

---

## ESPIRITUALIDADE

---

## E MAGIA NAS HISTÓRIAS

---

## EM QUADRINHOS DA MARVEL\*

---



---

Silas Guerriero\*\*, Fábio Leandro Stern\*\*\*

**Resumo:** *nas histórias de super-heróis, a magia é uma constante, muitas vezes confundida com a religião e a espiritualidade. O presente artigo objetiva analisar a espiritualidade presente na representação da magia no universo Marvel. Foram identificadas três formas principais pelas quais a magia é representada nos quadrinhos da Marvel: (1) como fruto de pacto demoníaco; (2) como manipulação do campo quântico; e (3) como ciência outra. Concluímos que as representações de magia pela Marvel são um exemplo da perpetuação de um ethos nova era, difundido através de meios de comunicação pela sociedade mais ampla.*

**Palavras-chave:** *Espiritualidade. Ethos nova era. Super-heróis. Cultura popular.*

**A** cada época e contexto, a espiritualidade se manifesta de diferentes maneiras, coerente com a cultura de seu tempo e os modos de vida envolventes. Tal não poderia ser diferente hoje. A diversidade ampliada deste início de século XXI impede que fechemos, num único modelo, qual é a maneira real das experiências religiosas. São muitas e distintas. Aquelas mais distantes dos modos de vida usuais são, do ponto de vista dos crentes e dirigentes das instituições tradicionais, quase sempre tratadas com desdém ou caracterizadas como equivocadas. Mas no viés da ciência da religião, essa postura não deve ser tolerada. Para Platvoet (1982), uma pesquisa em ciência da religião só deve ser classificada como pertencente à área se levar em consideração que tantas são as formas de vivências

---

\* Recebido em: 26.11.2018. Aprovado em: 31.01.2019.

\*\* Doutor em Antropologia (PUC-SP). Mestre em Ciências Sociais (PUC-SP). Professor Associado do Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciência da Religião da PUC-SP. *E-mail:* silasg@pucsp.br

\*\*\* Mestre em Ciência da Religião (PUC-SP), Doutorando do Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciência da Religião (PUC-SP). *E-mail:* caoihim@gmail.com

espirituais quantas são as diferentes maneiras de lidar com a experiência humana. O importante é procurar compreender, na riqueza praticamente infinita das possibilidades, algumas daquelas edificadas nos tempos atuais.

As espiritualidades impulsionam os seres humanos para além das suas limitações objetivas.

Aqui se faz presente o admirável poder do imaginário da nossa espécie. Assim como nos mitos de outrora, a força imaginativa permanece nas artes, na poesia, na literatura e em outras expressões artísticas. A disposição espiritual, que se recusa a aceitar o mundo tal qual se apresenta de maneira concreta, clama por outra dimensão de realidade, não palpável, irrestrita.

Muitas são as formas de espiritualidade encontradas na sociedade contemporânea, desde as religiões milenares até as mais impensadas das novas espiritualidades do *self*. Nessas novas espiritualidades, a magia ganha uma importância destacada, apresentando-se muitas vezes como algo que é espiritual sem ser, necessariamente, religioso nos moldes tradicionais das religiões. Este artigo procura lançar um olhar sobre a noção de magia e espiritualidade presente em bens de consumo da indústria cultural. Nas histórias de super-heróis, a magia é uma constante, muitas vezes confundida com a espiritualidade e se apresenta como algo que não é objetivamente declarado como religioso. Muito afinadas às características da Nova Era, as histórias em quadrinho são um exemplo primoroso dessa nova configuração das expressões espirituais. O universo Marvel foi escolhido por ser bastante variado e cheio de referências desse tipo, e de enorme sucesso nos meios editoriais.

Entendemos que há uma afinidade entre os heróis míticos da Marvel e os valores das espiritualidades da Nova Era. Convém, ainda, ressaltar que em se tratando dessas últimas, a espiritualidade ocupa um espaço muito mais destacado do que a religião. Como explicam Sutcliffe e Gilhus (2014, p. 1-2), faz muito mais sentido falarmos de espiritualidades do que de uma religião da Nova Era, visto não ser incomum que os próprios novaeristas tendem a se identificar como “espiritualistas”.

## O *ETHOS* NOVA ERA

Nova Era não significa precisamente uma religião, mas diz respeito também a vivências e conjuntos de elementos ricamente religiosos. É, como expressou Hanegraaff (2017), uma religião secular, ou melhor dizendo, uma maneira de compreender a realidade e praticar a vida a partir de valores que são religiosos, espirituais e seculares ao mesmo tempo. Não é uma religião no sentido estrito de doutrina, com tradição, corpo sacerdotal e regras estabelecidas, mas pressupõe a vivência de múltiplas tradições, muitas delas inventadas e constituídas a partir de fragmentos de outras religiões e também de elementos da vida secular, como a ciência e o senso comum. Faz parte do universo religioso pois lida com

uma realidade metaempírica, ou seja, que não pode ser verificada experimentalmente, mas percebida pelas crenças e através da imaginação.

A melhor maneira de compreender a Nova Era não é tentando percebê-la enquanto uma religião definida, mas enquanto um *ethos*. O que chamamos de *ethos* nova era diz respeito a uma maneira de viver e sentir o mundo ao redor, a partir de valores socialmente compartilhados e dispersos de tal forma na vida contemporânea que muitos indivíduos que nem imaginam fazer parte desse *ethos*, e convictamente pertencem a outras religiões fortemente instituídas, acabam por também comungar da mesma visão de mundo.

O conceito de *ethos*, muito embora bastante antigo, acabou por ser popularizado na antropologia norte-americana para designar o caráter subjetivo de um povo, de uma maneira específica de sentir e viver no mundo. Trata-se do sentido de uma cultura, seu caráter dominante. São as atitudes que controlam o comportamento do indivíduo e do grupo, que os motivam de maneira direcionada a certas ações e compreensões sobre a realidade. O *ethos* nova era é, portanto, um conjunto de valores e atitudes difundidos na sociedade atual que impulsiona e motiva muitos indivíduos a compreenderem a realidade e a agirem segundo os elementos característicos da Nova Era.

Em artigo anterior (GUERRIERO *et al.*, 2016), expusemos os elementos constitutivos desse *ethos*. Destacamos, aqui, apenas alguns dos que são mais significativos para a presente análise. O quadro metaempírico de significados é composto pela ideia de uma ciência mágica e espiritualizada; de uma divindade imanente e transcendente ao mesmo tempo; por um cosmos vitalista permeado por uma energia holística que estabelece a conexão entre espiritualidade e ciência; pela crença no eu superior e no indivíduo como expressão da própria fagulha divina e em busca de uma elevação espiritual; da magia presente no dia a dia, que atua no mundo por meio da força do pensamento; de um relativismo calcado na concepção de que as diferenças são expressões provisórias da mesma realidade essencial divina, sendo todas as religiões “verdadeiras” e de que nada é intrinsecamente bom ou mau, pois tudo tem potenciais ilimitados que podem ser utilizados para ambos os propósitos (GUERRIERO *et al.*, 2016, p. 25-26).

O *ethos* nova era está tão presente na cultura contemporânea ocidental que faz com que expressões do imaginário, como as histórias em quadrinho, sejam repletas de seus elementos. Ao mesmo tempo, essas histórias fazem sucesso comercial, pois vão ao encontro daquilo que está latente na visão de mundo dos seus consumidores.

A distinção entre Nova Era *stritu senso* e Nova Era *lato senso*, realizada por Hanegraaff (1996), é importante aqui para percebermos esse *ethos*. O primeiro momento da Nova Era ficou marcado pela formação de grupos sectários que rejeitavam o mundo circundante e propunham uma nova sociedade, alternativa a essa

sociedade dominante. Isso significava romper valores e cultivar novos hábitos. Esse período, que durou até meados dos anos 1980, foi o da Nova Era *stritu senso*. Nas décadas seguintes começou a predominar a denominada Nova Era *lato senso*. Esse novo momento significou algo muito amplo, refletindo características culturais que vão além da formação de grupos sectários ou do apelo a uma nova era ou ordem mundial. Aquilo que impulsionou a formação do movimento das primeiras décadas difundiu-se na sociedade e estabeleceu composições com inúmeros outros elementos culturais; não apenas, mas inclusive, religiosos. A partir de uma estrutura mística, os indivíduos passaram a construir suas vidas em torno daquilo que compreendem como verdade última, a qual não faz mais parte de uma tradição religiosa específica, mas deve ser encontrada, a partir de uma profunda busca, dentro do próprio ser. Esse é o significado maior daquilo que foi chamado de espiritualidade do *self* (HEELAS, 1996; D'ANDREA, 2000).

Melhor compreendida enquanto uma espiritualidade de vida (HEELAS; WOODHEAD, 2005) do que uma religião, hoje a Nova Era difunde seus valores através dos meios de comunicação, obtendo uma ampla aceitação no meio cultural mais amplo. No entanto, essa anuência não está relacionada à uma identidade novaerista. Ou seja, as pessoas não se compreendem e não se identificam como pertencentes à Nova Era, o que faz essa aceitação ser mais incisiva e difusa. As crenças da Nova Era são interiorizadas com naturalidade. As histórias em quadrinho, como um importante meio de comunicação, acabam por difundir esses valores.

Aqui entra a magia como um elemento não apenas reprodutor, mas constitutivo desse universo, e que toma uma de suas posições centrais. Há no *ethos* nova era uma valorização pelos aspectos mágicos. Magia, nesse contexto, assume diferentes concepções. Pode ser simplesmente uma maneira de compreender o encantamento e a beleza da realidade e das vivências humanas, como pode ser também o sentido clássico de ação mágica sobre as forças da natureza que rompem as expectativas, ou seja, que fogem da nossa percepção intuitiva e que servem para resolver desde problemas imediatos até proporcionar grandes mudanças no rumo de vida das pessoas. Têm, portanto, uma finalidade prática. Mas a magia pode ser, também, uma contraposição às instituições religiosas. A magia da Nova Era está atrelada à ciência. É uma maneira “legítima” de agir sobre o mundo. Hanegraaff (1996, p. 79-85) considera que o termo magia é amplamente utilizado pelos novaeristas e discute até que ponto podemos utilizá-lo numa perspectiva ética. A questão apontada é de que precisamos perceber a magia na Nova Era não enquanto oposição à religião ou à ciência, mas como um movimento religioso baseado em atos mágicos que procura superar a visão fria e distante da relação causa-efeito da ciência (HANEGRAAFF, 1996,

p. 84). Um indivíduo envolvido no *ethos* nova era se sente empoderado pelas forças mágicas. Ele as pode utilizar independente de qualquer autoridade religiosa. Nesse sentido, os heróis das histórias em quadrinhos são personagens plenas de poderes dados pela magia.

## O UNIVERSO MARVEL

O caso dos quadrinhos apresenta-se como ilustrativo da massificação desse *ethos* por ilustrar concepções populares de diversos assuntos propagadas pela cultura mais ampla. Como já discutido por outros autores (LOCKE, 2005; BAINBRIDGE, 2009), embora constituam objetos pouco explorados pelos acadêmicos, os quadrinhos são de interesse à ciência por serem espaços culturais nos quais o significado público é trabalhado ativamente. Para a ciência da religião em específico, os quadrinhos são objetos de estudo interessantes porque os super-heróis ocupam hoje no imaginário popular lugar semelhante ao que outrora os protagonistas dos mitos clássicos ocuparam. Além disso, suas histórias possuem um apelo romântico que vai ao encontro do racionalismo e desencantamento do mundo, sendo, portanto, produtos de uma espiritualidade dessacralizada latente nas sociedades seculares.

Bainbridge (2009, p. 66) comenta como diversos super-heróis poderiam facilmente ser entendidos como personagens mitológicos: deuses extraterrestres, princesas amazonas, a própria personificação da justiça, reflexos de um apelo pré-moderno à conexão com a espiritualidade. Esse autor cita como o espiritual pode, inclusive, aparecer explicitamente nos quadrinhos, citando que a Mulher-Maravilha está mergulhada na mitologia. Mas ainda que Bainbridge tenda a distinguir os heróis da Marvel dos da DC, declarando que as principais influências da Marvel vêm do melodrama, da literatura de terror e da noção moderna de desenvolvimento pessoal, e não do pré-moderno e do espiritual (BAINBRIDGE, 2009, p. 70-71), tendemos a discordar disso. Diversos personagens da Marvel são descritos como deuses (p. ex. Thor é baseado na mitologia nórdica), e muitos nasceram com superpoderes (p. ex. X-Men) ou adquiriram-nos por origens místicas (p. ex. Pantera Negra, Fênix, Doutor Estranho). Nesse sentido, concluímos que faz mais sentido considerar que ambas as empresas representam essa conexão.

A escolha pela Marvel nesse artigo se deu porque ela, ao lado da DC Comics, é uma das duas maiores e mais velhas empresas de super-heróis em qualquer tipo de mídia popular contemporânea. Criada nos Estados Unidos em 1961, a Marvel é lar de algumas das marcas mais populares mundialmente, como o Homem-Aranha, Hulk, Thor, os Vingadores, o Quarteto Fantástico e os X-Men. Conforme explica Bainbridge (2009, p. 64), seu universo é produto de milhares de artistas e roteiristas, possuindo sete décadas de história.

Assim como na Nova Era, magia e ciência não são vistas como opostas no universo Marvel. Como apontado por pesquisa anterior (LOCKE, 2005), ao contrário da concepção moderna de que o racionalismo científico exorcizaria o misticismo, o que é observado é uma ideia de que a própria ciência seria uma ordem sagrada ou uma nova religião, com os cientistas ocupando o papel que outrora foi dos sacerdotes e místicos. Porém, nenhum estudo mais específico foi desenvolvido adotando a magia em si como objeto. No artigo supramencionado, o foco era o das representações da ciência no universo dos quadrinhos, e não da magia.

## MAGIA NA NOVA ERA

Segundo York (1995, p. 33, nossa tradução), o movimento da Nova Era é historicamente baseado em cinco tradições:

*As tradições alternativas do ocidente (swedenborgianismo, Qabalah, gnosticismo, tradições místicas etc.), conceitos religiosos orientais (karma, aura, cacrás etc.), o movimento metafísico norte-americano (espiritualismo, teosofia, a Escola Arcana etc.), o ocultismo (culto a deusas, bruxaria e paganismo, satanismo, magia, astrologia etc.); e o transcendencialismo (Emerson, Thoreau, Alcott, Margaret Fuller etc.).*

Seguindo essa classificação, Crowley (2011) demonstrou que, de fato, muito do que a Nova Era entende por magia está intrinsecamente relacionado aos deuses pagãos e à ideia de bruxaria moderna. Paralelo similar também foi observado por Hanegraaff (1996, em especial cap. 4).

Todavia, enquanto espiritualidade focada no indivíduo, a Nova Era é uma mescla de fontes que advêm não só do religioso, mas também das artes e da ciência (D'ANDREA, 2000, p. 22). Hanegraaff (2017, p. 415) explica como a Nova Era dá toques mágicos a símbolos que, originalmente, são oriundos da ciência. Além disso, esse autor também comenta que, no geral, domina uma noção de que a verdade científica e a verdade espiritual devem estar em harmonia (HANEGRAAFF, 2017, p. 417). Isso é importante porque embora Crowley e York estejam corretos em demonstrar que muito do que os novaeristas chamam de magia toca o neopaganismo, não se pode ignorar que coexistem outras configurações simbólicas nesse meio que mesclam magia com ciência, e até que a entendem como uma forma própria de ciência.

Tanto Hanegraaff (1996, p. 84-85) quanto D'Andrea (2000, p. 35-36) atentam que seria errado pensar na utilização da magia na Nova Era como um reencantamento do mundo moderno. Na verdade, muitas das práticas mágicas novaeristas são

explicadas emicadamente em chaves de leitura científicas. Quando falam do movimento do potencial humano, da parapsicologia, de física quântica e de inúmeras formas de terapias energéticas, os novaeristas acreditam estar fazendo ciência. Isso é em especial observado pela busca por métodos e discursos científicos ao apresentar ao público suas práticas. A utilização de magia pelos novaeristas é, em último caso, justamente uma resposta ao cientificismo da sociedade contemporânea.

De acordo com Albanese (1999, p. 307), também grande parte do que a Nova Era entende por magia é derivado do que as culturas católicas entendiam por magia. Mas se por um lado o catolicismo tentou exorcizar as práticas místicas e mágicas, na Nova Era elas foram abraçadas, vistas como úteis ao desenvolvimento espiritual. Essa autora classifica a magia novaerista em dois grupos principais: *magias mentais* e *magias materiais*. Como clarifica (ALBANESE, 1999, p. 308), ambos os tipos de magias têm como agente motor a mente, contudo nos ritos de magia mental a prática é pautada quase que estritamente em meditação e na força do pensamento, enquanto que nas magias materiais, embora a mente também seja o gatilho da magia, o corpo é utilizado como um veículo importante na ritualística.

D'Andrea (2000, p. 60-61) explica que ainda que algumas manifestações sociais novaeristas que utilizam magia possam se sistematizar em formatos similares a ordens iniciáticas, aproximando-se muito do formato de religiões institucionais, também coexistem no meio a oferta das mesmas práticas desvinculadas de qualquer vínculo ou compromisso.

Além disso, muitas práticas mágicas da Nova Era possuem forte confluência aos ideais capitalistas. A partir da década de 1980 muitos dos bens religiosos da Nova Era foram cooptados pelo mercado, transformados em bens de consumo aos buscadores espirituais. D'Andrea (2000, p. 107), Heelas (1994, p. 95-97; 2008, em especial cap. 7) e Leite (2017, p. 57, 2017; p. 130-131) são alguns dos acadêmicos que apontaram para esse fenômeno. Com isso, não é incomum haver agentes novaeristas que vendem serviços mágicos à população mais ampla (p. ex. leituras de oráculos, encomendas de feitiços, limpezas energéticas etc.), como também existe um forte apelo à magia empresarial e outras formas de trabalhos mágicos visando a prosperidade (p. ex. o livro *O Segredo*).

Nas seções a seguir, demonstraremos que muito da lógica por trás das concepções de magia perpetuadas pelas narrativas dos quadrinhos da Marvel bebem das fontes simbólicas da Nova Era. E assim como o movimento da Nova Era possui origens históricas confluentes de tradições distintas, também será possível ver que no que diz respeito à magia, o universo Marvel fornece narrativas variadas.

## MAGIA NO UNIVERSO MARVEL

No universo Marvel, o conceito de magia diz respeito à ideia de manipulação da realidade, o que envolve diferentes tipos de atividades, como projeção astral, adivinhação, feitiços, teletransportação, canalização, conjuração, utilização de objetos sagrados, mas também o ato de “moldar o campo quântico”, a manipulação das “energias do caos” e a utilização de ciência avançada. Nesse sentido, existe uma correlação entre o avanço da ciência e a utilização da magia, ao mesmo tempo em que o mago precisa estar intrinsecamente em sintonia com a própria existência. Não é incomum, por exemplo, que a magia seja considerada um tipo de ciência específica, com regras próprias diferentes da ciência comum (WAID; WIERINGO, 2003; CONWAY; FRIEDRICH, 2017).

De acordo com Becker e Piispanen (s/d), a magia no universo Marvel pode vir de três fontes: como fruto do poder pessoal, como manipulação de energias naturais, e como manipulação de energias cósmicas. A primeira categoria estaria pautada em transformações internas à força vital do mago, exigindo autodesenvolvimento e crescimento pessoal. Através da força de vontade do mago, tais energias poderiam ser utilizadas para a transformação da realidade. Porém, por utilizar a energia vital do mago, esse tipo de magia pode fadigar e até mesmo abater seu utilizador.

A distinção entre a segunda e a terceira forma se dá pela noção de *multiverso*. O termo *multiverso* foi adotado pela empresa por Bill Everett, um dos artistas precursores da Marvel, que se apropriou de uma interpretação popular de um termo advindo da mecânica quântica. Segundo Berghofer (2018, p. 152), em nível quântico o universo é como uma árvore na qual cada ramo seria um resultado possível de seu próprio galho da realidade. Seria, nas palavras desse autor, como o gato de Schrödinger.

O experimento mental de Schrödinger, proposto em 1935 para ilustrar o estado de superposição quântica, consiste em imaginar um gato em uma caixa, junto a um frasco de veneno e um martelo controlado eletronicamente. Esse martelo poderá ou não ser acionado, e se for, quebrará o frasco, envenenando o gato. O estado de superposição quântica acontece quando o observador não conhece sobre o estado de um corpo. Se não é possível identificar esse estado, então é dito que o corpo está em todos os estados. Porém também não é possível deduzir, disso, que o corpo não está em estado algum. Já que o gato foi colocado dentro da caixa, sabemos que ele está ali. Mas até que alguém abra a caixa e verifique se o gato está vivo ou morto, o gato estaria morto *e* vivo ao mesmo tempo. Porém ao abrir a caixa, a possibilidade do gato estar vivo *ou* morto é alterada. Nas palavras de Berghofer (2018, p. 152, tradução nossa), “a física quântica parece implicar que o gato não está vivo ou morto, mas ao



mesmo tempo vivo e morto, até que alguém abra a caixa e observe o gato, colapsando-o, assim, em um estado ou outro”.

Essa ideia de coexistência de vários universos em um multiverso foi a estratégia adotada pela Marvel para contornar as contradições na continuidade de suas histórias. Como uma das maiores empresas de quadrinhos, diversos escritores já contribuíram com a companhia. Não apenas isso, adaptações de suas histórias foram feitas para veículos distintos: desenhos animados, videogames, cinema, livros. Além da visão própria que cada roteirista possui sobre as personagens, a transposição de suas histórias para outros formatos exige adaptações das narrativas, que não são reproduzidas tal qual nos quadrinhos. Além disso, não foi incomum à própria Marvel lançar revistas com arcos narrativos de cenários alternativos (*what ifs*), ou tiragens específicas que visavam recontar do zero a história de determinados heróis (*reboots*). Assim, cada variação passou a ser compreendida como uma realidade distinta com continuidade própria.

Voltando às categorias de Becker e Piispanen (s/d), a diferenciação entre magia como resultado da manipulação de energias naturais (segunda categoria) ou manipulação de energias cósmicas (terceira categoria) jaz, justamente, nessa concepção. Quando a magia aparece como resultado da utilização do mago das energias de seu próprio universo, a magia é considerada como pertencente à segunda categoria. Caso energias de outras realidades sejam conjuradas, é considerado que estaríamos a falar da terceira categoria, das energias cósmicas.

Além disso, a magia estaria pautada em um esquema dual entre *forças da ordem* e *forças do caos*. Embora a maioria dos heróis esteja inclinada à ordem e a maioria dos vilões ao caos, no universo Marvel nenhuma das duas instâncias é intrinsecamente boa ou ruim. Consoante Becker e Piispanen (s/d), o excesso de ordem poderia manifestar um governo tirânico, no qual atos de ruptura de tal sistema dar-se-iam pelo caos. Nesse exemplo, a ordem é que seria algo ruim, e o caos seria libertador. De qualquer modo, as duas forças vivem em constante embate, e são deificadas na Marvel nas figuras mágicas do Senhor do Caos e do Mestre da Ordem (MARVEL, 2007b, p. 42).

Por fim, ressaltamos que nem todo super-humano é considerado mágico na Marvel. Na verdade, apenas personagens específicos o são. Conforme explica Bainbridge (2009), é mais comum que os heróis da Marvel adquiram suas habilidades por narrativas que se aproximam da ficção científica. “Primeiro há um acidente científico que cria o super-humano: a picada da aranha radioativa [Homem-Aranha], a bomba gama [Hulk], o isótopo radioativo [Demolidor]” (BAINBRIDGE, 2009, p. 73, tradução nossa). O Capitão América adquire sua força por um programa do governo que visava criar supersoldados (MARVEL, 2007a, p. 14). Os poderes dos X-Men e dos Inumanos são fruto de mutações genéticas. O Quarteto Fantástico e a Capitã Marvel recebem suas habilidades

durante missões espaciais (MARVEL, 2005a, p. 7). Essa distinção se faz importante para que não se confunda todo super-humano dos quadrinhos como sendo um reflexo da concepção popular de magia. Se em uma análise ética poderíamos classificar toda capacidade sobre-humana como mágica, aos objetivos desse estudo se faz importante focarmos no que o próprio discursoêmico está considerando ser magia.

## MAGIA COMO FRUTO DE PACTO DEMONÍACO

Ao estudar as narrativas dos quadrinhos, o primeiro caso que se destaca é o das históricas em que a magia é explicada como oriunda de pactos demoníacos. Nos quadrinhos da Marvel, isso é em particular observado nos personagens Belasco, Magia, Witchfire e Fada.

Belasco é descrito na Marvel como um demônio e o senhor do Limbo. Originalmente ele teria sido um alquimista humano que viveu durante o século XIII na República Florentina (HOSKIN *et al.*, 2007, p. 18). Conforme estudava as artes ocultas, ele entrou em contato com uma raça de demônios chamada *n'garai*, criaturas que teriam escravizado os humanos ao longo da história, mas que por algum motivo não especificado decidiram ir para outra dimensão (CHRISTIANSEN *et al.*, 2007).

Belasco é um personagem que adquiriu sua magia pela ciência, como alquimista. Todavia, a maior parte de seus poderes, sua transmutação demoníaca e subsequente ascensão enquanto rei do Limbo se dão após o pacto que ele estabeleceu com os *n'garai*. Nas histórias de Belasco, é comum a presença das *pedras de sangue*, talismãs forjados por almas humanas roubadas ou doadas voluntariamente. Belasco utilizava essas pedras dispondo-as em pentagrama para romper as barreiras dimensionais entre o mundo dos humanos e o mundo infernal (CHRISTIANSEN *et al.*, 2007).

Magia (Illyana Rasputina) é a irmã mais nova do X-Man Colossus. Aos seis anos de idade, ela foi raptada por Belasco, quem a levou ao Limbo e corrompeu parte de sua alma, a qual transformou em uma pedra de sangue. Belasco tomou Magia como sua aprendiz, utilizando a pedra forjada com o pedaço da alma dela para controlá-la (MARVEL, 2004, p. 24). Eventualmente a garota foi devolvida ao mundo humano. Embora entre os X-Men apenas alguns segundos tivessem passado, ela ficou sete anos com Belasco. Ao voltar, Magia estava agora com treze anos (CLAREMONT; ANDERSON, 2017).

O roubo de sua alma apresenta efeitos colaterais. Além de adquirir poderes mágicos, Magia também sucumbe vez ou outra às forças das trevas, quando manifesta uma nova persona chamada Filha do Inferno. Além disso, durante sua estadia no Limbo ela cria a *Espada da Alma*, uma arma mágica que confeccionou com sua própria energia vital. Quanto mais a espada é utilizada, mais complexa se

torna. No entanto, os poderes mágicos de Magia não dependem dessa espada, o que é comprovado em arcos narrativos nos quais ela perde a arma (CLAREMONT; BLEVINS, 2016).

Ao longo das histórias, Illyana Rasputina – ora como Magia, ora como Filha do Inferno – torna-se a líder do Limbo, assumindo o lugar de Belasco. Essa é uma posição que ela disputa constantemente com o próprio Belasco e sua filha, Witchfire.

Witchfire é descrita usualmente como uma bruxa. Porém, diferente de Magia, ao vir ao mundo dos mortais, ela perde as memórias de sua vida no Limbo. Sua relação com o inferno é revelada no arco X-Infernus, na qual Magia descobre que Witchfire é filha de Belasco e assumiu o controle do Limbo enquanto Magia vivia com os X-Men (CEBULSKI; CAMUNCOLI, 2009).

Introduzida em 2004 (DeFILIPPIS; WEIR, 2004), Fada (Megan Gwinn) é filha de uma com um mutante (MARVEL, 2010, p. 43). Isso, por si só, já a torna um ser mágico no universo Marvel, mas suas aptidões com magia se tornam mais fortes a partir do arco narrativo *Quest for Magik* (KYLE; YOST, 2016). Nessa história, os estudantes do Instituto Xavier, lar dos X-Men, são sugados para o Limbo por Belasco. Visando derrotá-lo, Fada voluntariamente dá um pedaço de sua alma a Illyana Rasputina como Filha do Inferno.

Assim como Magia, o fato de Fada ter doado um pedaço de sua alma a um demônio a torna magicamente mais forte, mas ao mesmo tempo faz com que ela sucumba vez ou outra aos poderes nefastos, em especial quando suas próprias inseguranças a dominam. Quando isso ocorre, ela manifesta uma persona monstruosa e ela entra em um frenesi de ódio e violência (MARVEL, 2010, p. 43-44).

## MAGIA COMO MANIPULAÇÃO QUÂNTICA DAS POSSIBILIDADES

O segundo caso tem a ver com a interpretação popular sobre o gato de Schrödinger: de que seria possível manipular o campo das possibilidades. É uma interpretação que está muito alinhada ao que Hanegraaff (2017; 1996) chama de “mitologia de ciência”, ou seja, a popularização de um conceito científico pelas grandes massas, que passa a ser interpretado não mais pelos pressupostos científicos originais, mas de uma forma simplificada e muitas vezes espiritualizada, o que lhe confere um novo significado que está para além daquilo que originalmente o conceito científico foi pensado.

No caso do gato de Schrödinger, se o gato está vivo e morto ao mesmo tempo até que a caixa seja aberta, a mitologia de ciência desse fenômeno é que talvez seja possível manipular as possibilidades, em nível quântico, para que ele esteja aquilo que o observador deseja. Essa é a lógica por trás da personagem Feiticeira Escarlate (Wanda Maximoff), cujos poderes giram em torno, justamente, da manipulação quântica desse fenômeno.

Ainda que seja filha do mutante Magneto (ENGLEHART; MANTLO, 2015), a mutação genética que confere à Feiticeira Escarlate seus poderes não lhe é inata como no caso de seu pai. Ela foi resultado de experimentos que ela foi submetida quando criança por um geneticista obcecado por acelerar a evolução das espécies (REMENDER; ACUNA, 2015; ROBINSON; DEL DUCA, 2017). Posteriormente, seus poderes foram ampliados pelo deus ancestral Chthon – uma representação monolítica das divindades ctônicas gregas no universo da Marvel. E o maior controle de sua magia se deu após ela ser treinada por Agatha Harkness, uma bruxa de Salem (BUSIEK; PEREZ, 2010).

A grande virada em sua estória se dá quando a Feiticeira Escarlate se apaixona pelo androide Visão. Em um dos arcos, é explicado que isso foi uma manipulação de Immortus, quem identificou que caso ela tivesse filhos, eles teriam o poder de desestabilizar as próprias fundações do universo (BUSIEK; STERN, 2011). A frustração por não poder ser mãe torna-se uma importante tônica dos eventos e motivações da personagem desse momento em diante.

Tentando conceber com sua magia, ela conseguiu engravidar de Visão e chegou a dar à luz gêmeos. Contudo é revelado que os meninos na verdade eram pedaços da energia do demônio Mephisto, quem eventualmente os reabsorveu, pondo um fim à existência das crianças (BYRNE; THOMAS, 2015).

Após ouvir a Vespa tirar sarro de seu desejo de ser mãe, a Feiticeira Escarlate surtou e matou vários super-heróis (BENDIS; FINCH, 2005). Com os outros heróis considerando matá-la para conter seus poderes, seu irmão convenceu a Feiticeira Escarlate a utilizar sua magia para evitar que isso acontecesse. Ela, então, manipulou a realidade para que o mundo se tornasse o contrário do que até então era: os mutantes seriam a maioria, os humanos seriam a minoria, seu pai Magneto seria o líder mundial e os super-heróis teriam seus maiores sonhos realizados para que não se rebelassem.

Durante a Dinastia M – como foi chamado esse arco –, Magneto acabou por matar o irmão da Feiticeira Escarlate. Ela, então, acusou seu pai de escolher os mutantes a seus próprios filhos, e com três palavras – “chega de mutantes” – ela reverteu o mundo ao que era antes da Dinastia M, mas com 90% de todos os mutantes sem poderes (BENDIS; COIPEL, 2006).

## MAGIA COMO CIÊNCIA OUTRA

O terceiro caso é o das narrativas em que a magia é vista como uma forma diferente de ciência. Nesse caso, é notada uma concepção de que é possível combinar o científico ao mágico. Além disso, nos quadrinhos da Marvel não é incomum que, nesses casos, a magia seja relacionada ao “oriente místico”.

O primeiro caso é o do universo de Doutor Estranho (Stephen Strange). Sua narrativa de origem apresenta-o como um neurocirurgião materialista que teria nascido em 1930 (DITKO; LEE, 2018; MARVEL, 2005b, p. 15). Após sofrer um acidente de carro em 1963, ele perdeu sua coordenação motora fina, o que encerrou sua carreira (VAUGHAN; MARTIN, 2007; MARVEL, 2005b, p. 15). Doutor Estranho começou, então, a gastar toda a sua fortuna buscando por tratamentos alternativos para o seu problema. Assim, ele ouvindo falar de um lama, o Ancião, que teria nascido na década de 1430 e curava qualquer doença (MARVEL, 2004, p. 2).

Unindo o resto de seu dinheiro, Doutor Estranho viajou até o palácio do lama, no Tibete. Porém, ao invés de curá-lo, ele o convidou para ser seu pupilo (DITKO; LEE, 2018). Na versão cinematográfica, é emblemático que a Anciã (ele é transformado em mulher no cinema) explique o funcionamento da magia por uma alegoria com a computação, na qual o mago seria um programador que entende o código-fonte do universo (DOCTOR STRANGE, 2016).

Num primeiro momento Doutor Estranho recusou o convite do Ancião. Uma nevasca, porém, o impediu de ir embora, e durante sua estadia, ele vê Barão Mordo, então aprendiz do lama, atacar o mestre. Com seu ceticismo superado, ele aprende magia para derrotar Barão Mordo (DITKO; LEE, 2018). Após sete anos de estudo, Doutor Estranho retornou aos Estados Unidos, estabelecendo sua base de operações em Nova York, o *Sanctum Sanctorum*. Nas narrativas, é comum essa localização ser relacionada às linhas de Ley e também a ritos xamânicos anteriores à colonização dos Estados Unidos.

O segundo caso é o de Doutor Destino (Victor von Doom). Criado em 1962 (LEE; KIRBY, 2009), ele é o governante da nação fictícia Latvéria. Suas origens mesclam tanto o perfil da magia como pacto demoníaco quanto da magia enquanto ciência outra.

Doutor Destino é filho de ciganos. Durante sua infância, a esposa do rei da Latvéria adoeceu, e seu pai foi chamado para curá-la, mas falhou. Após a morte da rainha, o rei mandou suas tropas exterminarem seu acampamento (LEE; KIRBY, 2013). Aproveitando o solstício, sua mãe invocou o demônio Mephisto pedindo por poderes para proteger seu povo. O pacto funcionou, mas ela não conseguia controlar seus poderes. Com isso, ela matou vários guardas, além de cidadãos inocentes e crianças. No episódio, ela foi ferida mortalmente, e acabou por morrer sozinha na floresta (CONWAY; MANTLO, 2016).

O pai de Doutor Destino fugiu com ele criança, mas morreu pela exposição, deixando-o órfão. Em determinado ponto da história, o jovem Doutor Destino descobre artefatos e anotações mágicas de sua mãe. Seu interesse pelo oculto nasceu nesse momento. Ele se tornou um grande gênio da robótica, da engenharia genética, da física, da cibernética, da tecnologia bélica, da bioquímica e

da viagem no tempo, e com isso conseguiu uma bolsa de estudos em uma universidade dos Estados Unidos (LEE; KIRBY, 2013).

A relação entre ciência e magia é a grande tônica do universo narrativo de Doutor Destino. Ele evitou a sua execução pelo rei da Latvéria mandando clones robôs para serem capturados em seu lugar. Visando criar uma máquina pela qual pudesse libertar a alma de sua mãe, ele acabou se tornando o supervilão Doutor Destino. Desfigurado após um experimento dar errado, ele viajou até o Tibete, onde conheceu um grupo de monges que lhe auxiliam a criar sua armadura. Ele, então, retornou ao seu país, a Latvéria, destronou o rei e assumiu o governo (LEE; KIRBY, 2013).

Grande parte das motivações de Doutor Destino gira em torno dessa tentativa, sempre fracassada, de salvar sua mãe de Mephisto. A cada falha, ele se aprofunda mais ao mesmo tempo na ciência e na magia. Ele é, simultaneamente, considerado um dos candidatos ao cargo de feiticeiro supremo da Terra (BENDIS; BACHALO, 2009) tanto quanto um dos maiores cientistas do planeta (MARVEL, 2005, p. 6).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou compreender a espiritualidade e a magia presentes nas histórias de super-heróis do universo Marvel. Compatíveis com o *ethos* nova era, em que as novas maneiras de vivência espiritual tomam o lugar das tradicionais filiações religiosas, magia é muitas vezes confundida com espiritualidade e religião. A presença dessa magia nas histórias em quadrinho permite perceber como esse *ethos* se perpetua e reproduz na cultura mais ampla.

Identificamos, a partir das análises das personagens das histórias, que a magia se faz presente de diferentes maneiras: (1) como fruto de pacto demoníaco; (2) como manipulação do campo quântico; e (3) como ciência outra. Concluímos que as representações de magia pela Marvel são um exemplo da perpetuação de um *ethos* nova era, difundido através de meios de comunicação pela sociedade mais ampla. Percebemos que essa magia pode se apresentar de maneiras distintas, a depender de cada situação. Pode ser vista como algo que se coloca ao lado de forças demoníacas, sem que essas representem o *mal* em oposição ao *bem*. Há, ainda, a magia como manipulação metaempírica de forças da natureza, como uma verdadeira “mitologia da ciência”, uma ciência imaginativa que está longe de ser comprovada experimentalmente. Por fim, podemos perceber também a magia como uma outra forma de ciência, uma ciência espiritualizada e mística.

As histórias em quadrinho têm mantido uma importância destacada no meio cultural. Mesmo com o crescimento de outras mídias, como o cinema, a realidade vir-

tual e os videogames, as histórias em quadrinho despertam fortes emoções entre seus fiéis seguidores. O universo Marvel, com toda sua variedade de super-heróis, mostrou-se um bom exemplo de como a espiritualidade aparece nesse meio. No *ethos* nova era a magia é vista como uma maneira especial de se vivenciar as espiritualidades. Os exemplos aqui destacados dão mostras da afinidade existente entre os valores das espiritualidades da Nova Era e os heróis míticos da Marvel. A magia, nesse novo *ethos*, não se opõe à religião. Ao contrário, atuar magicamente é, para aqueles imbuídos neste universo, uma maneira específica de vivenciar a espiritualidade de modo transversal e independente à religião institucional.

Embora seja um importante veículo de difusão e elaboração do *ethos* nova era, os quadrinhos não são uma transposição “pura” desse *ethos*. Como é possível ver no caso da magia como pacto demoníaco, outras formas de espiritualidade coexistem no universo. No caso, pensar a magia como algo advindo do demônio está muito mais afinado ao cristianismo do que à Nova Era, onde a figura do demônio sequer existe ou, quando muito, é secundária.

A noção de que a magia é uma ciência, e que os grandes magos são, ao mesmo tempo, grandes acadêmicos que transpassam os limites da ciência comum, vista como limitadora, é algo também propagado pelos quadrinhos da Marvel. Destaca-se aqui o caso do Doutor Estranho, cuja narrativa de origem diz que ele era um médico materialista, preocupado apenas no que poderia ser comprovado e quantificado. Quando ele consegue ampliar sua consciência, graças a um problema de saúde, torna-se quem deveria ter se tornado desde o início e desenvolve seu potencial humano. Aqui há dois pontos de interesse. Primeiramente percebe-se que a doença é algo repleto de significado. O acidente que causa o problema na coordenação motora do Doutor Estranho é o que faz com que ele comece uma jornada pessoal de autoconhecimento. Isso está bem afinado ao *ethos* nova era, em que a doença é entendida como algo que desafia o doente a buscar os sentidos mais profundos (HANEGRRAAFF, 1996, p. 54). Por fim, outro ponto de confluência com esse novo *ethos* é a noção de que os cientistas materialistas e racionalistas são limitados e inferiores àqueles que descobrem a “nova ciência”, que seria uma ciência inclusiva ao espiritual e em consonância com a física quântica.

Para aqueles que vivenciam esse universo, a magia é poderosa e altera o campo das infinitas possibilidades. No entanto, não adianta ter acesso à magia se não trabalharmos os nossos pensamentos. Esse é o caso da Feiticeira Escarlata, que tem um colapso nervoso e acaba por utilizar a magia de forma nefasta. Por seus pensamentos caóticos, ela muda a realidade ao seu redor, recriando o mundo de forma a influenciar não apenas na vida dela, mas na de todos aqueles a quem ela ama. É um ensinamento mítico central à Nova Era, da importância de se estar em paz com as próprias emoções e com o próprio pensamento.

Em todos esses casos apresentados, foi notada uma harmonia com um universo de crenças mais voltado às espiritualidades individuais do que às tradições religiosas institucionais. Porém, acima de tudo, encontramos a força do imaginário espiritual que recusa, a cada momento, aceitar a realidade finita.

## SPIRITUALITY AND MAGIC IN THE MARVEL COMICS

**Abstract:** *magic is a constant in superheroes stories, and is often confused with religion and spirituality. The present article aims to analyze the spirituality that is present in the representation of magic in the Marvel universe. The three main ways in which the spell is represented in Marvel Comics were identified: (1) as a product of a demonic covenant; (2) as a manipulation of the quantum field; and (3) as a form of science. We conclude that Marvel's representations of magic are an example of the perpetuation of a new age ethos, diffused by mass media through the wider society.*

**Keywords:** *Spirituality. New age ethos. Superheroes. Popular culture.*

### Referências

- ALBANESE, C. L. The subtle energies of spirit: explorations in metaphysical and New Age spirituality. *JAAR*, Denver, v. 67, n. 2, p. 305-325, 1999.
- BAINBRIDGE, J. World within worlds: the role of superheroes in the Marvel and DC universes. In: NDALIANIS, A. *The contemporary comic book superhero*. New York; London: Routledge, 2009. p. 64-85.
- BECKER, R.; PIISPANEN, P. S. *Guide to magic in the Marvel Universe*. [s/d]. Disponível em: <<https://www.writeups.org/guide-to-magic-in-the-marvel-universe>>. Acesso em: 9 nov. 2018.
- BENDIS, B. M.; BACHALO, C. *New Avengers: search for the Sorcerer Supreme*. New York, Marvel Comics, v. 11, n. 1, nov. 2009.
- BENDIS, B. M.; COIPEL, O. *House of M*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, fev. 2006.
- BENDIS, B. M.; FINCH, D. *Avengers: Disassembled*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, jan. 2005.
- BERGHOFER, P. Doctor Strange, the multiverse, and the measurement problem. In: WHITE, M. D. *Doctor Strange and philosophy: the other book of forbidden knowledge*. Hoboken: Wiley & Sons, 2018. p. 151-163.
- BUSIEK, K.; PEREZ, G. *Avengers Assemble*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, dez. 2010.
- BUSIEK, K.; STERN, R. *Avengers Forever*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, nov. 2011.
- BYRNE, J.; THOMAS, R. *Avengers West Coast: darken than Scarlet*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, may. 2015.
- CEBULSKI, C. B.; CAMUNCOLI, G. *X-Infernus*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, dec. 2009.



- CHRISTIANSEN, J. et al. *Marvel zombies: the book of angels, demons and various monstrosities*. New York: Marvel Comics, 2007.
- CLAREMONT, C.; ADAMS, A. *X-Men: Argardian Wars*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, sep. 2014.
- CLAREMONT, C.; ANDERSON, B. *X-Men: Magik: Storm & Illyana*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, jul. 2017.
- CLAREMONT, C.; BLEVINS, B. *New Mutants Classics*. New York, Marvel Comics, v. 7, n. 1, nov. 2016.
- CONWAY, G.; FRIEDRICH, G. *Astonishing tales*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 8, nov. 2017 [oct. 1971].
- CROWLEY, K. *Feminism's New Age: gender, appropriation, and the afterlife of essentialism*. New York: Suny, 2011.
- D'ANDREA, A. A. F. *O self perfeito e a Nova Era: individualismo e reflexividade em religiosidades pós-tradicionais*. São Paulo: Loyola, 2000.
- DeFILIPPIS, N.; WEIR, C. *New X-Men*. New York, Marvel Comics, v. 2, n. 5, nov. 2004.
- DITKO, S.; LEE, S. *Doctor Strange epic collection: master of the mystic arts*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, oct. 2018.
- DOCTOR STRANGE. Direção: Scott Derrickson, Produção: Kevin Feige. Burbank: Marvel Studios, 2016. 1 DVD.
- ENGLEHART, S.; MANTLO, B. *Avengers: Vision and the Scarlet Witch*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, apr. 2015.
- GUERRIERO, S. et al. Os Componentes constitutivos da Nova Era, a formação de um novo ethos. *REVER*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 9-30, 2016.
- HANEGRAAFF, W. J. *New Age religion and Western culture: esotericism in the mirror of secular thought*. Leiden: Brill, 1996.
- HANEGRAAFF, W. J. Espiritualidades da Nova Era como uma religião secular: perspectiva de um historiador. *Religare*, João Pessoa, v. 14, n. 2, p. 403-424, 2017.
- HEELAS, P. *The New Age Movement*. Oxford: Basil Blackwell, 1996.
- HEELAS, P. The limits of consumption and the postmodern "religion" of the New Age. In: KEAT, R.; WHITELEY, N.; ABERCROMBIE, N. *The authority of the consumer*. London: Routledge, 1994. p. 94-107.
- HEELAS, P. *Spiritualities of life: romantic themes and consumptive capitalism*. Malden; Oxford: Blackwell, 2008.
- HEELAS, P.; WOODHEAD, L. *The spiritual revolution: why religion is giving way to spirituality*. London: Blackwell Publishing, 2005.
- HOSKIN, M. et al. *Marvel Atlas*. v. 1. New York: Marvel Comics, 2007.
- KYLE, C.; YOST, C. Childhood's End. *New X-Men*. New York, Marvel Comics, v. 5, jan. 2016.
- LEE, S.; KIRBY, J. *Fantastic Four Masterworks*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, feb. 2009.

- LEE, S.; KIRBY, J. *Fantastic Four Annual*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 2, aug. 2013 [sep. 1964].
- LEITE, A. L. P. *Naturopatia, religião e ciência: entremeares da construção de um campo*. 2017. 184 f. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.
- LOCKE, S. Fantastically reasonable: ambivalence in the representation of science and technology in super-hero comics. *Public Understanding of Science*, Trento, v. 14, p. 25-46, 2005.
- MARVEL. *The Official Handbook of the Marvel Universe: book of the dead*. New York: Marvel Comics, 2004.
- MARVEL. *The Official Handbook of the Marvel Universe: Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, 2005a.
- MARVEL. *The Official Handbook of the Marvel Universe: Marvel Knights*. New York: Marvel Comics, 2005b.
- MARVEL. *All-New Official Handbook of the Marvel Universe: A to Z*. v. 2. New York: Marvel Comics, 2007a.
- MARVEL. *All-New Official Handbook of the Marvel Universe: A to Z*. v. 3. New York: Marvel Comics, 2007b.
- MARVEL. *Official Handbook of the Marvel Universe: A to Z update*. v. 2. New York: Marvel Comics, 2010.
- PLATVOET, J.G. *Comparing religions: a limitative approach*. Den Haag: Mouton, 1982.
- REMENDER, R.; ACUNA, D. *Uncanny Avengers: Counter-Evolutionary*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, aug. 2015.
- ROBINSON, J.; DEL DUCA, L. *Scarlet Witch: The Final Hex*. New York, Marvel Comics, v. 3, n. 1, apr. 2017.
- SUTCLIFFE, Steven J.; GILHUS, Ingvild Sælid. Introduction: “all mixed up”: thinking about religion in relation to New Age spiritualities. In: SUTCLIFFE, Steven J.; GILHUS, Ingvild Sælid (Org.). *New Age spirituality: rethinking religion*. New York: Routledge, 2014. p. 1-16.
- VAUGHAN, B. K.; MARTIN, M. *Doctor Strange: the oath*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 1, may 23, 2007.
- WAID, M.; WIERINGO, M. *Fantastic Four*. New York, Marvel Comics, v. 1, n. 500, sep. 2003.
- YORK, M. *The emerging network: a sociology of the New Age and Neo-pagan movements*. London: Rowman & Littlefield, 1995.