador da Wicca, a banda Skyclad lançou em 1991 seu primeiro álbum, *The Wayward Songs of Mother Earth*, cujas letras fazem referência ao universo pagão céltico e anglo-saxão. O título da banda faz referência à nudez ritual encontrada nos rituais da Wicca; os wiccanos usam o termo “vestido de céu”, ou *skyclad* em inglês, para fazer referência a essa prática. Enquanto isso, o metal pagão via surgir na Escandinávia um outro contexto desse subgênero musical, o *Viking Metal*, iniciado com a banda Bathory na Suécia. As outras três bandas citadas (Enslaved, Primordial e Amorphis) seguiram o mesmo caminho, consolidando o *Viking Metal* como principal expoente desse movimento musical.

O termo *Viking Metal* é um dos muitos que nos leva a uma complexa teia de gêneros e subgêneros musicais (ASHBY; SCHOFIELD, 2014). Atualmente, a geografia de origem das bandas ligadas ao estilo é um elemento heterogêneo, apesar de o foco manter-se nos países escandinavos — há bandas de *Viking Metal* em outras localidades europeias e também em países das Américas, Ásia, África e na Austrália (WEINSTEIN, 2013). Os países escandinavos possuem uma tradição ligada ao metal extremo — a Noruega, por exemplo, é bastante conhecida pelo *Black Metal*, subgênero que nasceu e se desenvolveu no local. Em outras regiões da Escandinávia (especialmente nos países das bandas pioneiras citadas anteriormente, mas também em regiões como Alemanha, Dinamarca e Islândia), o *Viking Metal* se desenvolveu; ao passo em que o *Black Metal* norueguês pregava o anticristianismo e até mesmo o satanismo, o *Viking Metal* demonstrava-se focado na ancestralidade da região, no sentimento de pertença ao lugar e em uma “herança pagã”.

As músicas das bandas que compõem o estilo são centradas em narrações de histórias da Era Viking, principalmente contos sobre batalhas, heróis, deuses e criaturas mitológicas. Tais bandas preocupam-se em resgatar contos transmitidos oralmente por seus antepassados, sobretudo aqueles que fazem menção a deidades como o poderoso Thor e o onisciente Odin, numa tentativa de conectar-se à ancestralidade viking; isto é, de rememorar aqueles que são conhecidos por terem

sido extremos com suas ambições, por terem viajado mais do que ninguém jamais o fez e pelas construções de navios altamente elaborados e tecnologicamente avançados, além de transmitirem uma imagem tida como hiper-masculinizada (COCHRANE, 2015).

A relação entre jovens, neopaganismo e cultura pop

Lilith Aleen Lenora, 29 anos, wiccana. Desde a adolescência interessava-se pelos seres mitológicos abordados em produtos das mídias de massa, como os filmes da trilogia “O Senhor dos Anéis” e os livros da franquia “Percy Jackson”. Contudo, sua verdadeira paixão sempre foi o universo da saga literária e cinematográfica “Harry Potter”, que aborda a história de um bruxo adolescente e seus amigos em uma escola de bruxaria. Lilith chegou a fazer cosplay de uma personagem da saga. Por volta de seus 22 anos de idade, encontrou o livro “Wicca para iniciantes” da autora wiccana Thea Sabin, na Feira do Livro, realizada anualmente em Belém. Tal livro contém em sua capa a seguinte mensagem: “Conheça os segredos da Magia e da Bruxaria em detalhes”. Ao se deparar com o livro, Lilith ficou bastante intrigada com a ideia de que pessoas realmente praticavam a bruxaria que ela havia tido contato com os produtos “Harry Potter”, tendo comprado o livro e mergulhado na leitura. Lilith diz que se apaixonou pela religião wiccana desde então, já que além de ter descoberto que a bruxaria poderia ser praticada, ela era também uma religião que falava em uma divindade feminina criadora de tudo, o que casava perfeitamente com suas ideias feministas. A partir desse momento ela começou a praticar a Wicca, tendo frequentado diversas atividades do circuito neopagão da cidade de Belém/PA, e atualmente é praticante solitária.

Keven Magalhães, 24 anos, druidista. Ele conta que desde criança é aficionado por mitologias, em especial a céltica e a nórdica. Os contos arthurianos sempre povoaram seu imaginário, sobretudo as histórias de magos e sacerdotisas da ilha mítica Avalon. Além disso, era assíduo consumidor de bandas de folk metal (subgênero do heavy metal que possui influência de elementos folclóricos europeus) e de games tais quais “*Castlevania*”, “*Darkstalkers*” e outros. Esses games o aproximaram ainda mais da mitologia céltica, ao trazerem entre os seus personagens referências a deuses e heróis como Balor, Morrighan, etc. Na

adolescência, o interesse por mitologia foi responsável por direcioná-lo para o contato com movimentos religiosos como o Odinismo e a Wicca. Porém, foi com o Druidismo que sentiu-se “em casa”, como conta. Desde 2012 considera-se adepto desse segmento, integrando o grupo Clann an Samaúma.

Arien Avani Samir, 22 anos, wiccana. Desde criança era fã de “Harry Potter”, história que aguçava bastante a sua imaginação. Também era consumidora das revistinhas “W.I.T.C.H.”, de fácil acesso nas bancas de revista do país, cujo enredo infanto-juvenil gira em torno de cinco adolescentes no caminho da magia, sendo cada uma guardiã de um dos elementos naturais associados ao pentagrama na Wicca (água, terra, ar, fogo e espírito). O imaginário medieval também sempre lhe atraiu, muito em função da admiração que tinha pelo universo da narrativa de J.R.R. Tolkien em “O Senhor dos Anéis”. Foi no idioma criado por Tolkien, inclusive, conhecido como “idioma élfico”, que buscou inspiração para criar o seu nome pagão ou nome mágico. Arien seria o “élfico” para Heloísa, seu nome civil. Conheceu a Wicca enquanto religião através das revistas de Eddie Van Feu, e logo se interessou pela possibilidade de praticar magia e cultuar seres mitológicos. Por volta dos 18 anos passou a frequentar as atividades da Abrawicca em Belém, e hoje é dedicada da Tradição Diânica do Brasil.

Mayra Daroná Ní Brighid, 29 anos, druidista. Na adolescência, ouvia bandas de *heavy metal* como *Nightwish*, *Blind Guardian*, *Rhapsody of Fire*, bandas que, dentro do metal, dialogam mais com a fantasia, a mitologia e a antiguidade (elas constituem um subgênero conhecido como *symphonic metal*). A banda alemã *Blind Guardian*, por exemplo, traz em suas letras diversas menções ao universo mítico e fantástico de J.R.R. Tolkien, habitado por elfos, hobbits, dragões e anões. Seu primeiro contato com o Neopaganismo foi aos 15 anos em um evento voltado para a cultura *otaku* (subcultura urbana que envolve o gosto por *animes*, *games*, *cosplays*), que acontecia na ocasião em uma escola de Belém, onde encontrou uma edição da Revista Wicca, de Eddie Van Feu, em uma banca. A partir de então, Mayra passou a pesquisar mais sobre a religião wiccana, tendo se encantado especialmente pela mitologia e divindades célticas. Estudou e praticou a Wicca solitariamente durante algum tempo, até conhecer o Druidismo, pela internet, e aderir à religião. Em 2011, criou o grupo Nemeton Samaúma (que posteriormente tornou-se Clann an

Samaúma) em Belém, junto com dois outros amigos, na intenção de estudarem e vivenciarem juntos o Druidismo.

Valmir Júnior, 26 anos, *heathen*. Entrou em contato com a literatura de J.R.R. Tolkien ainda na pré-adolescência, fascinando-se pelo universo fantástico e mitológico do autor. Valmir declara que é um verdadeiro fã de Tolkien e colecionador de seus livros. Tal fanatismo o impulsionou a escrever contos, também baseados no medievo e no imaginário folclórico europeu. Na adolescência, entrou em contato com diversas bandas de *heavy metal*, o que lhe aproximou ainda mais desses temas. Por volta dos 17 anos de idade, a fascinação pelos contos sobre elfos e dragões, deuses e heróis, o aproximaram do Odinismo, religião cujo foco é a cultura e religiosidade dos antigos povos escandinavos. Desde então, considera-se *heathen*, tendo criado no ano de 2013 o grupo odinista Clã Draka.

As trajetórias descritas acima foram identificadas por mim durante uma pesquisa de campo sobre os grupos religiosos neopagãos na cidade de Belém/PA, realizada entre 2015 e 2016 e que culminou em minha dissertação de mestrado, defendida em março de 2017. Durante a pesquisa, eu procurava compreender, entre outras coisas, como se dá a construção da identidade religiosa neopagã, e uma das constatações a que cheguei foi a da importância dos produtos da cultura pop na aproximação desses sujeitos com as crenças neopagãs. Foi através das mídias de massa que os adeptos primeiro tiveram contato com o universo da magia, dos seres míticos e mitologias pagãs, e sua função na busca que essas pessoas fazem por uma pertença religiosa não pode ser ignorada.

Para Berger e Ezzy (2009), atualmente veículos de cultura pop e das mídias de massas desempenham um papel importante na legitimação das práticas neopagãs, assim como são responsáveis por criar estilos de vida específicos associados ao universo do Neopaganismo. Os mistérios da lua, das florestas, de povos antigos, além de elementos mitológicos e das figuras fantásticas de bruxas, fadas, elfos, dragões, entre outros, são amplamente abordados na literatura, nos seriados televisivos, no cinema, nos *games* e na música, e frequentemente despontam entre os maiores sucessos nos seus respectivos meios de consumo. Dado o caráter minoritário das religiões neopagãs, é justamente através da cultura pop que elas são levadas a um grande público, como foi o caso do filme “Jovens

Bruxas”, marco hollywoodiano da década de 1990 responsável por apresentar a Wicca a uma audiência massiva.

É justamente por levar conhecimento acerca dessas religiões a um público leigo que a cultura pop auxilia bastante no recrutamento de novos adeptos. Berger e Ezzy (2009) mostraram que, exatamente por isso, as expressões do Neopaganismo são caracterizadas atualmente por uma grande ocorrência de jovens nesses caminhos religiosos. Os neopagãos geralmente interessam-se pelo universo dessas religiões através de livros, filmes, seriados, *games* ou músicas, posteriormente mergulhando na busca por material de conteúdo mais “sério” sobre as práticas.

Não à toa, é comum a presença de neopagãos em subculturas urbanas tais quais góticos, *headbangers*, RPGistas, entre outras, já que essas possuem aspectos do paganismo entremeados ao seu modo de vida (sobretudo no que diz respeito ao consumo). De acordo com um *survey* realizado pela *insider* da cena gótica Nancy Kilpatrick para a publicação “*Goth Bible*” (2004), 33% dos góticos espalhados pelo mundo estão ligados a algum sistema de crença neopagão. Elementos do paganismo também são fundamentais em cenas urbanas ligadas ao universo do *heavy metal*, especialmente nas cenas do *folk metal* (WEINSTEIN, 2013; MARJENIN, 2014) e do *black metal* (MORAES, 2014).

No trabalho de campo junto aos neopagãos de Belém, verifiquei que, de fato, a cultura pop e as mídias de massa funcionam como uma porta de entrada para a religiosidade neopagã, como pudemos observar no início desta sessão através das trajetórias de alguns dos neopagãos paraenses. Vários wiccanos me relataram que o primeiro contato que tiveram com o paganismo e a bruxaria foi nas obras de Marion Zimmer Bradley, J.R.R. Tolkien, ou através da saga do bruxo “Harry Potter”. Tolkien, em particular, também inspirou o caminho de alguns *heathens* e druidistas com os quais tive contato. Os adeptos do Heathenismo e do Druidismo, além da literatura fantástica, parecem ser atraídos ao Neopaganismo também por meio da música, especificamente o *metal dark*, que abrange subgêneros do *heavy metal* tais quais *symphonic metal*, *black metal*, *folk metal*, *death metal*, *power metal*. O contato com diferentes bandas desses estilos foi o que primeiro introduziu a esses neopagãos noções sobre mitologias, deuses e cosmovisões politeístas e animistas, sendo responsável por direcioná-los posteriormente a uma das vertentes do Neopaganismo.

Fica entendido o grau de importância que a cultura pop e as mídias de massa desempenham para as expressões do Neopaganismo, funcionando como uma espécie de catalisador para novos adeptos. No interior dessas religiões, acredita-se que o consumo e o apreço por tais produtos, geralmente anterior à adesão religiosa, funcionam como um certo tipo de evidência de um “chamado místico”. Segundo a wiccana Lilith Aleen Lenora: “tem gente que defende que isso [o interesse pela cultura pop] tem um papel na busca pelo paganismo, na Wicca a gente fala que faz parte do chamado da Deusa, a pessoa se encanta sem saber porquê”.

Considerações finais

O Neopaganismo é uma das complexas novas expressões religiosas cuja construção histórica está, entre outros aspectos, bastante associada às artes e à cultura pop. Se, por um lado, no período anterior à estruturação dessas religiões a busca pelo paganismo europeu pré-cristão era um forte motor das artes pagãs, a partir do surgimento do movimento neopagão sua própria ocorrência passou a influenciar a produção artística.

Além disso, diversos autores e a própria pesquisa de campo aqui empreendida chegaram a constatação de que a retratação de elementos do paganismo nas mídias de massa auxilia na legitimação dessas práticas, assim como também atrai seguidores.

Tenho consciência de que os limites do presente texto tornaram a análise do tema ainda superficial e longe de trazer um amplo panorama da relação entre Neopaganismo e as mídias de massa. No entanto, fica aqui o convite aos estudiosos das religiões a investigarem mais o tema e, assim, auxiliarem no avanço de conhecimento deste terreno que é tão fértil (epistemologicamente falando).

Referências

- BENNET, Andy. Paganism and the conter-culture. In: WESTON, Donna; BENNET, Andy (orgs.). *Pop Pagans: Paganism and Popular Music*. Durham: Acumen, 2013.
- BERGER, Helen; EZZY, Douglas. Mass Media and Religious Identity: a case study of young witches. *Journal for the Scientific Study of Religion*, v.48, n.3, p.501-514, 2009.
- BROWN, Stephen; PATTERSON, Anthony. Selling Stories: Harry Potter and the marketing plot. *Psychology and Marketing*, v.27, n.6, p.541-556, 2010.

CASTRO, Dannel de. *Neopagãos na Cidade: sociabilidade e estilo de vida entre adeptos do Neopaganismo*. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião). UEPA, Belém, 2017.

CLIFTON, Chas. *Her Hidden Children: The Rise of Wicca and Paganism in America*. USA: AltaMira Press, 2006.

DAVIDSEN, Markus Altena. *The Spiritual Tolkien Milieu: a study of fiction-based religion*. PhD dissertation in Religious Studies. Universiteit Leiden, Leiden (Netherlands), 2014.

MARJENIN, Peter. *The Metal Folk: the impact of music and culture on folk metal and the music of Korpiklaani*. Master's degree thesis on Arts. Kent State University, Ohio (USA), 2014.

MORAES, Lucas Moraes de. "*Hordas do Metal Negro*": guerra e aliança na cena black metal paulista. Dissertação (Mestrado em Antropologia). USP, São Paulo, 2014.

SAUNDERS, Robert. Primetime Paganism: Popular-Culture Representations of Europhilic Polytheism in Game of Thrones and Vikings. *Correspondences* v.2, n.2, p.121–157, 2014.

WEINSTEIN, Deena. Pagan Metal. In: WESTON, Donna; BENNET, Andy (orgs.). *Pop Pagans: Paganism and Popular Music*. Durham: Acumen, 2013.