



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

DANIEL PEDRO DA SILVA SANTOS

MAGIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: analisando o conceito de magia na obra
Palavras, Magias e Serpentes de Alan Moore

JOÃO PESSOA - PB

2025

DANIEL PEDRO DA SILVA SANTOS

MAGIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: analisando o conceito de magia na obra
Palavras, Magias e Serpentes de Alan Moore

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Ciências das Religiões, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do título de licenciatura em Ciências das Religiões, sob orientação da Profa. Dra. Ana Paula Fernandes Rodrigues.

João Pessoa - PB

6 de maio de 2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S237m Santos, Daniel Pedro da Silva.

Magia e histórias em quadrinhos: analisando o conceito de magia na obra "Palavras, magias e serpentes" de Alan Moore / Daniel Pedro da Silva Santos. - João Pessoa, 2025.

54 f. : il.

Orientação: Ana Paula Fernandes Rodrigues.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências das Religiões) - UFPB/CE.

1. Ciências das Religiões. 2. Esoterismo. 3. Arte.
I. Rodrigues, Ana Paula Fernandes. II. Título.

UFPB/CE

CDU 2(043.2)

DANIEL PEDRO DA SILVA SANTOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Ciências das Religiões, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do título de licenciatura em Ciências das Religiões, sob orientação da Profa. Dra. Ana Paula Fernandes Rodrigues.



Documento assinado digitalmente
ANA PAULA FERNANDES RODRIGUES
Data: 13/05/2025 13:26:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Ana Paula Fernandes Rodrigues



Dra. Levla Thays Brito Da Silva

Documento assinado digitalmente
MARIA LUCIA ABAURRE GNERRE
Data: 13/05/2025 14:04:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Maria Lucia ABAURRE Gnerre



Documento assinado digitalmente
DANIEL PEDRO DA SILVA SANTOS
Data: 13/05/2025 14:10:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Daniel Pedro da Silva Santos

João Pessoa - PB

6 de maio de 2025

DEDICATORIA

À minha Família

AGRADECIMENTOS

... A todos aqueles que contribuíram para minha formação acadêmica, pessoal, ética e profissional;

... A professora Ana Paula Fernandes Rodrigues que me orientou ao longo dessa jornada de escrita do TCC;

... A professora Leyla Thays Brito da Silva que participou da banca e ficou bastante entusiasmada com o trabalho;

... A professora Maria Lucia Abaurre Gnerre que também participou da banca e igualmente ficou admirada e entusiasmada com o trabalho;

... Aos meus amigos que contribuíram para meu desenvolvimento como leitor e intelectual professor Artur e professor Joseilson;

... A todos meus professores em nome da professora Joselma;

... A todos meus amigos que fiz na universidade e fora dela antes dela e depois dela.

Todo homem e toda mulher é uma estrela.
(Aleister Crowley).

Fazes o que tu queres pois há de ser o todo da Lei.
O amor é a lei, amor sob vontade.
(Aleister Crowley).

*O único lugar em que os deuses e demônios existem, sem dúvida,
são na mente humana, onde são reais em toda a sua grandeza e monstruosidade.*
(Alan Moore).

Nem todos aqueles que vagam estão perdidos.
(J.R.R. Tolkien)

*Um mago nunca se atrasa, nem se adianta,
ele chega exatamente quando pretende chegar!*
(Gandalf)

Haja ou não deuses, deles somos servos.
(Fernando Pessoa)

Não sou nada.
Nunca serei nada.
Não posso querer ser nada.
À parte isso, tenho em mim todos os sonhos do mundo.
(Fernando Pessoa)

RESUMO

Este trabalho analisa o conceito de magia na obra "Palavras, Magias e Serpentes" de Alan Moore, explorando sua relação com a linguagem, a arte e as tradições esotéricas. Moore, reconhecido por obras como Watchmen e V de Vingança, redefine a magia como um fenômeno linguístico e artístico, capaz de transformar a realidade através da narrativa e do simbolismo. A pesquisa, de abordagem qualitativa, utiliza análise de conteúdo para examinar como Moore integra influências do hermetismo, da Magia do Caos e da psicogeografia em sua obra, destacando a magia como ferramenta de empoderamento pessoal e crítica social. Conclui-se que, para Moore, a magia é uma prática criativa e discursiva, vinculada à capacidade humana de ressignificar o mundo através da arte.

Palavras-chave: Ciências das religiões. Esoterismo. Arte. Literatura.

ABSTRACT

This study examines the concept of magic in Alan Moore's "Words, Magics, and Serpents", exploring its connection to language, art, and esoteric traditions. Moore, renowned for works like *Watchmen* and *V for Vendetta*, redefines magic as a linguistic and artistic phenomenon capable of transforming reality through narrative and symbolism. Using qualitative content analysis, the research investigates how Moore integrates influences from Hermeticism, Chaos Magick, and psychogeography into his work, framing magic as a tool for personal empowerment and social critique. The conclusion emphasizes Moore's view of magic as a creative and discursive practice, rooted in the human ability to reinterpret the world through art.

Keywords: Religious Sciences. Esotericism. Art. Literature.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Alan Moore

Figura 2 - 2000 AD

Figura 3 - Doctor Who Weekly

Figura 4 - V de Vingança

Figura 5 - Watchmen

Figura 6 - Promethea

Figura 7 - Palavras, Magias e Serpentes

Figura 8 - A Membrana Fetal

Figura 9 - Serpentes e Escadas

Figura 10 - Ego mania Magazine #2

Figura 11 - Moore com a divindade Glycon

Figura 12 - The Moon and Serpent. Grand Egyptian Theatre of Marvels

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. ALAN MOORE: MAGIA, LITERATURA E ESOTERISMO.....	13
1.1. UMA BREVE BIAGRAFIA DE ALAN MOORE.....	13
1.2. UM PANORAMA GERAL DA MAGIA.....	22
2. ANÁLISE DA OBRA.....	24
2.1. ANÁLISE DO TÍTULO E DA CAPA.....	24
2.1.1. A MEMBRANA FETAL.....	28
2.1.2. SERPENTES E ESCADAS.....	30
2.2. I ATO: PORTÃO DE LÁGRIMAS.....	33
2.3. II ATO: ESTRELAS E MEDALHAS.....	33
2.4. III ATO: BAGDÁ.....	34
2.5. IV ATO: ARTE.....	35
2.6. V ATO: SYON.....	36
2.7. A ENTREVISTA.....	37
2.8. MAGIA E ESPIRITUALIDADE.....	38
PERFORMANCES ARTÍSTICAS E O GRANDE TEATRO EGÍPCIO DE	
2.9. MARALVILHAS, LUA E SERPENTES.....	39
2.10. PSICOGEOGRAFIA E A RELAÇÃO COM O ESPAÇO.....	40
3. O CONCEITO DE MAGIA DE ALAN MOORE.....	42
3.1. MAGIA E ARTE.....	43
3.2. ALGUMAS OUTRAS INFLUÊNCIAS DE ALAN MOORE.....	45
3.3. MAGIA E PSICOGEOGRAFIA.....	46
3.4. MAGIA E LINGUAGEM.....	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	52

INTRODUÇÃO

A magia tem sido um elemento central nas crenças e práticas espirituais humanas ao longo da história, sendo compreendida de diferentes formas conforme os contextos culturais e filosóficos. No campo da literatura e da arte, o conceito de magia ganha novas camadas de interpretação, conectando-se à linguagem e à criação simbólica. Alan Moore, renomado autor de histórias em quadrinhos e praticante do ocultismo, apresenta em sua obra *Palavras, Magias e Serpentes* uma visão singular da magia, definindo-a como um fenômeno linguístico e artístico, capaz de moldar percepções e transformar realidades.

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, uma vez que busca compreender e interpretar o conceito de magia na obra *Palavras, Magias e Serpentes* de Alan Moore. Para isso, utiliza-se a análise de conteúdo como principal metodologia de investigação, permitindo a identificação de padrões, temas e significados na narrativa do autor.

Este trabalho tem como objetivo analisar como Alan Moore constrói e ressignifica o conceito de magia em sua obra, destacando sua relação com a linguagem, a arte e as tradições esotéricas. Além disso, busca-se compreender como sua abordagem dialoga com os estudos acadêmicos sobre magia e cultura contemporânea.

Do ponto de vista da natureza metodológica, esta pesquisa se enquadra como aplicada, pois busca aprofundar o conhecimento teórico sobre magia e narrativa, analisando sua manifestação na obra de Alan Moore com possíveis aplicações nos estudos sobre esoterismo, literatura e cultura pop. No que se refere à abordagem do problema, trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois não busca quantificar dados, mas sim interpretar conceitos, discursos e simbologias presentes na narrativa. Quanto aos objetivos, a pesquisa possui um caráter exploratório, uma vez que investiga um fenômeno ainda pouco estudado dentro do campo das Ciências das Religiões, contribuindo para ampliar a compreensão da magia na literatura contemporânea e sua ressignificação no pensamento esotérico moderno.

Para a coleta de dados, será realizada uma pesquisa bibliográfica, analisando tanto a obra de Alan Moore quanto referências teóricas sobre magia, literatura e esoterismo. Entre os principais autores que fundamentam este estudo, destacam-se Silas Guerriero, Mircea Eliade e Aleister Crowley, além do próprio Moore e seus escritos sobre magia.

A análise de conteúdo será aplicada para examinar os elementos simbólicos, linguísticos e filosóficos presentes na obra, categorizando-os de acordo com os seguintes eixos temáticos:

a) Magia como linguagem – a relação entre escrita, narrativa, palavra e feitiçaria; b) Magia e psicogeografia – a conexão entre memória, espaço e experiência mágica; c) Magia e arte – o papel da criatividade como manifestação do ocultismo e d) Magia e poder – o potencial que a magia tem tanto para o bem quanto para o mal - uma faca de dois gumes, que pode ser usada para curar ou ferir, criar ou destruir.

Por fim, os dados coletados serão interpretados a partir do referencial teórico adotado, buscando estabelecer conexões entre a visão de Alan Moore e os estudos acadêmicos sobre magia na contemporaneidade.

A Justificativa para este estudo do conceito de magia na obra *Palavras, Magias e Serpentes* de Alan Moore, está na sua relevância para as Ciências das Religiões, a literatura e a filosofia. A magia tem sido tradicionalmente estudada sob a ótica da antropologia e da história das religiões, mas sua presença na cultura pop e na literatura contemporânea ainda é um campo pouco explorado academicamente.

As Ciências das Religiões buscam compreender fenômenos religiosos e espirituais em diferentes contextos. Alan Moore não apenas escreve sobre magia, mas também a vivencia e a reformula dentro de uma perspectiva contemporânea. Seu pensamento dialoga com conceitos da Nova Era, do hermetismo e do *Chaos Magick*, sendo uma importante referência para a compreensão de como a magia é ressignificada na atualidade.

Para Guerriero (2019), a magia na Nova Era pode ser entendida também como um sistema de bricolagem simbólica, no qual os indivíduos constroem, de forma bastante livre e subjetiva, suas próprias práticas e crenças, misturando elementos do ocultismo, do esoterismo, das religiões orientais, da ciência contemporânea e da psicologia. Essa liberdade interpretativa é uma das marcas principais do chamado *ethos* nova era, que se manifesta menos como uma religião estruturada e mais como uma espiritualidade difusa e personalizada.

Moore propõe uma visão inovadora da magia como uma linguagem que transforma a realidade. Sua obra não apenas apresenta elementos esotéricos, mas utiliza a escrita como um ritual mágico, reforçando a ideia de que a arte é um meio de encantamento. Esse estudo contribui para os debates sobre a interseção entre literatura, misticismo e filosofia.

No contexto atual, a magia tem sido reinterpretada e incorporada em diversos campos da cultura pop, influenciando não apenas a literatura, mas também o cinema, os quadrinhos e as práticas espirituais alternativas. O estudo da obra de Alan Moore permite compreender como

a magia se insere nesse cenário, servindo tanto como um elemento narrativo quanto como uma ferramenta de crítica cultural e social.

Além disso, Guerriero (2014) argumenta que a magia, nesse contexto, não é vista em oposição à ciência ou à religião, mas como uma forma complementar de compreender e atuar sobre a realidade. Trata-se de uma magia que se apresenta como uma "ciência sagrada", capaz de manipular a realidade por meio da intenção consciente, do pensamento positivo e da harmonização energética. Essa perspectiva, que aproxima magia e subjetividade, é fortemente influenciada pela lógica terapêutica e pelo discurso de empoderamento individual típico da Nova Era.

Assim, esta pesquisa visa ampliar o entendimento da magia para além dos aspectos tradicionais, analisando-a como um fenômeno simbólico, discursivo e artístico, essencial para compreender as relações entre narrativa, espiritualidade e poder.

Ao longo desta pesquisa, busca-se responder à seguinte questão norteadora: como Alan Moore constrói e ressignifica o conceito de magia em sua obra *Palavras, Magias e Serpentes*, e de que maneira essa visão dialoga com a tradição esotérica e com os estudos acadêmicos sobre magia?

Para isso, serão consideradas algumas questões auxiliares que orientam a investigação, na forma de objetivos secundários: de que forma a trajetória de vida de Alan Moore influenciou sua concepção de magia e sua produção literária? Como a obra expressa e incorpora o conceito de magia em sua estrutura narrativa e simbólica? Quais são os principais elementos que definem o conceito de magia desenvolvido por Moore, e como ele se diferencia de outras concepções mágicas? Por fim, busca-se compreender como o conceito de magia evoluiu historicamente até os dias atuais, e de que maneira a abordagem apresentada por Moore se aproxima das concepções mágicas contemporâneas, especialmente aquelas associadas à Nova Era.

O primeiro capítulo dessa pesquisa será dedicado à apresentação da trajetória de vida de Alan Moore, destacando os aspectos biográficos, culturais e filosóficos que influenciaram sua visão sobre magia e moldaram sua produção literária e artística, além de um panorama teórico do conceito de magia a partir da perspectiva acadêmica, traçando conexões entre a abordagem de Moore e os estudos contemporâneos sobre magia, espiritualidade e esoterismo. O segundo capítulo consistirá em uma análise crítica da obra *Palavras, Magias e Serpentes*, identificando seus principais temas, recursos narrativos e símbolos, com foco especial na forma como o conceito de magia se manifesta na estrutura do texto. No terceiro capítulo será explorada a

concepção de magia segundo Alan Moore, incluindo suas influências esotéricas, interpretações filosóficas e como essa concepção é aplicada em sua prática artística.

1. ALAN MOORE: MAGIA, LITERATURA E ESOTERISMO

1.1. UMA BREVE BIOGRAFIA DE ALAN MOORE



Figura 1. Alan Moore

Foto: <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/o-dia-que-alan-moore-escreveu-roteiros-para-star-wars/>

Alan Moore (figura 1) nasceu em 18 de novembro de 1953, na cidade de Northampton, Inglaterra, em uma região conhecida como "Os Burros", um bairro historicamente operário e marcado por condições de vida precárias. Sua infância foi cercada por limitações econômicas e um ambiente cinzento e monótono. Ele descreve Northampton como um lugar de oportunidades escassas, onde poucas possibilidades de escape eram oferecidas. (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003).

Desde cedo, Moore encontrou refúgio na literatura e nos quadrinhos, especialmente nas histórias de super-heróis e mitologia. Os quadrinhos britânicos iniciais, voltados para a classe trabalhadora, refletiam o ambiente ao seu redor. No entanto, foi ao descobrir os quadrinhos americanos, como as histórias do Super-Homem e do Flash, que sua imaginação se expandiu, permitindo-lhe sonhar com mundos além de sua realidade.

Eu estava cercado por um mundo monocromática com oportunidades limitadas. A única janela que me permitiu olhar fora daquele mundo era tão limitado eram as histórias de mitologia que eu lia, ou as histórias de sucesso de super-heróis em quatro cores. Aventuras de pessoas que não tinham restrições, pessoas que podiam voar sobre os telhados, pessoas que podiam se tornar invisíveis. Esta foi uma chave muito importante para uma porta importante, que abriu as perspectivas para a imaginação com as quais eu finalmente fui capaz de transcender e escapar das restrições das minhas origens. (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003).

A educação formal de Moore foi interrompida quando ele foi expulso da escola aos 17 anos após ser pego usando e vendendo drogas na escola. O diretor da escola enviou cartas para outras instituições e empregadores, advertindo-os contra a admissão de Moore, o que dificultou sua entrada no mercado de trabalho (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003). Assim, ele passou por empregos temporários, incluindo curtumes e abatedouros, antes de decidir se dedicar integralmente à escrita.



Figura 2. 2000 AD

Imagem: [https://en.wikipedia.org/wiki/2000_AD_\(comics\)#/media/File:2000AD_First_Edition.png](https://en.wikipedia.org/wiki/2000_AD_(comics)#/media/File:2000AD_First_Edition.png)



Figura 3. Doctor Who Weekly

Imagem: https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Who_Magazine#/media/File:Doctor_Who_Weekly_1.jpg

Nos anos 1970, Moore começou a trabalhar com ilustração e roteiros para revistas locais e jornais. Inicialmente, tentou seguir carreira como desenhista, mas percebeu que sua habilidade como escritor era mais forte. Ele começou a colaborar com revistas britânicas como 2000 AD (Figura 2) e Doctor Who Weekly (Figura 3), escrevendo pequenas histórias que lhe permitiram aperfeiçoar suas técnicas narrativas.

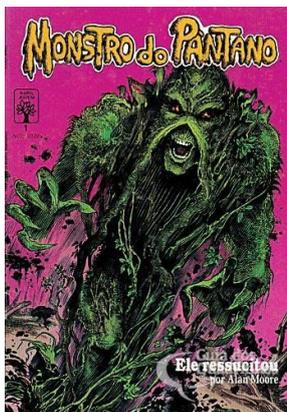


Figura 4. Monstro do Pântano.

Imagem: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monstro-do-pantano-n-1/mpa0301/7272>

Seus roteiros inovadores e abordagens criativas chamaram a atenção do mercado americano, especialmente da DC Comics, que o convidou para trabalhar em Swamp Thing (Monstro do Pântano) (Figura 4). A reinterpretação da série feita por Moore trouxe um novo nível de profundidade psicológica e temática ambiental, consolidando-o como um dos roteiristas mais inovadores da época.

Nos anos 1980, Moore revolucionou os quadrinhos com obras como V de Vingança e Watchmen. Ambas são marcadas por uma crítica política afiada e pela desconstrução do arquétipo do super-herói.

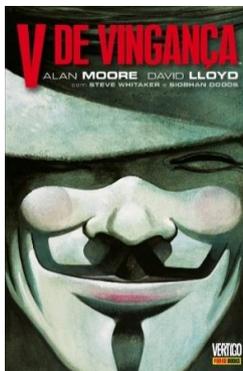


Figura 5. V de Vingança.

Imagem: <https://www.amazon.com.br/V-Vingan%C3%A7a-Alan-Moore/dp/8583681406>

V de Vingança (1982-1989) (figura 5) – inspirado pelo cenário político da época, Moore criou um futuro distópico onde a Grã-Bretanha é governada por um regime fascista. A obra introduziu o icônico personagem V, um anarquista mascarado que luta contra o sistema autoritário.

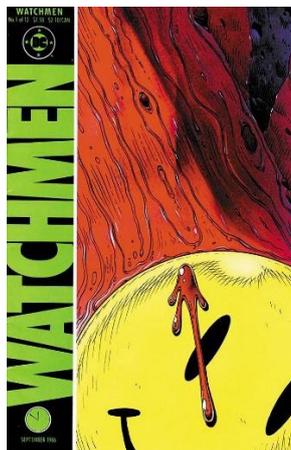


Figura 6. Watchmen.

Imagem: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/watchmen-%281986%29-n-1/275/6611>

Watchmen (1986-1987) (figura 6) – considerada uma das principais obras do universo das Histórias em Quadrinhos (Duarte, 2009), aqui Moore repensou a figura do super-herói, trazendo personagens moralmente ambíguos e uma narrativa complexa, com influências da literatura clássica e da filosofia.

Após o sucesso dessas obras, Moore se distanciou das grandes editoras e começou a trabalhar em projetos independentes, sempre mantendo um olhar crítico sobre a indústria dos quadrinhos e a cultura pop.

Em seu aniversário de 40 anos, Alan Moore se autoproclamou um mago, afirmando que a magia e a arte estão intrinsecamente ligadas. Ele defende a ideia de que a linguagem é a verdadeira forma de magia, pois tem o poder de transformar consciências e moldar a realidade.

No meu aniversário de quarenta anos ao invés de aborrecer meus amigos com algo tão simples como uma crise da meia-idade, decidi que seria muito mais interessante aterrorizá-los ficando totalmente louco auto proclamando-me um mago. Isto vinha se preparando há algum tempo, e parecia ser um passo lógico final na minha carreira de escritor. O problema é que, com a magia, que é em muitos aspectos uma ciência da linguagem, tem que ser muito cuidado com o que você diz. Porque de repente se você se declara como um mago sem o

conhecimento no que isso implica, é provável que um dia você acorde e descubra que é exatamente isso que você é. (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003).

Para Alan Moore, o conceito de magia está intrinsecamente ligado à linguagem, sendo esta uma ferramenta transformadora e ritualística. Em diversas entrevistas e performances, Moore associa o trabalho do escritor ao papel do xamã, considerando escritores e artistas como verdadeiros magos modernos. Ele fundamenta essa visão a partir do estudo de diversas tradições esotéricas, como a Cabala, a Alquimia e a Magia do Caos, elementos que são recorrentes em suas obras literárias e performáticas (MOORE, 2002). Essa associação entre palavra e encantamento não é exclusiva do campo esotérico ou hermético, mas também aparece de forma simbólica em obras da cultura pop. Um exemplo notável pode ser encontrado em Harry Potter, de J.K. Rowling, onde a autora afirma que "as palavras são, na minha nada humilde opinião, nossa fonte mais inesgotável de magia. Capazes tanto de infligir dano quanto de remediá-lo" (ROWLING, 2007). Tal citação reforça a ideia de que a linguagem possui um poder mágico simbólico, comum tanto à tradição literária quanto à imaginação popular contemporânea.

Tenho estudado a escola da história do pensamento mágico e o ponto que começou a dar errado. E na minha opinião, o ponto em que começa o erro é o monoteísmo. Quer dizer, se você olhar para a história da magia, têm suas origens nas cavernas. Têm suas origens no xamanismo, no animismo, na crença de que tudo ao seu redor cada árvore, cada pedra, cada animal, era habitada por uma espécie de essência, uma espécie de espírito que talvez você possa se comunicar. Tinha um xamã no meio ou um visionário que seria responsável por canalizar ideias úteis para a sobrevivência. No momento em que se encontra as civilizações clássicas verá que tudo isso foi formalizada em algum grau. O xamã agia apenas como intermediários entre espíritos e pessoas. Sua posição na aldeia ou comunidade, eu imagino, um canalizador era espiritual. Cada pessoa do grupo devia ter seu próprio papel. A melhor pessoa para a caça era escolhido caçador, a pessoa que era melhor para falar com os espíritos, talvez porque ele ou ela estivesse um pouco louco ligeiramente separado nosso mundo material normal, tornavam-se xamãs. Eles não eram professores de uma arte secreta, mas sim os que simplesmente espalhavam informações pela comunidade porque se acreditava que isso era útil para todo o grupo. (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003).

Essa visão do Alan Moore se assemelha com a de Eliade (1951) ao traçar as origens da cultura aos cultos e ao papel dos xamãs, que originalmente detinham o poder mágico que permeava diversas facetas da cultura. Moore também vê artistas e escritores como os equivalentes contemporâneos dos xamãs, manipulando símbolos para mudar a consciência. Ao

analisar a visão de magia de Moore em Palavras, Magias e Serpentes à luz de Eliade, podemos explorar como Moore se reconecta a essa compreensão arcaica da magia como uma "arte" ou "ciência da linguagem" intrinsecamente ligada ao sagrado. A perda dessa conexão e a degeneração do poder mágico em entretenimento e manipulação, mencionada por Moore, também ressoa com a discussão de Eliade sobre a dessacralização.



Figura 5. Promethea

Imagem: [https://panini.com.br/promethea-vol-](https://panini.com.br/promethea-vol-1?srsId=AfmBOopCEiC2a1NpcdrainBpVpORot26L7yWpLGH1DJLB346_T46Vouv)

[1?srsId=AfmBOopCEiC2a1NpcdrainBpVpORot26L7yWpLGH1DJLB346_T46Vouv](https://panini.com.br/promethea-vol-1?srsId=AfmBOopCEiC2a1NpcdrainBpVpORot26L7yWpLGH1DJLB346_T46Vouv)

Entre as obras de Alan Moore, *Promethea* (Figura 5) se destaca como a mais profundamente influenciada pelo ocultismo, sendo concebida como uma verdadeira jornada iniciática em forma de história em quadrinhos. Publicada entre 1999 e 2005, a série acompanha a jovem Sophie Bangs, uma estudante universitária que se torna a nova encarnação de Promethea, uma entidade feminina que simboliza o poder da imaginação (MOORE; WILLIAMS III, 1999–2005). A narrativa, ao longo de seus 32 volumes, conduz a protagonista — e o leitor — por uma travessia metafísica que abrange temas como a magia cerimonial, os arquétipos do inconsciente coletivo, a *Árvore da Vida* da Cabala, o Tarot, a astrologia, a alquimia e os princípios da Magia do Caos. Moore articula esses elementos de maneira didática e poética, transformando Promethea em uma espécie de grimório visual, no qual cada edição se configura como um ritual de aprendizado e expansão da consciência.

O enredo avança por diferentes esferas da realidade, incorporando conceitos da tradição hermética e da psicologia junguiana, ao mesmo tempo em que utiliza uma linguagem acessível e elementos típicos da cultura pop, como super-heroínas, combates urbanos e conflitos identitários. Essa mescla entre o simbólico-esotérico e o estético-pop permite que Moore

transite entre o entretenimento e a iniciação, produzindo uma narrativa que, segundo o próprio autor, tem como objetivo ensinar magia ao leitor (MOORE; WILLIAMS III, 1999–2005). A viagem de Sophie pela Árvore da Vida, por exemplo, não apenas simboliza o caminho do autoconhecimento, mas é estruturada de acordo com os *sephiroth* da Cabala, cada um representando uma etapa de revelação e integração espiritual. Como destaca Silas Guerriero (2015), a religiosidade contemporânea frequentemente se manifesta de modo subjetivo e criativo, o que ajuda a compreender como obras como “Promethea” funcionam também como dispositivos simbólicos de espiritualidade moderna. Dessa forma, Promethea representa a tentativa consciente de Alan Moore de transformar a linguagem dos quadrinhos em uma ferramenta mágica, resgatando a função ancestral do mito e da imaginação como agentes de transformação da realidade.

Diversos autores têm se debruçado sobre a obra de Alan Moore a partir de diferentes perspectivas analíticas, buscando compreender a complexidade temática, estética e filosófica de seus quadrinhos. Xavier (2016), por exemplo, propõe uma análise da obra *V de Vingança*, enfocando Moore não apenas como um roteirista de histórias em quadrinhos, mas como um intelectual engajado politicamente, cujas produções se articulam como expressões críticas ao contexto histórico-social da Inglaterra dos anos 1980. O autor conclui que Moore é um subversor dos gêneros narrativos tradicionais, reconstruindo os quadrinhos a partir de novas linguagens e códigos simbólicos, com forte teor anarquista e contestador.

Moore é um gênio subversivo independente que identifica os elementos essenciais do gênero com o qual está trabalhando e os despedaça, antes de reconstruí-los de acordo com suas próprias regras, um ferreiro das palavras, altamente ambicioso, com imaginação e inventividade colaborativas e, aparentemente, infinitas. (MILLIDGE, 2011, apud XAVIER, 2016, p. 1)

Assim, *V de Vingança* configura-se como uma metáfora política de grande potência simbólica, capaz de reposicionar os quadrinhos como uma forma legítima de crítica social e reflexão intelectual.

Duarte (2009) realiza uma análise aprofundada de *Watchmen*, com base na teoria literária, na “estética da recepção” e na “fenomenologia da percepção”. Em sua dissertação de mestrado, ele examina os vazios textuais nas histórias em quadrinhos como espaços interpretativos do leitor, demonstrando como Moore e Gibbons articulam imagem e texto de maneira autorreflexiva. O autor estabelece paralelos formais entre a estrutura de *Watchmen* e a

poesia visual moderna, especialmente as obras de Mallarmé, Apollinaire e da poesia concreta brasileira.

Destas colocações surge a comparação com a temática autorreferencial da poesia concreta brasileira chamada, no livro *Poesia Concreta e Visual*, de Philadelpho Menezes, de poesia autorreflexiva. Desta comparação será colocada a breve hipótese de compreender *Watchmen* como um caso de narrativa autorreflexiva. Esta hipótese irá apontar para uma característica de hibridismo das histórias em quadrinhos, onde convivem elementos formais da poesia normalmente pensados como excludentes em relação à narrativa em prosa. (DUARTE, 2009, p. 80)

A principal conclusão é que *Watchmen* constitui um exemplo de hibridismo estético e narrativa autorreflexiva, na qual a própria materialidade da HQ participa ativamente da criação de sentido, funcionando como uma engrenagem simbólica comparável à de um relógio.

Já Santos (2011) realiza uma leitura interdisciplinar da obra *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III, fundamentada nos aportes teóricos da psicologia analítica de Carl Jung, bem como nos estudos sobre o imaginário desenvolvidos por autores como Gilbert Durand, Walter Benjamin, Joseph Campbell e Gilles Deleuze. A autora analisa a trajetória da personagem Sophie Bangs como uma jornada de individuação, na qual a imaginação, o devaneio e a criação constituem elementos centrais no processo de autoconhecimento e transformação interior. Através de uma narrativa marcada por simbolismos mágicos e mitológicos, *Promethea* é interpretada como uma metáfora do poder criativo do ser humano, revelando o papel essencial da fantasia como ferramenta de construção de sentido e identidade.

A jornada de Sophie se configura, então, como um exemplo de individuação, pois, se libertando das projeções e fantasmas, ela consegue integrar à sua personalidade conteúdos coletivos inconscientes, passando do sentimento desamparado de um eu à totalidade experiencial da imagem divina de um si-mesmo ao incorporar *Promethea*. (SANTOS, 2011, p. 59)

De modo geral, os estudos convergem na valorização de Alan Moore como autor cuja obra transcende os limites convencionais das histórias em quadrinhos até então trabalhados, abrindo caminhos para novas abordagens literárias da cultura pop e uma nova gama de escritores influenciados por suas obras. Seus trabalhos são reconhecidos por integrar elementos filosóficos, políticos, mitológicos e psicológicos, promovendo uma ruptura estética e discursiva que reposiciona os quadrinhos como arte complexa e intelectualmente relevante. Dessa forma, Moore é visto como um autor fundamental para a consolidação das histórias em quadrinhos

enquanto linguagem artística madura, capaz de expressar tanto conflitos sociais quanto experiências subjetivas profundas.

Alan Moore é uma das figuras mais importantes dos quadrinhos modernos, tanto por sua abordagem inovadora quanto por sua capacidade de trazer discussões filosóficas e políticas para o gênero. No entanto, ele não está sozinho nesse esforço. Autores como Frank Miller, Grant Morrison, Neil Gaiman e Art Spiegelman também exploram temas profundos em suas narrativas, embora de maneiras distintas. Frank Miller, por exemplo, insere críticas sociais e políticas em obras como *O Cavaleiro das Trevas* e *300*, porém com uma estética mais violenta e pessimista, frequentemente associada ao niilismo e ao desencanto com o poder (MILLER, 1986; 1998). Já Grant Morrison, contemporâneo e rival simbólico de Moore, também é profundamente influenciado pelo ocultismo e pela teoria do caos, mas adota uma postura mais otimista e psicodélica em obras como *Os Invisíveis*, misturando anarquia, espiritualidade e estruturas narrativas não lineares (MORRISON, 1994–2000). Neil Gaiman, por sua vez, é conhecido por *Sandman*, onde explora filosofia, mitologia e literatura com lirismo e sensibilidade, criando um universo simbólico que dialoga com a tradição oral e a fantasia moderna (GAIMAN, 1989–1996). Já Art Spiegelman utiliza a linguagem dos quadrinhos como veículo para a memória e o trauma histórico, como em *Maus*, no qual representa o Holocausto com uma estética minimalista e fortemente metafórica (SPIEGELMAN, 1986). A diferença central entre Moore e esses autores reside na maneira como ele sistematiza o uso da magia, da linguagem e da narrativa como ferramentas de transformação — tanto estética quanto ontológica. Para Moore, o quadrinho é uma espécie de ritual mágico, uma performance escrita cujo objetivo é alterar a consciência do leitor, posicionando-o não apenas como roteirista, mas como um verdadeiro mago da linguagem contemporânea (MOORE, 2002; NEAL, 2013). Sua visão sobre magia como um processo artístico e transformador reflete sua própria jornada criativa, onde literatura, política e esoterismo se entrelaçam para criar narrativas únicas e impactantes.

Ao longo dos anos, Moore permaneceu fiel a suas convicções, mantendo-se distante da grande indústria de quadrinhos e dedicando-se a projetos independentes que exploram as interseções entre magia, escrita e consciência. Seu legado vai muito além dos quadrinhos, influenciando o pensamento contemporâneo sobre arte, narrativa e espiritualidade.

No próximo capítulo analisaremos mais profundamente uma de suas obras mais impactante sobre magia que é o texto base da nossa pesquisa, irei identificando seus principais

temas, recursos narrativos e símbolos, com foco especial na forma como o conceito de magia se manifesta na estrutura do texto.

1.2.UM PANORAMA GERAL DA MAGIA

A magia tem sido um conceito fundamental em diversas culturas e tradições ao longo da história. Sua definição varia conforme o contexto e a perspectiva dos estudiosos que a analisam. No geral, magia pode ser entendida como “um conjunto de práticas e crenças que visam alterar a realidade por meio da manipulação simbólica e ritualística” (MAUSS, 1902).

Autores como Aleister Crowley (1929) definem a magia como "a arte de causar mudanças na realidade de acordo com a vontade", enquanto Mircea Eliade (1951) a associa às práticas sagradas de sociedades primitivas, nas quais magia e religião estavam intimamente conectadas. Já Silas Guerriero (2019), em seus estudos sobre a Nova Era, destaca a magia como um elemento central das crenças esotéricas contemporâneas, caracterizando-a como uma ferramenta de autotransformação e conexão espiritual.

O Conceito de magia do Alan Moore apresentado dialoga bastante com esses citados no parágrafo anterior principalmente, no que refere a nova era, a magia na Nova Era deve ser compreendida como um dos elementos centrais de um *ethos* espiritual contemporâneo que se caracteriza pela busca de sentido em meio ao desencantamento do mundo moderno. Diferente das tradições esotéricas clássicas ou das religiões institucionalizadas, a magia novaerista não é compreendida como um sistema dogmático, mas como um modo de agir simbólico, vinculado à transformação pessoal e à reorganização subjetiva da realidade. Nesse contexto, ela assume uma forma psicologizada, voltada para o autoconhecimento e o desenvolvimento do "eu interior", sendo frequentemente apresentada como um instrumento de cura e evolução espiritual. E é exatamente assim que Alan Moore utilizasse da magia como forma de curar traumas e percas como exemplo da perda da mãe e como evolução espiritual através da arte.

A magia tem suas raízes em práticas ancestrais, como o “xamanismo”, onde os xamãs desempenhavam o papel de mediadores entre o mundo espiritual e o mundo material (Eliade 1951).

A magia, ao longo da história, passou por diversos processos de transformação e ressignificação, desde práticas ancestrais até a contemporaneidade. Uma de suas manifestações mais antigas encontra-se no xamanismo, sistema espiritual presente em diferentes culturas indígenas e tribais, onde o xamã atua como mediador entre o mundo espiritual e o mundo

material. Michael Winkelman (2000), em seu estudo “Shamanism in Cross-Cultural Perspective”, destaca como essas práticas envolvem técnicas de êxtase e cura que articulam o sagrado, os rituais e o corpo em um mesmo plano de ação simbólica.

Na Antiguidade Clássica, tanto egípcios quanto gregos integravam práticas mágicas a seus sistemas religiosos, sendo comum o uso de símbolos, rituais e invocações de divindades em contextos públicos e privados. O artigo “The Relationship between Magical Symbols and Daily Life in Greco” (FADEL, 2021) explora como os símbolos mágicos estavam presentes na vida cotidiana e eram usados como amuletos de proteção ou dispositivos rituais em cultos domésticos e templos, evidenciando a fusão entre magia e religião nesses contextos culturais.

Durante a Idade Média, com a consolidação do poder da Igreja Católica no Ocidente, a magia foi gradualmente reprimida, sendo associada à heresia e à bruxaria. Contudo, no período do Renascimento, ocorre um renascimento do pensamento esotérico, com o ressurgimento do interesse por práticas como a alquimia, a astrologia e a filosofia hermética. A Enciclopédia Britânica, na seção “Renaissance Magic and Science”, discute como esses conhecimentos foram reinterpretados por pensadores como Marsilio Ficino e Giordano Bruno, que buscaram conciliar o pensamento cristão com a tradição mágica neoplatônica (BRITANNIA, 2024).

Na era moderna e contemporânea, especialmente a partir do século XIX, o ocultismo ganha nova força com o surgimento de ordens esotéricas como a Hermetic Order of the Golden Dawn. Essas ordens sistematizaram conhecimentos mágicos antigos e desenvolveram práticas ritualísticas estruturadas, influenciando diversas vertentes do esoterismo moderno. O artigo “The Hermetic Order of the Golden Dawn and the Origins of Wicca”, publicado pela Yale University Press, explora a formação e o legado dessa ordem como precursora de movimentos como a Wicca e o neopaganismo moderno (DAVIES, 2023).

Já no século XX, o movimento da Nova Era incorporou e adaptou diversos princípios mágicos à espiritualidade contemporânea, enfatizando o desenvolvimento pessoal, a cura energética, a conexão com o universo e a transformação da consciência. A Enciclopédia Britânica, ao tratar do movimento Nova Era, salienta a importância da experiência subjetiva e da mistura de tradições espirituais como característica marcante dessa religiosidade difusa.

Essas diferentes fases históricas demonstram como a magia, longe de ser um conceito fixo, acompanha as mudanças culturais, filosóficas e religiosas da humanidade, sendo constantemente reinterpretada à luz das novas formas de pensamento, espiritualidade e simbolismo.

Alan Moore define a magia não apenas como um conjunto de rituais, mas como um processo linguístico, artístico e criativo. Para ele, a magia é essencialmente arte, sendo a escrita e a narrativa formas de encantamento. (MOORE, 2003) Segundo Moore: a) Magia é Linguagem – As palavras têm um poder transformador, e a escrita é um ato mágico capaz de modificar a realidade subjetiva e social. b) Magia é Arte – A arte é uma manifestação da magia, pois cria novos significados e realidades através da expressão simbólica e c) Magia é psicogeografia – influência do espaço no indivíduo e sua relação com o espaço.

Moore propõe (2003) que a magia é, acima de tudo, uma ferramenta para “reconfigurar a percepção da realidade”. Ele acredita que, ao manipular os símbolos e narrativas, é possível transformar a consciência individual e coletiva. Essa ideia se alinha com princípios da magia do caos e do pensamento esotérico contemporâneo (MOORE, 2003). A magia pode ser usada para “empoderamento pessoal”, ajudando indivíduos a moldarem suas próprias identidades e destinos. Ela também tem um papel “crítico e subversivo”, desafiando narrativas dominantes e propondo novas formas de ver o mundo. O ato de contar histórias, criar quadrinhos e explorar mitologias é, para Moore, a forma mais pura de magia moderna.

O conceito de magia abordado por Alan Moore não se limita a práticas esotéricas tradicionais. Ele amplia a magia para a esfera da criatividade, da linguagem e da arte, redefinindo-a como uma ferramenta de transformação pessoal e social. Esta concepção se conecta tanto com tradições ocultistas antigas quanto com abordagens contemporâneas, criando um diálogo entre magia, comunicação e a formação da realidade.

Essa perspectiva inovadora reforça a importância do estudo da magia como um fenômeno cultural e simbólico, mostrando como sua influência transcende o misticismo e se manifesta nas expressões artísticas e literárias.

2. ANALISE DA OBRA

2.1. ANALISE DO TITULO E DA CAPA

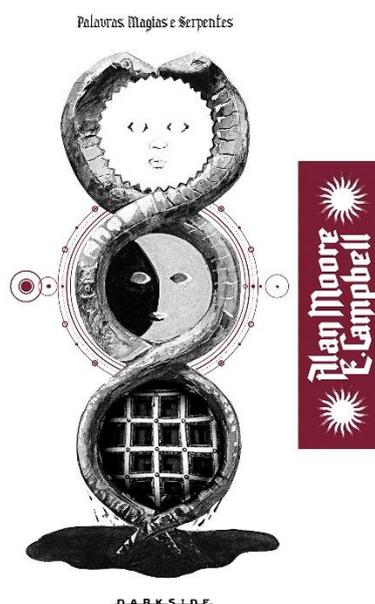


Figura 6 – Palavras, Magias e Serpentes

Foto: <https://www.darksidebooks.com.br/palavras-magias--serpentes--brinde-exclusivo/p?srsId=AfmBOoo-g99cUloVHYWbwcVso-14VCXGKZe-HhZEgv78DSDx5G3WTcib>

A obra “Palavras, Magias e Serpentes” (Figura 6), escrita por Alan Moore e ilustrada por Eddie Campbell, apresenta desde sua capa uma série de elementos simbólicos profundamente ligados ao esoterismo e ao misticismo. O título por si só já remete a três forças fundamentais no imaginário mágico: a linguagem (palavras), o encantamento (magia) e a serpente, símbolo ancestral de conhecimento e transformação.

Na capa, observamos duas serpentes entrelaçadas, símbolo que remete diretamente ao caduceu de Mercúrio, ícone associado à cura, à mediação entre mundos e à ascensão da consciência (BRANDÃO, 1987). No simbolismo esotérico, o caduceu representa o movimento da energia sutil da base da coluna vertebral até os centros superiores de consciência — uma leitura próxima da ideia de transmutação interna e alquímica. A presença das fases da lua na imagem reforça essa dimensão cíclica e transformadora, pois a lua, em muitas tradições mágicas, por exemplo, na Wicca, onde a lua representa os três aspectos da Deusa Tríplice — Donzela, Mãe e Anciã — e é celebrada nos rituais *esbat*, realizados nas fases lunares, especialmente na lua cheia (CUNNINGHAM, 2001). Na magia cerimonial, especialmente dentro das tradições herméticas e cabalísticas, a lua é associada à esfera de Yesod na Árvore da Vida, representando o mundo das formas sutis, dos sonhos e da imaginação (REGARDIE, 2003). A alquimia

medieval também a compreendia como um símbolo do princípio feminino (a prata), ligado à receptividade, intuição e transformação interior. Além disso, na Magia do Caos, a lua é utilizada simbolicamente como vetor de alteração de estados mentais e emocionais, com seus ciclos servindo como base para práticas rituais personalizadas. Todas essas tradições reforçam a ideia da lua como símbolo de fluxo, mutação e ligação com o inconsciente coletivo. A lua é vista como regente dos ritmos naturais, das marés emocionais e do inconsciente. Assim, desde a capa, a obra se apresenta como um espelho simbólico de sua proposta: guiar o leitor por um percurso de revelações, rituais e experiências internas.

A serpente é um arquétipo ambíguo e multifacetado: representa tanto sabedoria, cura e regeneração quanto perigo, transgressão e morte. Em diversas tradições míticas e mágicas, ela é associada ao conhecimento oculto, à capacidade de renovação (pela troca de pele) e ao equilíbrio entre forças opostas. No contexto da mitologia babilônica, por exemplo, a troca de pele das serpentes está associada ao renascimento e à juventude, como visto na Epopeia de Gilgamesh, quando o herói perde a planta da imortalidade justamente por deixá-la ao alcance de uma serpente. Conforme destaca Johnni Langer (2007), os animais mágicos, como a serpente, frequentemente funcionam como mediadores entre os mundos físico e espiritual, especialmente nas cosmologias xamânicas, onde representam a passagem entre dimensões e a transformação do iniciado. Em “O Mito do Eterno Retorno”, Mircea Eliade (2011) reforça essa ideia ao afirmar que certos animais, como a serpente, participam de mitos cosmogônicos e estão presentes nos rituais de iniciação como símbolos do eterno retorno e da renovação cíclica da vida. Dentro da obra de Alan Moore, a serpente se apresenta como um símbolo recorrente, especialmente em “Palavras, Magias e Serpentes”, a serpente surge, portanto, como signo da própria proposta de Moore: uma travessia simbólica do leitor pelo universo da linguagem mágica, onde o poder transformador das palavras se revela como veículo de iniciação, transgressão e autoconhecimento. Assim, a serpente deixa de ser apenas um motivo decorativo e se afirma como o emblema visual e conceitual da jornada proposta, condensando em si os temas do oculto, do rito, da linguagem encantada e da mutação da consciência.

A serpente é frequentemente associada tanto à regeneração quanto à ambivalência: ela representa a capacidade de transformar, de renovar sua pele e, por conseguinte, simboliza um processo de morte e renascimento. Essa dualidade pode remeter à própria natureza contraditória da magia, onde o oculto e o manifesto dialogam continuamente (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 818-821).

Em várias tradições, a serpente é vista como símbolo de conhecimento – seja de uma sabedoria ancestral, mística ou, ainda, de uma advertência quanto às armadilhas dos excessos. Ela pode representar o acesso ao saber oculto, mas também alerta para os riscos da transgressão.

Como um ser que se move de forma sinuosa, a serpente pode remeter ao fluxo dos desejos e impulsos inconscientes. Essa qualidade é essencial para entender sua presença em narrativas mágicas e esotéricas, onde o inconsciente é o campo de ação da transformação psicológica.

Na obra de Alan Moore, se a serpente aparece – e o título já remete a ela – ela pode funcionar como: a) Um símbolo do conhecimento oculto que permeia a narrativa, dialogando com a tradição ocultista. b) Uma metáfora para o processo de transformação pessoal, no qual o herói ou protagonista enfrenta desafios que o levam à renovação e à reconciliação com aspectos internos sombrios ou reprimidos. c) Uma ponte entre o místico (o acesso ao saber oculto) e o terreno (a realidade dos desejos e conflitos humanos).

2.1.1. A PALAVRA

A palavra, outro elemento do título, ocupa um papel central na obra. Moore entende a linguagem como um sistema mágico por excelência — a palavra, ao ser proferida com intenção, tem o poder de modificar realidades. Esse pensamento ecoa a definição de magia proposta por Aleister Crowley: “a ciência e a arte de causar mudanças em conformidade com a Vontade” (CROWLEY, 1997). Para Moore, a escrita e a arte são formas ritualísticas de invocação e encantamento. Ao escrever, o autor realiza um ato mágico — uma dramatização simbólica da vontade criadora. Isso é evidente na forma como os discursos, as performances e os elementos gráficos da obra operam como rituais narrativos.

A própria escolha da palavra no título pode ser lida como uma referência à importância da linguagem como força criativa e transformadora. A história em quadrinhos (HQ) pode explorar essa dimensão, mostrando como a manipulação das palavras – sejam elas encantamentos, discursos ou insinuações – molda a realidade mágica e simbólica do universo apresentado. O analista pode resgatar a ideia de que a palavra, enquanto símbolo, carrega um poder intrínseco de concretização do inefável, dialogando com noções foucaultianas sobre o poder e a construção do saber (FOUCAULT, 1969).

Aleister Crowley personalidade que é uma das grandes influências para Moore, oferece uma estrutura fundamental para compreender a abordagem de Moore, especialmente no que

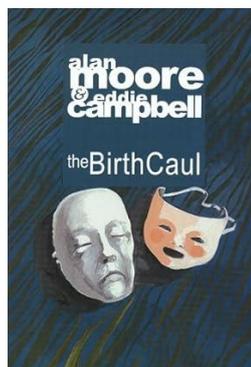
tange à magia como linguagem criadora. Enquanto Crowley preconiza a realização da Vontade como o cerne da prática mágica, Moore propõe que a escrita — e por extensão, toda manifestação artística — é um instrumento ritual capaz de moldar a realidade simbólica. Para Moore, escrever é “um ato mágico de invocação e encantamento” (MOORE, 2003), um processo que se alinha diretamente à noção de Crowley de que “todo ritual é uma dramatização da Vontade” (CROWLEY, 1997).

Dessa forma, pode-se entender *Palavras, Magias e Serpentes* como um grimório¹ contemporâneo, onde a linguagem é utilizada não apenas para narrar ou representar, mas para efetuar transformações no leitor, no mundo e no próprio autor.

Palavras, magias e serpentes é um compilado de duas performances e uma entrevista feita pelo autor de quadrinhos Alan Moore. O quadrinho é desenhado por Eddie Campbell desenhista e amigo de Alan Moore, que já trabalharam juntos em outra obra chamada “Do Inferno”. Campbell gostou tanto das performances feitas por Alan Moore que decidiu registrá-las em quadrinhos, publicando em 2016. Essa obra que apresenta uma série de histórias que exploram a magia e o ocultismo em suas várias formas.

Essa é uma obra que reflete a visão de Alan Moore sobre a interseção entre magia, linguagem e consciência. Publicada em um período em que Moore já havia se consolidado como um dos mais inovadores escritores de quadrinhos, essa obra explora conceitos que ele vinha desenvolvendo ao longo de sua carreira, especialmente sua ideia de que a escrita é um ato mágico.

2.1.2. A MEMBRANA FETAL



¹ Grimório é um livro de práticas mágicas que reúne instruções, rituais, encantamentos e descrições de entidades espirituais. Tradicionalmente associado à magia cerimonial e à tradição esotérica ocidental, o termo deriva do francês antigo *gramaire*, inicialmente relacionado ao conhecimento escrito em geral (Davies, 2009; Peterson, 2001).

A Membrana Fetal. Figura 8.

O quadrinho é dividido em três partes distintas, cada uma explorando um aspecto diferente da magia. A primeira parte foi a performance feita em 18 de novembro de 1995, no Old County Court em Newcastle-upon-Tyne, durante o Festival das Artes de Brighton, na Inglaterra. Intitulada de “A Membrana Fetal” (Figura 8). O espaço tinha grandes paredes de madeira, bancos antigos e iluminação baixa, o que intensificava a sensação de intimidade e cerimônia. Não foram adicionados muitos elementos cenográficos; o foco principal era a própria presença de Moore, a música e a força da palavra falada.

Na performance, Alan Moore se apresentava sozinho, posicionado como um orador ou um mago cerimonial diante do público. Ele recitava um longo texto poético que funcionava como um feitiço narrativo: uma jornada regressiva pela memória humana, começando na vida adulta e voltando camada por camada até o estado pré-verbal e, finalmente, à consciência anterior ao nascimento. Ao fundo, a música criada por Tim Perkins e David J sustentava a atmosfera com drones eletrônicos, ruídos ambientais e texturas sonoras hipnóticas, transformando a fala de Moore em uma experiência sensorial imersiva.

A performance misturava canto, declamação e pausas dramáticas, e o efeito geral era de uma poderosa travessia ritualística. Moore criou uma "magia de palco" que afetava o público de maneira profunda, atingindo tanto o intelecto quanto a emoção e o espírito. Para os que estiveram presentes, a experiência foi descrita como uma verdadeira viagem interior, como se fossem guiados através de portais da memória pela voz encantatória do autor.

Nela ele faz uma desconstrução de si mesmo desde de sua vida adulta até ele como um feto dentro da barriga de sua mãe, ele usa a placenta e o cordão umbilical como símbolos que guiam sua narrativa, símbolos esses que foram encontrados após a morte de sua mãe enquanto ele mexia nos seus pertences, Moore usa da morte de sua mãe como pretexto para abordar a vida terrena e as relações que construímos com os lugares.

Para Eliade, o sagrado se manifesta no mundo profano através de hierofanias, ou seja, manifestações em que algo aparentemente comum se revela como portador de um sentido sagrado. Como ele explica, “uma hierofania implica que o sagrado se mostra como algo diferente do profano” (ELIADE, 1992, p. 13). Nessa concepção, qualquer objeto — uma pedra, uma árvore, um espaço ou uma palavra — pode tornar-se um símbolo sagrado quando investido de sentido metafísico, funcionando como um ponto de passagem entre dois mundos: o visível

e o invisível, o cotidiano e o transcendental. Em *Palavras, Magias e Serpentes*, podemos identificar elementos que operam como hierofanias a partir da visão mágica de Moore. A membrana fetal, por exemplo, descoberta após a morte da mãe do Alan Moore, é elevada a símbolo central na primeira performance da obra. Através dessa lente, esse objeto íntimo e aparentemente banal pode ser visto como uma hierofania pessoal, isto é, um suporte material que condensa sentidos existenciais profundos sobre nascimento, morte, continuidade e iniciação. Da mesma forma, as palavras, imagens e símbolos que Moore manipula — tanto na performance quanto na construção da linguagem mágica — podem ser interpretados como hierofanias linguísticas e simbólicas: veículos de revelação e transformação de consciência. O sagrado, portanto, não se manifesta aqui de forma institucional ou dogmática, mas sim como uma experiência estética, emocional e simbólica que atualiza no presente a potência do mito e da magia. Da mesma forma, as palavras e os símbolos que Moore manipula em suas performances e em sua concepção de magia podem ser interpretados como hierofanias, meios através dos quais a realidade é alterada e a consciência é transformada.

Durante o processo, Moore faz uma crítica à forma como construímos a nossa identidade a partir do nascimento. Ele afirma que assim que nascemos, recebemos um nome e, com ele, expectativas, obrigações e uma série de camadas simbólicas que nos afastam da essência. Para ele, a linguagem é uma forma de feitiçaria. Um apelido cruel pode se tornar uma maldição que carregamos por toda a vida. Da mesma forma, palavras de amor podem ser verdadeiros encantamentos.

A performance então se torna uma espécie de ritual de desconstrução. Moore vai retrocedendo por suas memórias, abandonando conceitos, nomes, imagens, até chegar ao momento anterior à linguagem, onde ele poderia estar em contato com a pureza da existência. Ele se pergunta quem seria se não tivesse um nome, uma nacionalidade, uma religião, uma cultura. Essa busca pelo essencial é, segundo ele, uma forma de magia. E esse processo de se despir simbolicamente das camadas da identidade é visto como um retorno ao útero, à membrana que o protegeu no início da vida.

Ao final da performance, Moore propõe que talvez não sejamos apenas indivíduos, mas partes de um único organismo coletivo. Essa ideia é reforçada por sua afirmação de que talvez a humanidade seja um único ser distribuído em bilhões de corpos e que, ao retornar à sua origem, ele pode estar se reconectando com esse todo.

2.1.3. SERPENTES E ESCADAS

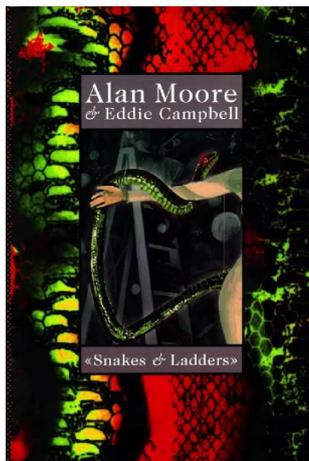


Figura 9. Serpentes e Escadas.

A segunda parte do quadrinho é sua performance apresentada em 10 de abril de 1999 no Conway Hall, na Red Lion Square em uma reunião da Ordem Hermética da Aurora Dourada, por Moore, com música de Tim Perkins. Intitulada de “Serpentes e Escadas” (Figura 9). O Conway Hall, conhecido por sua tradição ligada ao pensamento livre e ao racionalismo, oferecia um espaço carregado de história cultural, sendo um edifício de arquitetura sóbria, com salão amplo, palco elevado e atmosfera de assembleia laica. Era um local perfeito para o tipo de rito performático que Moore pretendia conduzir — um ritual entre a arte, a magia e a memória coletiva da cidade.

O cenário, mais uma vez, foi mantido simples e cerimonial. O palco não contava com adereços teatrais complexos; a intenção era que a imaginação do público fosse guiada principalmente pela palavra, pelo som e pelo poder simbólico da narrativa. Moore se apresentou de forma solene, com sua presença intensa no centro do palco, enquanto a trilha sonora densa e atmosférica, composta por Tim Perkins, preenchia o espaço, criando uma sensação de mergulho psíquico e onírico.

Nesta performance, Moore explorou a psicogeografia da região de Red Lion Square e suas associações mágicas. O texto conduzia o público por camadas da história invisível do local, trazendo à tona eventos como a exumação de Oliver Cromwell, a desenterrada poética de Elizabeth Siddall e as visões místicas de Arthur Machen. Moore estruturou sua narrativa como uma espécie de ascensão e queda simbólica, ecoando o jogo de tabuleiro infantil de "serpentes

e escadas", em que a trajetória da consciência humana oscila entre momentos de iluminação e quedas abissais.

A execução mesclava momentos de recitação intensa, pausas carregadas de significado e variações no tom de voz, como se Moore evocasse diferentes entidades ou memórias. A música, muitas vezes dissonante e ritualística, interagiu com a fala para transportar o público a estados alterados de percepção, reforçando a natureza mágica da performance. Assim como em *A Membrana Fetal*, a experiência não era apenas intelectual, mas profundamente sensorial, transformando a palavra falada num verdadeiro instrumento de feitiçaria urbana.

A performance é dividida em cinco atos onde Moore fala da psicogeografia, que é a conexão da memória com os lugares pelo qual passamos.

Eliade discute como o homem religioso não experimenta um espaço homogêneo e indiferenciado, mas sim um espaço qualitativamente estruturado, onde certos lugares se distinguem por serem tomados como sagrados. Para ele, “o espaço não é homogêneo para o homem religioso. Há porções de espaço qualitativamente diferentes das outras; há o espaço sagrado e, por conseguinte, forte, significativo, e o espaço profano, sem estrutura e, portanto, amorfo” (ELIADE, 1992, p. 12). Essa sacralização ocorre por meio de hierofanias, que transformam um espaço qualquer em um “centro do mundo” simbólico — ponto de ruptura com o espaço profano e de comunicação com o transcendente. Essa concepção pode ser relacionada à psicogeografia, um conceito central em *Serpentes e Escadas*, performance incluída na obra *Palavras, Magias e Serpentes*, na qual Moore explora a ligação entre memória, identidade e espaço urbano.

Para Moore, a cidade de Northampton — sua terra natal — é apresentada não apenas como cenário, mas como um organismo vivo, atravessado por camadas temporais, afetivas e simbólicas. Sua abordagem psicogeográfica deriva das ideias situacionistas de Guy Debord, mas é ampliada por uma sensibilidade mágica e autobiográfica: Moore caminha pela cidade como um mago-cartógrafo, ativando a potência simbólica de cada ruína, cruzamento ou prédio abandonado. Como ele mesmo declara em entrevistas e performances, sua intenção é resgatar o sentido mágico do espaço cotidiano, tornando visível o invisível que se esconde nas narrativas locais, nos fantasmas históricos e nas memórias pessoais associadas aos lugares (MOORE, 2002). Assim como Eliade aponta a existência de centros simbólicos e “mundos fundadores” nos mitos de origem, Moore transforma sua cidade natal em um espaço sagrado pessoal, investido de poder transformador. Nesse sentido, *Palavras, Magias e Serpentes* articula uma

geografia mágica e simbólica onde a memória afetuosa do autor, aliada à linguagem performática, cria uma cartografia iniciática e encantatória, evocando o sagrado em meio ao ordinário.

2.2. I ATO: PORTÃO DE LÁGRIMAS

No primeiro ato da performance *Serpentes e Escadas*, Alan Moore atravessa simbolicamente o “Portão das Lágrimas”, marcando o início de uma jornada iniciática que irá conduzi-lo — e ao espectador — por diferentes níveis de realidade simbólica, memória pessoal e consciência mágica. É nesse momento inaugural que Moore busca conceituar a magia, não como um fenômeno sobrenatural dissociado do mundo, mas como uma lente epistemológica e sensível pela qual o universo pode ser compreendido. Para ele, a magia é “tudo” — ou seja, a própria estrutura simbólica que molda e media a experiência do real por meio da linguagem, da arte e da imaginação. Nesse sentido, Moore desloca a magia de um campo oculto e marginal para o centro da percepção e da produção de sentido.

Essa concepção se alinha à definição de Aleister Crowley, que afirma: “Magia é a ciência e a arte de causar mudanças em conformidade com a Vontade” (CROWLEY, 2010, p. 33). Para ambos, o ato mágico não depende de entidades externas ou fórmulas herméticas, mas é antes um gesto simbólico e consciente que transforma a realidade subjetiva — e, por extensão, objetiva — por meio da expressão da Vontade criadora. A arte, nesse contexto, é o veículo privilegiado da magia, pois condensa intenção, linguagem e emoção em um mesmo ato performático.

Portanto, o Portão das Lágrimas funciona como o limiar do rito — um portal de travessia entre o mundo ordinário e a esfera do simbólico e do mágico. A performance inicia-se, assim, como um ritual de abertura, onde as camadas da vida pessoal de Moore são reinterpretadas como mitologia viva, e a arte, como força ritual capaz de transformar luto em sentido, memória em encantamento, e realidade em metáfora. Trata-se de uma iniciação não apenas para Moore, mas para o próprio leitor-espectador, convidado a atravessar com ele os domínios da magia e da imaginação como formas legítimas de conhecimento e transformação.

2.3. II ATO: ESTRELAS E MEDALHAS

No segundo ato da performance *Serpentes e Escadas*, Alan Moore mergulha em uma reflexão simbólica sobre a mulher e a serpente — duas figuras centrais nas mitologias de

diversas culturas. A serpente, nesse contexto, é evocada não apenas como figura do perigo ou da tentação, mas como símbolo ambíguo de sabedoria, regeneração e poder oculto. A relação entre a serpente e o feminino aparece com força tanto no mito judaico-cristão, com a serpente do Éden instigando Eva a comer o fruto proibido, quanto na mitologia nórdica, com Jörmungandr — a serpente do mundo — filha de Loki, que circunda o cosmos e está ligada ao fim cíclico do mundo (Ragnarök). Embora culturalmente distantes, ambas as figuras representam uma ameaça à ordem divina estabelecida: Eva introduz a consciência e a queda, enquanto Jörmungandr simboliza o retorno do caos e da renovação cósmica.

Johnni Langer (2007) observa que a serpente, nesses mitos, está profundamente ligada aos arquétipos do feminino mágico e à transgressão criadora. Em seu artigo sobre simbolismo animal, Langer mostra como a serpente é frequentemente associada a forças telúricas, transformadoras e cíclicas, especialmente quando vinculada ao corpo e à sexualidade da mulher — o que remete à ideia de poder oculto e iniciático. Mircea Eliade, por sua vez, em *O Mito do Eterno Retorno* (2011), afirma que os mitos cosmogônicos apresentam personagens e símbolos que não apenas narram, mas reencenam um tempo primordial, estruturando a realidade a partir de uma repetição ritual do sagrado: “A repetição dos gestos exemplares fundadores é o que confere realidade e sentido ao mundo” (ELIADE, 2011, p. 34). Nesse sentido, a mulher e a serpente, em Moore, não são apenas metáforas estéticas, mas vetores rituais que ativam uma “memória arquetípica” — expressão que pode ser entendida como o resgate simbólico de um saber antigo, intuitivo e anterior à razão.

Ao acionar esse imaginário mítico e transformá-lo em performance, Moore reconecta símbolos antigos à estética contemporânea. Ele reencena, em chave mágica e poética, os dramas universais da criação, da transgressão e da regeneração — devolvendo à linguagem simbólica sua força ritual, tal como sugerido por Eliade, ao falar do mito como reatualização do sagrado. Assim, o Ato II opera como um rito de passagem, no qual o leitor/espectador é convidado a contemplar o feminino como potência criadora e a serpente como a chave da iniciação interior.

2.4. III ATO: BAGDÁ

No terceiro ato da performance *Serpentes e Escadas*, Alan Moore evoca a cidade de Bagdá como um arquétipo da imaginação fértil e do devaneio criativo. Mais do que um local geográfico, Bagdá é apresentada como um espaço simbólico — uma “cidade interior” que representa o campo ilimitado da fantasia, da criação artística e da liberdade do pensamento.

Para Moore, Bagdá é o lugar “onde tudo pode acontecer”, um território mágico habitado por artistas, visionários, poetas e sonhadores. Esse espaço é descrito como aberto à exploração, à experimentação e à aventura subjetiva, funcionando como um convite à desobediência da lógica racional e à imersão no maravilhoso.

A cidade de Bagdá carrega uma tradição milenar como símbolo de esplendor e mistério no imaginário ocidental e oriental, especialmente através das histórias de As Mil e Uma Noites. A própria figura de Sherazade — a narradora que suspende a morte através da palavra e da imaginação — ecoa na performance de Moore, que também utiliza a linguagem como ferramenta de encantamento e sobrevivência simbólica. Nesse sentido, é possível aproximar essa visão de Bagdá como espaço imaginário às reflexões de Gaston Bachelard, que defende a imaginação como força cósmica e criadora: “O devaneio poético nos restitui o mundo como uma casa mágica onde o espírito habita poeticamente” (BACHELARD, 1989, p. 23).

Além disso, o arquétipo de Bagdá também pode ser lido à luz do pensamento de Gilbert Durand sobre o imaginário noturno — aquele que se expressa por símbolos, mitos e imagens intensas ligadas à transformação, ao labirinto e à pluralidade. Em Moore, essa Bagdá interior é um portal para o inconsciente criador, um espaço que subverte o realismo empírico e permite o acesso a outras camadas da existência. Como nos *flâneur* de Walter Benjamin, que vagam por cidades oníricas em busca de experiências sensoriais e estéticas, Moore nos convida a caminhar por essa Bagdá simbólica, reconhecendo nos sonhos, nas palavras e nos símbolos as verdadeiras ferramentas de reconstrução da realidade.

Assim, o III Ato configura-se como uma celebração da imaginação como território mágico e como resistência. Em tempos de racionalidade excessiva e de esvaziamento simbólico, Moore reinventa Bagdá como um espaço de potência criativa, chamando o leitor a não apenas contemplar, mas também habitar essa cidade invisível — uma geografia interior onde arte, memória e magia convergem em um só gesto poético.

2.5. IV ATO: ARTE

No quarto ato de *Serpentes e Escadas*, Alan Moore apresenta de forma direta sua visão sobre a arte como expressão máxima da magia. Aqui, ele afirma que “arte é magia, e magia é arte”, construindo uma equivalência ontológica entre o gesto artístico e o gesto mágico. Para Moore, toda criação estética é uma operação ritualística que transforma a realidade — uma performance simbólica que atua sobre os níveis visível e invisível da existência. Essa concepção

dialoga fortemente com a definição de magia proposta por Aleister Crowley, para quem “magia é a ciência e a arte de causar mudanças em conformidade com a Vontade” (CROWLEY, 2010, p. 33). Ao criar uma obra de arte, o artista age como o mago: canaliza sua vontade criadora para moldar símbolos, despertar consciências e reorganizar o real.

Além de Crowley, Moore também ecoa o pensamento de Austin Osman Spare, magista do início do século XX e precursor da Magia do Caos, cuja ênfase estava no poder do inconsciente, do desejo e da visualização simbólica como ferramentas mágicas. Spare desenvolveu o conceito de sigilo mágico — um desenho simbólico criado a partir de intenções pessoais e inconscientes, capaz de operar transformações psicológicas e mágicas. Moore adapta essa prática ao universo da linguagem e da arte gráfica, propondo que toda escrita, desenho ou performance é um sigilo em si mesmo: uma condensação de significado com o poder de agir sobre a mente do espectador.

No IV Ato, essa fusão entre arte e magia é performada em tempo real: Moore narra, escreve, conjura e incorpora. A palavra se torna encantamento, a imagem vira sigilo, e o palco se converte em templo. Nessa cosmologia mágica, não há separação entre arte e espiritualidade, linguagem e feitiço, estética e transgressão. Tudo aquilo que age sobre a consciência — provocando insight, catarse ou transformação — é magia. A afirmação “tudo é magia”, repetida por Moore, não é apenas uma frase retórica, mas a declaração de uma ontologia mágica do mundo. A arte, nesse contexto, é a linguagem original do espírito: a forma pela qual o invisível se manifesta e se torna compreensível.

2.6. V ATO: SYON

No último ato da performance “Serpentes e Escadas”, Alan Moore invoca a cidade de Syon como símbolo do destino — não como uma fatalidade predeterminada, mas como um espaço em aberto, construído pela força da vontade individual e coletiva. Moore conclui sua jornada mágico-performática reafirmando que “somos nós que fazemos o destino”, convocando o espectador/leitor a assumir uma postura ativa diante da realidade. Aqui, a vontade mágica assume papel central: é o motor que possibilita a transmutação do mundo visível a partir de um gesto interior de afirmação e criação. Essa ideia ecoa diretamente o pensamento de Aleister Crowley, especialmente o princípio fundamental de sua filosofia: “Faze o que tu queres será o todo da Lei” (CROWLEY, 2010, p. 51). Para Crowley, a Vontade (com V maiúsculo) é a

expressão mais profunda e verdadeira do ser — uma potência que, ao ser plenamente reconhecida e realizada, transforma o indivíduo em um agente mágico.

Silas Guerriero (2011) também contribui para essa leitura ao destacar que a espiritualidade contemporânea, sobretudo em seus aspectos mágicos e alternativos, tende a privilegiar a vivência simbólica e subjetiva do sagrado, deslocando a autoridade externa (institucional) para a experiência interior. Em sua obra, Guerriero argumenta que práticas mágicas atuais se caracterizam por uma busca de sentido que passa pelo corpo, pela arte e pela imaginação — exatamente os caminhos trilhados por Moore em sua performance. Nesse sentido, a cidade de Syon pode ser interpretada como uma metáfora da realidade simbólica construída por meio do exercício consciente da vontade, uma paisagem psicoespiritual onde o mago (ou o artista) atua como arquiteto do próprio destino.

Assim, o V Ato encerra o ciclo com uma proposição ética e mágica: transformar o mundo exige um tipo específico de consciência — aquela que reconhece a linguagem, a arte, a imaginação e a vontade como ferramentas sagradas de recriação do real. O destino, na visão de Moore, não é dado: é um artefato mágico em constante construção.

2.7. A ENTREVISTA

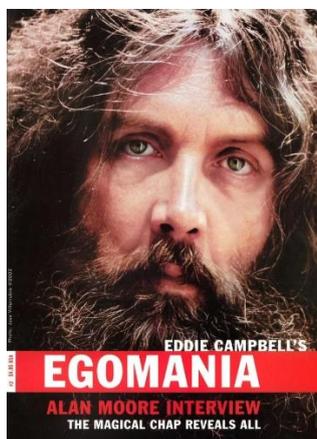


Figura 10. Egomania Magazine #2

E por fim a terceira parte do quadrinho é uma longa e detalhada entrevista, feita na Egomania Magazine #2 (figura 10), publicado no dia 15 de janeiro de 2003, em que Moore e Campbell conversam sobre o percurso de Moore pela magia, sua relação com o Deus Serpente, suas performances mágicas, misticismo e imaginação e, claro, histórias em quadrinhos.

Na entrevista realizada entre Eddie e Alan Moore, o escritor e mago oferece um relato profundo de sua jornada criativa e espiritual, desvelando a complexa interseção entre sua prática artística e suas crenças esotéricas. O diálogo, que abrange aspectos variados de sua carreira, desde seus primeiros passos no mundo dos quadrinhos até sua imersão no ocultismo, revela como a magia não é uma prática separada, mas um elemento central no processo criativo de Moore, influenciando suas obras e performances artísticas.

Moore inicia a conversa refletindo sobre o desenvolvimento de seu processo criativo, especificamente o conceito de "ideário" ou *ideospace*, um espaço mental onde as ideias coexistem e se conectam, formando o núcleo de suas narrativas. Ele descreve esse espaço como uma espécie de ambiente fluido onde ideias e conceitos, muitas vezes de origens distintas, se entrelaçam e ganham forma. Ao comentar sobre suas obras mais célebres, como *Do Inferno* e *Watchmen*, Moore revela que seu processo criativo não segue uma linha linear, mas envolve uma interação constante entre seu pensamento consciente e o mundo simbólico no qual ele se imerge. Esse processo não é apenas intelectual, mas também emocional e, em muitos casos, espiritual, refletindo a fusão entre sua produção literária e suas crenças esotéricas.

Moore destaca que, ao trabalhar com essas ideias, há sempre um esforço para não apenas entreter o público, mas para envolvê-lo de maneira profunda e transformadora. Ele menciona a experiência de criar uma odisséia cabalística que se estendeu por doze edições, uma história que mais funcionava como um mapa para o leitor do que uma narrativa convencional com um final claro. Esse projeto, embora tenha levado muitos leitores a desistirem, manteve uma base fiel de seguidores que apreciavam a profundidade e a complexidade da obra. Para Moore, a jornada criativa é uma experiência de autodescoberta, um processo contínuo de exploração intelectual e simbólica.

2.8. MAGIA E ESPIRITUALIDADE

A entrevista ganha profundidade quando Moore discute sua relação com a magia e sua imersão no ocultismo, iniciada formalmente em 1993. Ele descreve a magia não como uma prática esotérica distante, mas como uma forma de arte e uma extensão da experiência humana. Para Moore, a magia não é algo sobrenatural ou exótico, mas uma linguagem simbólica que interage com a imaginação, a criatividade e a realidade. Ele compara a prática mágica à ilusão de palco, onde o mago, assim como o artista, manipula a percepção da realidade de seu público. Essa concepção de magia como um processo artístico e de manipulação da percepção reflete

uma visão não-linear da realidade, na qual as fronteiras entre o imaginário e o real se tornam fluidas.



Figura 11. Moore com a divindade Glycon

Um ponto crucial da entrevista é a relação de Moore com a divindade Glycon (Figura 11), uma serpente antropomórfica que, historicamente, foi considerada uma farsa. Moore vê Glycon como um símbolo de como as divindades são, na verdade, construções da mente humana, uma vez que, ao ser investido de significados culturais e espirituais, Glycon adquire uma realidade simbólica própria. Para Moore, as divindades não são entidades objetivas e externas, mas ideias conscientes que ganham poder à medida que são incorporadas ao imaginário coletivo.

2.9.PERFORMANCES ARTÍSTICAS E O GRANDE TEATRO EGÍPCIO DE MARAVILHAS, LUA E SERPENTE

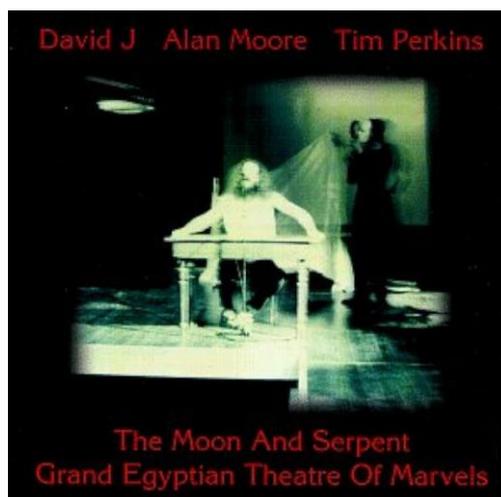


Figura 12. *The Moon and Serpent*. Grand Egyptian Theatre of Marvels.

A entrevista também aborda o projeto *The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels*, um empreendimento artístico-mágico criado por Moore logo após sua imersão no ocultismo. O nome do grupo, de acordo com Moore, surgiu de uma experiência de iniciação mágica vivida em 1994. O projeto se caracteriza pela fusão de performance artística, poesia, música e rituais, criando eventos que buscam alterar a percepção do público por meio de uma combinação de estímulos sensoriais e simbólicos. Moore descreve a iniciativa como uma "organização mágica que não existe", uma sociedade secreta fictícia que ganha vida por meio da arte e da magia. A primeira performance do grupo ocorreu no teatro Bridewell, em Londres, e não precisou ser promovida como um espetáculo, pois rapidamente encontrou seu público natural.

Essas performances incorporavam uma série de elementos visuais e sonoros, como imagens psicodélicas e gravuras de Gustave Doré, que evocavam obras clássicas como o *Inferno* de Dante. O objetivo dessas apresentações era criar uma experiência imersiva, onde a música, a poesia e os elementos visuais se entrelaçam para provocar estados alterados de consciência no público. Moore afirma que, ao mesclar esses elementos, ele busca não apenas entreter, mas provocar uma mudança na percepção do espectador, levando-o a revisitar e reinterpretar sua relação com o tempo, o espaço e a narrativa.

2.10. PSICOGEOGRAFIA E A RELAÇÃO COM O ESPAÇO

A psicogeografia, um campo de estudo que explora os efeitos do ambiente geográfico sobre o comportamento humano, também se destaca na conversa. Moore discute sua pesquisa

para *Do Inferno*, obra em que a psicogeografia desempenha um papel central. Influenciado pelos escritos de Iain Sinclair, Moore explora como o ambiente físico de um lugar — sua geografia, sua história e suas memórias — pode influenciar os indivíduos que nele habitam. Essa perspectiva é aplicada em suas narrativas, onde o espaço não é tratado como um simples pano de fundo, mas como um componente ativo da experiência humana e da narrativa. Para Moore, os locais têm uma memória própria, que transcende sua materialidade, sendo impregnados por camadas de significado histórico, cultural e emocional.

Crítica à Ciência e a Visão Mágica da Realidade

Outro aspecto importante da entrevista é a crítica de Moore à ciência convencional e sua defesa da magia como uma abordagem alternativa para entender a consciência e a realidade. Moore questiona a visão mecanicista da mente humana, que é frequentemente reduzida a processos biológicos, e propõe uma visão não-linear da realidade. Para ele, a magia é uma ferramenta para expandir a consciência, permitindo uma experiência mais profunda e transformadora da realidade. Moore vê a magia como uma arte que manipula a percepção e, ao fazer isso, permite ao indivíduo moldar não apenas seu mundo interior, mas também o mundo exterior.

Em suma, a entrevista com Alan Moore revela uma compreensão profunda da interconexão entre arte, magia e consciência. Moore demonstra que sua prática mágica não é um elemento externo à sua produção criativa, mas sim uma parte essencial do processo que alimenta e enriquece suas obras. Através de projetos como *Promethea* e *The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels*, Moore oferece uma visão inovadora e interdisciplinar que desafia as fronteiras tradicionais entre a ficção, a arte e a espiritualidade. Sua abordagem da magia como uma linguagem simbólica e sua visão de que os deuses são construções conscientes da mente humana propõem uma reflexão crítica sobre o papel da arte e da espiritualidade na cultura contemporânea.

Uma das características mais interessantes sobre "Palavras, Magias e Serpentes" é a forma como Alan Moore aborda o tema da magia. Em vez de simplesmente retratá-la como algo sobrenatural e místico, ele a apresenta como algo que está profundamente enraizado na natureza humana. Moore argumenta que a magia é uma forma de comunicação, uma maneira de interagir com o mundo ao nosso redor e criar a realidade à nossa vontade.

A leitura de *Palavras, Magias e Serpentes* foi enriquecida e orientada pelas lentes teóricas de autores como Michel Foucault (1971), Mircea Eliade (1992), Aleister Crowley

(2010) e Silas Guerriero (2011), que possibilitaram enxergar a obra de Alan Moore como muito mais do que uma simples narrativa gráfica.

Já Mircea Eliade forneceu o aparato teórico para reconhecer os elementos simbólicos e sagrados manifestos no profano, como as hierofanias, que se referem às manifestações do sagrado em objetos, palavras ou eventos cotidianos. Segundo Eliade, “a hierofania implica que o sagrado se nos mostra como algo completamente diferente do profano” (ELIADE, 1992, p. 13). Esse conceito é essencial para interpretar, por exemplo, o uso da “membrana fetal” na performance de Moore, que, embora seja um objeto comum, torna-se veículo de um sentido profundo sobre nascimento, morte e conexão espiritual. A hierofania permite que se compreenda como a linguagem artística de Moore atualiza mitos e símbolos arquetípicos, reencenando um tempo primordial e restaurando o elo com o sagrado.

A contribuição de Crowley foi fundamental para entender a proposta de magia como expressão da Vontade — um princípio filosófico e esotérico que afirma que todo ato mágico é, antes de tudo, a dramatização simbólica de uma vontade criadora e transformadora. Nesse sentido, a magia em Moore se configura como um gesto consciente de moldar a realidade por meio da linguagem, da arte e da imaginação.

Por fim, Silas Guerriero (2011) contribui ao situar a espiritualidade presente na obra de Moore dentro de um *ethos* contemporâneo, caracterizado pela bricolagem simbólica. Esse conceito, inspirado em Lévi-Strauss, refere-se à capacidade de indivíduos e grupos em compor seus sistemas simbólicos e espirituais a partir de elementos díspares — tradições antigas, práticas alternativas, experiências pessoais e expressões artísticas. Guerriero destaca que, no cenário atual, a vivência do sagrado se desloca das instituições religiosas para o campo da subjetividade, onde a arte, o corpo, a memória e a imaginação tornam-se os principais mediadores do espiritual.

Juntos, esses teóricos ajudaram a decifrar os múltiplos níveis simbólicos, filosóficos e espirituais presentes na obra, revelando o quadrinho como um verdadeiro grimório moderno — um livro de encantamentos cuja linguagem atua não apenas como representação, mas como transformação simbólica da consciência.

Além disso, Moore também aborda a magia como algo que tem tanto o potencial para o bem quanto para o mal. Ele argumenta que a magia é uma faca de dois gumes, e que pode ser usada para curar ou ferir, criar ou destruir. Essa abordagem da magia fita por Moore em Palavras,

magias e serpentes. Trazida posteriormente é uma das coisas que tornam "Palavras, Magias e Serpentes" tão fascinante.

3. O CONCEITO DE MAGIA DE ALAN MOORE

O conceito de magia defendido por Alan Moore transcende a ideia tradicional de feitiçaria e ritualismo, apresentando-se como um fenômeno essencialmente linguístico e artístico. Moore argumenta que a magia está intimamente ligada à capacidade humana de manipular símbolos e narrativas, influenciando diretamente a percepção da realidade. Este capítulo explora sua visão de magia, relacionando-a com suas influências esotéricas e filosóficas.

Para Moore, a magia não é apenas um conjunto de práticas esotéricas, mas um meio de alterar a realidade por meio da linguagem. Para Moore, a magia é, em essência, uma arte da linguagem, um meio de manipular símbolos e palavras para influenciar a consciência e moldar a realidade.

O conceito de magia de Alan Moore pode ser visto de três formas: a) Magia e Arte – A arte é uma manifestação da magia, pois cria novos significados e realidades através da expressão simbólica b) Magia e psicogeografia – influência do espaço no indivíduo e sua relação com o espaço e c) Magia e Linguagem – As palavras têm um poder transformador, e a escrita é um ato mágico capaz de modificar a realidade subjetiva e social.

3.1. MAGIA E ARTE

A arte, em suas diversas formas, assume um papel mágico na visão de Moore, tornando-se um canal para a expressão da magia e a transformação da consciência. Ele considera os escritores como os verdadeiros magos, assim como um mago usa palavras para conjurar feitiços, o artista, por meio da escrita, da música, da pintura ou de outras formas de expressão, tece narrativas que encantam, provocam e alteram a percepção da realidade, pois suas palavras têm o poder de criar mundos, mudar mentes e transformar consciências. Essa visão se conecta à ideia de que os mitos e narrativas moldam a maneira como os indivíduos e as sociedades compreendem o mundo.

Existe alguma confusão sobre o que é realmente mágico. Acho que isso pode ser esclarecida olhando para as descrições mais antiga magia. A magia em suas formas mais primitivas é normalmente designada como "arte". Acho que

isso é bastante literal. Eu acredito que a magia é arte e que a arte, quer por escrito, música, escultura ou qualquer outro meio é literalmente mágica. A arte é, como mágica, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para realizar mudanças na consciência. A verdadeira linguagem da magia trata tanto da escrita como de arte e também sobre o sobrenatural. Um grimório, por exemplo, um livro de feitiços, é uma forma elegante de falar sobre a gramática. Conjurar um encantamento é somente encantar, manipular palavras para mudar a consciência das pessoas. Então eu acho que um artista ou escritor é a coisa mais próxima que você vai ter de um xamã no mundo contemporâneo. (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003).

O artista, na visão de Moore, se torna uma espécie de xamã contemporâneo, utilizando a arte como ferramenta para conectar o indivíduo com o universo e explorar as profundezas da consciência, para ele o artista assim como o xama precisa dá para o público aquilo que ele precisa e não o que ele quer, “Se o público soubesse o que o público quer, deixariam de ser público, seria o artista. É o trabalho de um artista dar ao público o que ele precisa.” (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2003). Seus quadrinhos, repletos de simbolismo e narrativas complexas, convidam o leitor a questionar a realidade consensual e mergulhar em um universo de possibilidades.

Moore inspira-se na tradição hermética e em ocultistas como Aleister Crowley, que já afirmava que "toda magia é um ato de vontade". Para Moore, a escrita é um processo mágico porque influencia a forma como as pessoas veem a realidade. Assim, suas histórias não são meramente ficcionais, mas verdadeiros encantamentos que provocam reflexão e mudança.

Tanto Crowley quanto Moore adotam performances públicas e identitárias como partes integrantes da prática mágica. Crowley assumiu a persona da “Besta 666” como forma de transgressão e ruptura com a moralidade da sociedade vitoriana, transformando-se em uma figura simbólica viva de sua doutrina. Moore, por sua vez, apresenta-se como mago, adotando elementos visuais e rituais em sua vida cotidiana, numa clara referência à ideia de que o magista é também um artista total.

Essa teatralidade, longe de ser meramente estética, é parte do ritual mágico performativo que tanto Moore quanto Crowley compreendem como essencial à manifestação da Vontade. Em ambos os casos, a arte se torna magia encenada, e o artista, um canal de forças invisíveis. Essa noção pode ser aprofundada a partir da teoria teatral de Antonin Artaud, que propôs o conceito de Teatro da Crueldade — uma forma de expressão que busca atingir o público diretamente nos sentidos, rompendo com a razão discursiva e mergulhando na dimensão ritualística da experiência. Para Artaud, o teatro deveria recuperar sua origem sagrada,

aproximando-se dos ritos arcaicos, dos trânsitos corporais e dos estados alterados de consciência. O ator, nesse contexto, age como um médium ou xamã, que “deve transbordar de vida; deve tornar-se tão extraordinário que a vida comum parece insípida diante dele” (ARTAUD, 2006, p. 55).

Essa perspectiva conecta-se diretamente com a prática performática de Moore, que incorpora em sua figura pública trajes cerimoniais, linguagem simbólica e entonações ritualísticas, transformando suas aparições em verdadeiros atos mágicos. De maneira semelhante, Crowley fazia de sua persona uma obra de arte mágica: suas vestes, pseudônimos e performances públicas eram meios de projetar sua doutrina thelêmica como força encarnada. Ambos os autores compreendem que a magia não está apenas nos livros, mas também no corpo, na voz e no gesto, reafirmando a ideia de que o magista é também ator, dramaturgo e rito vivo.

A teoria do teatro como rito de sacralização também pode ser pensada com base em estudos contemporâneos como os reunidos em “Rituais, Transe e Sacralização” (SILVA; LIMA, 2013), onde os autores discutem como práticas performativas — seja no teatro, na música ou nas artes rituais — podem induzir estados de consciência alterados e produzir experiências de transcendência. Assim como nas cerimônias religiosas ou nos cultos de possessão, a performance mágica-teatral em Moore visa alterar o estado de percepção, criando uma ponte entre o visível e o invisível, entre a cena e o sagrado. A arte, portanto, é o veículo da magia, e o palco, o templo onde essa força se manifesta.

Sendo assim tanto no âmbito da magia quanto no da arte, a construção de cenários, a elaboração de roteiros e o desenvolvimento de narrativas são elementos fundamentais para a eficácia ritualística. Não é possível dissociar a prática da magia da dimensão artística. A efetividade de um feitiço depende da adequada combinação de diversos elementos simbólicos, como cores, formas geométricas, letras, números, horários, prazos, aromas e períodos específicos. Nesse sentido, o magista aproxima-se da figura do artista, que domina aspectos como a teoria das cores, a variação de tonalidades, a relação entre luz e sombra, a perspectiva e o traço para a criação de uma imagem. Entretanto, no caso do magista, tais elementos são manipulados com a finalidade de provocar alterações na realidade.

A prática mágica exige a capacidade de integrar-se subjetivamente ao ritual, mobilizando recursos que alterem o próprio estado de consciência, de maneira semelhante a um ator que encena um personagem a partir de um roteiro. Sem essa imersão, não é possível a realização plena do ato mágico.

Ademais, a magia constitui o fundamento essencial do feitiço. Características como timidez, nervosismo e insegurança revelam-se incompatíveis tanto com a prática mágica quanto com a produção artística. A execução de ambas exige uma disposição que flerta com a insanidade controlada: uma combinação de delírio criativo, autoconfiança nas técnicas dominadas e na aplicação dos códigos simbólicos internalizados ao longo de um extenso processo de estudo e prática.

3.2. ALGUMAS OUTRAS INFLUÊNCIAS DE ALAN MOORE

Alan Moore bebe de diversas fontes para construir seu conceito de magia, entre elas: o Hermetismo, Uma das bases conceituais mais visíveis no pensamento mágico de Alan Moore é o hermetismo, tradição esotérica de raízes greco-egípcias cuja filosofia se articula na ideia da correspondência entre todos os níveis do ser. O princípio “assim em cima como embaixo, assim dentro como fora”, encontrado na Tábua de Esmeralda, sintetiza essa visão, na qual o microcosmo (indivíduo) reflete e influencia o macrocosmo (universo). Moore retoma essa lógica simbólica em suas performances e obras, tratando a linguagem, os mitos e os rituais como formas de alterar tanto o mundo interno quanto o externo. A manipulação simbólica — por meio da palavra, da imagem e da narrativa — adquire, assim, uma função mágica de reorganização da realidade. O hermetismo em Moore é atualizado por meio da arte, tornando-se uma chave de leitura para compreender como seus quadrinhos funcionam como operações simbólicas sobre o real, em que cada elemento narrativo participa de um universo interconectado e vivo.

Outra influência central na magia de Alan Moore é a Magia do Caos (Chaos Magick), uma corrente esotérica contemporânea que rompe com a tradição dogmática dos sistemas mágicos clássicos e defende uma abordagem pragmática, subjetiva e experimental da prática mágica. Influenciado por autores como Austin Osman Spare, Peter J. Carroll e Phil Hine, esse sistema propõe que os símbolos mágicos não possuem valor intrínseco, mas ganham poder por meio da vontade e crença temporária do praticante. Moore adota essa lógica ao afirmar que a magia é, essencialmente, o ato de atribuir significado com intensidade — e a arte é o meio mais eficaz para isso. Em sua obra e em sua vida, Moore demonstra essa liberdade simbólica ao criar rituais próprios, figuras mitológicas pessoais (como a serpente Glycon) e performances que misturam narrativa, política, misticismo e teatro. A Magia do Caos oferece, assim, o substrato

filosófico que permite a Moore construir uma espiritualidade aberta, mutável e centrada na autonomia criadora do indivíduo.

3.3. MAGIA E PSICOGEOGRAFIA

A terceira grande influência que atravessa a prática mágica de Moore é a psicogeografia, conceito originado nos anos 1950 com Guy Debord e os situacionistas, e posteriormente apropriado por artistas, poetas e ocultistas contemporâneos. A psicogeografia estuda os efeitos emocionais, simbólicos e subjetivos que os espaços urbanos exercem sobre o indivíduo. Moore incorpora essa perspectiva em performances como “Serpentes e Escadas”, onde caminha por sua cidade natal, Northampton, ativando memórias e camadas invisíveis do espaço. Ele trata a cidade como um organismo vivo, impregnado de signos, ruínas e narrativas esquecidas, revelando a geografia como parte do processo mágico. Cada lugar visitado se torna um portal simbólico, carregado de memória e significado, permitindo que Moore transforme o espaço urbano em um ritual de reencantamento.

conceito cunhado e desenvolvido pela Internacional Situacionista — particularmente por teóricos como Debord (1956) e Chtcheglov (1953) —, constitui-se como um campo de estudo interdisciplinar que investiga as relações entre a estrutura urbana e as dimensões emocionais e comportamentais dos indivíduos. Surgida no contexto das críticas ao urbanismo modernista da década de 1950, essa abordagem propõe uma releitura subjetiva e crítica da cidade, enfatizando a experiência sensorial e afetiva em contraposição à racionalidade funcionalista do planejamento urbano hegemônico.

Um dos pilares metodológicos da psicogeografia é a deriva (*dérive*), técnica que consiste em um deslocamento intencionalmente despreocupado pelo espaço urbano, no qual o indivíduo se deixa guiar pelas atmosferas, fluxos e afetos que o ambiente suscita (DEBORD, 1956). Ao abandonar trajetórias pré-estabelecidas, o praticante da deriva revela zonas de atração ou repulsão psicológica, desvendando uma cartografia oculta da cidade, marcada por tensões entre o planejado e o vivido. Essa prática não apenas desestabiliza a noção utilitarista do espaço, mas também serve como ferramenta de crítica política, expondo como a arquitetura e o urbanismo reproduzem relações de controle e alienação (LEFEBVRE, 1974).

Além da deriva, a psicogeografia opera por meio de mapas afetivos, representações que registram a cidade segundo critérios não oficiais — como intensidade emocional, memórias coletivas ou potenciais de transformação. Tais cartografias alternativas desafiam a objetividade

dos mapas tradicionais, privilegiando percepções subjetivas e coletivas que escapam à lógica administrativa. Nesse sentido, a psicogeografia aproxima-se de noções como a de espaço vivido (LEFEBVRE, 1974) e heterotopia (FOUCAULT, 1984), ao destacar os usos marginais e simbólicos do território.

A influência da psicogeografia transcende o âmbito teórico, manifestando-se em práticas artísticas e ativistas. O *détournement* — apropriação e ressignificação de elementos urbanos — e o urbanismo unitário — proposta de cidades construídas para o jogo e a liberdade (DEBORD, 1958) — são exemplos de como os situacionistas aplicaram esses conceitos para subverter a ordem espacial capitalista. Na contemporaneidade, seu legado é visível em intervenções de arte urbana, no urbanismo tático e em discussões sobre cidades inteligentes (smart cities), onde se questiona quem define os fluxos e significados do espaço público (Sadler, 1998).

Para a psicogeografia, a cidade não é um mero aglomerado de ruas e edifícios, mas um tecido de energias psíquicas e afetivas (DEBORD, 1956). Da mesma forma, tradições mágicas como o hermetismo e a geografia sagrada entendem o espaço como um campo carregado de influências invisíveis — linhas ley, nodos de poder e zonas de intensidade espiritual (FORTUNE, 1935). O ocultista Austin Osman Spare desenvolveu mapas psicoemocionais de Londres, enquanto o escritor Peter Ackroyd explorou a cidade como uma entidade viva em obras como "London: The Biography" (ACKROYD, 2000), reforçando a ideia de que o urbano é um palco de forças arquetípicas.

Se a psicogeografia produz mapas afetivos, a magia elabora cartografias astrais — diagramas que registram fluxos energéticos, entidades e portais (GRANT, 1972). Ambas as técnicas desafiam a noção de espaço como algo neutro, revelando camadas ocultas de significado. O trabalho do artista Alan Moore em "From Hell" e suas explorações mágicas de Northampton exemplificam essa convergência (Moore, 2016).

3.4. MAGIA E LINGUAGEM

Moore também dialoga com pensadores como Michel Foucault, cuja teoria do discurso sugere que a realidade é construída por meio da linguagem, e Antonin Artaud, que via o teatro como uma forma de magia ritualística. A partir de Foucault, foi possível compreender, na obra de Moore, a magia como um discurso produtor de realidade, com regras próprias, efeitos de verdade e uma força performática que rompe com os saberes instituídos.

A proposta mágica de Alan Moore se sustenta na crença de que a linguagem é, em si, um ato de poder e de transformação. Essa concepção dialoga profundamente com as ideias de Michel Foucault (1996) sobre o discurso. Em “A Arqueologia do Saber”, Foucault defende que não existem fatos puros ou verdades universais, mas sim enunciados produzidos a partir de regras específicas de formação discursiva. Nesse sentido, ao tratar a escrita como feitiço e o escritor como xamã, Moore não apenas rompe com a função tradicional da linguagem como representação, mas inaugura um novo regime de saber: o saber mágico. Esse saber, muitas vezes marginalizado pelas epistemes dominantes da ciência ou da religião institucional, adquire legitimidade simbólica e política ao se apresentar como performance discursiva e encantamento. Como diria Foucault, “o discurso não é simplesmente aquilo que traduz lutas ou sistemas de dominação, mas aquilo por onde e pelo qual se luta” (FOUCAULT, 1996, p. 10). A magia de Moore, assim, é também um gesto de resistência epistemológica — ela cria, com as palavras, um espaço no qual o impossível se torna nomeável.

Michel Foucault, em “A Ordem do Discurso” (1971), afirma que “o discurso é poder”. Para o autor, não existe exercício de poder que não esteja sustentado por uma “economia discursiva”, ou seja, uma dinâmica de produção, controle e circulação do que pode ser dito — e, por consequência, do que pode ser reconhecido como real. Como ele expressa: “Não há exercício de poder sem uma economia discursiva que o sustente. Controlar o que pode ser dito é controlar o que pode existir.” Essa perspectiva é fundamental para compreender como Alan Moore trabalha a linguagem em “Palavras, Magias e Serpentes”. Em sua obra, Moore não trata as palavras apenas como instrumentos de representação, mas como forças ativas de criação da realidade. Um exemplo disso é o termo “membrana fetal”, que em seu discurso ultrapassa o significado biológico e se torna um dispositivo simbólico capaz de questionar e redefinir as fronteiras entre vida e morte, nascimento e transformação. A palavra, nesse contexto, não descreve: ela invoca, molda percepções e atua diretamente sobre o real.

Essa concepção da linguagem aproxima-se das práticas tradicionais de encantamentos mágicos, nas quais as palavras, ao serem pronunciadas, não apenas expressam intenções, mas efetivamente atualizam transformações. Em sua HQ *Promethea*, Moore explora esse princípio de forma explícita: o uso de nomes divinos, ao invés de narrar ou ilustrar uma realidade, atua diretamente sobre ela, provocando mudanças efetivas no mundo da narrativa. O nome, a palavra, torna-se um ato de poder. Essa relação entre linguagem e criação também é abordada por Judith Butler em “Excitable Speech” (1997), onde a autora discute os “atos de fala” performativos.

Para Butler, certas enunciações — como insultos, promessas, decretos ou feitiços — não apenas transmitem informações, mas produzem efeitos concretos no mundo. A fala performativa, portanto, não descreve a realidade: ela a constitui.

Assim, Alan Moore entende a linguagem como uma prática simultaneamente mágica e política. Ao manipular palavras, manipula também realidades, poderes e consciências. Essa visão está profundamente enraizada na tradição da magia ocidental e dialoga de maneira intensa com as teorias contemporâneas sobre discurso e performatividade.

O conceito de magia em Alan Moore vai além da prática mística convencional, posicionando-se como uma ferramenta de transformação simbólica e artística. Ele enxerga a magia como um meio de comunicação e criação, uma forma de moldar a realidade por meio da linguagem e da arte. Sua abordagem inovadora contribui para os estudos contemporâneos sobre esoterismo, cultura pop e narrativa, redefinindo a relação entre magia e literatura no século XXI.

Outros autores e magistas contemporâneos que se alinham à visão de Moore são Phil Hine e Peter J. Carroll, ambos representantes da Magia do Caos, que também entendem a magia como prática simbólica, experimental e voltada à transformação da percepção. No campo filosófico, a visão de Moore ressoa com a noção de discurso performativo de Michel Foucault, bem como com a estética do devaneio e da imaginação defendida por Gaston Bachelard.

Em contraposição, autores mais tradicionais como Franz Bardon ou Eliphas Levi mantêm a visão da magia como um sistema técnico e hierárquico de manipulação das forças naturais e espirituais, exigindo preparo disciplinado, rituais fixos e adesão a um modelo universal. Para esses autores, a magia não é arte nem linguagem, mas sim uma ciência sagrada que opera sob leis cósmicas precisas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa aqui desenvolvida teve como ponto de partida o interesse em compreender como Alan Moore, autor reconhecido por integrar arte, literatura e ocultismo, constrói e ressignifica o conceito de magia em sua obra *Palavras, Magias e Serpentes*. A partir dessa proposta, a questão central buscou investigar de que maneira sua visão sobre magia se articula com tradições esotéricas e com os estudos acadêmicos contemporâneos que tratam do tema. Ao longo da leitura e da análise, foi possível constatar que Moore propõe uma abordagem singular da magia: ela não é apresentada como um fenômeno sobrenatural, mas como uma linguagem simbólica, artística, criativa e transformadora, que atua tanto no plano pessoal quanto coletivo.

A trajetória de vida do autor, conforme apontado no primeiro capítulo, revelou-se essencial para a compreensão de sua prática artística e filosófica. Sua experiência com o ocultismo, com a contracultura e com o mundo dos quadrinhos forma o pano de fundo para uma produção marcada pela experimentação e pelo encantamento. Assim, foi possível concluir que sua vivência pessoal não apenas informa sua visão de magia, como também a transforma em uma dimensão estética e política do fazer artístico.

A análise da obra “Palavras, Magias e Serpentes” mostrou como Moore utiliza a narrativa, o simbolismo e a performance para elaborar um discurso mágico, um ritual mágico, no qual a arte e a palavra funcionam como instrumentos de acesso ao sagrado, à memória e à imaginação. A magia aparece, portanto, como um sistema de linguagem que possibilita a recriação da realidade — um processo que envolve tanto a subjetividade quanto o espaço social em que se está inserido.

A pesquisa também permitiu compreender que os elementos da visão mágica de Moore dialogam com diferentes correntes esotéricas — do hermetismo à magia do caos — e com as tendências da Nova Era, especialmente no que diz respeito à valorização da experiência individual, da conexão com o todo e da autotransformação. Ao articular esses elementos com os estudos acadêmicos sobre magia, foi possível identificar um campo de reflexão ainda em expansão, que coloca a arte e a espiritualidade em contato direto.

Dessa forma, a investigação alcançou os objetivos propostos: traçar a trajetória do autor, analisar criticamente a obra em questão, explorar sua concepção de magia e estabelecer relações entre essa concepção e os estudos acadêmicos sobre o tema. Além disso, a pesquisa reforça a importância de compreender a magia não apenas como uma prática mística ou religiosa, mas como uma linguagem simbólica e uma forma de imaginação radical, que encontra na literatura e na arte meios legítimos de expressão e transformação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Tatiane Aparecida de. **Religião e magia no senso religioso contemporâneo: estudo a partir de Marcel Mauss**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Programa de pós-graduação em Ciências da Religião, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), Belo Horizonte.
- ANDRADE, Lucas Freitas de Figueiredo. **Paisagens do medo em “A Linha da Selva” (1985) de Alan Moore: uma leitura do horror e da topofobia nos quadrinhos**. João Pessoa: UFPB, 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2023.
- ACKROYD, Peter. **London: The Biography**. London: Chatto & Windus, 2000.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. Tradução de Teixeira Coelho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- CROWLEY, Aleister. **Magia(k) em teoria e prática**. Tradução de Luana Camila de Souza Lima. Manaus: Universidade do Estado do Amazonas, 2017.
- _____. **Magick in Theory and Practice**. Paris: Lecram Press, 1929.
- _____. **O Livro da Lei: Liber AL vel Legis**. Tradução de Marina Della Valle. São Paulo: Chave, 2017. ISBN 978-85-9571-017-7.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Tradução de Vera da Costa e Silva et al. 28. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega (v. II)**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- BUTLER, Judith. **Excitable Speech: A Politics of the Performative**. New York: Routledge, 1997.
- DARKSIDE BOOKS. 5 motivos para ler Palavras, Magias e Serpentes. **DarkBlog**, 16 nov. 2023. Disponível em: <https://darkside.blog.br/5-motivos-para-ler-palavras-magias-e-serpentes/>. Acesso em: 18 mar. 2025.
- DAVIES, Owen. **Grimoires: A History of magic books**. Oxford University Press, 2009.
- _____. **The Hermetic Order of the Golden Dawn and the Origins of Wicca**. Yale University Press. 2023. Disponível em: <https://yalebooks.yale.edu/2023/10/31/the-hermetic-order-of-the-golden-dawn-and-the-origins-of-wicca/> Acesso em: 1 maio 2025.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

_____. **Teoria da Deriva**. Paris: Les Lèvres Nues, 1956.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Tradução de Rogério Fernandes. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FADEL, Doaa Ragab. The Relationship between Magical Symbols and Daily Life in Greco-Roman Egypt. **JFTH**. v. 18(1). 2021. Disponível em: https://journals.ekb.eg/article_182604_6e0349e362b67c3109989415da825eef.pdf Acesso em 1 maio 2025.thalexu

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France**, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 1996.

FORTUNE, Dion. **The mystical Qabalah**. London: Williams & Norgate, 1935.

GUERRIERO, S.; STERN, F. L. Espiritualidade e magia nas histórias em quadrinhos da Marvel. **Revista Caminhos - Revista de Ciências da Religião**, Goiânia, Brasil, v. 17, n. 1, p. 193–210, 2019. DOI: 10.18224/cam.v17i1.6946. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/caminhos/article/view/6946>. Acesso em: 8 mar. 2025.

GUERRIERO, Silas. Até onde vai a religião: um estudo do elemento religioso nos movimentos da Nova Era. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 12, n. 35, p. 902-931, jul./set. 2014.

KITINETE HQ. **Palavras, magias e serpentes** (de Alan Moore e Eddie Campbell, editora DarkSide). YouTube, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Wt_BjLqKu8A. Acesso em: 18 mar. 2025.

LEFEBVRE, Henri. **La production de l'espace**. Paris: Éditions Anthropos, 1974.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MOMENTO ASNEIRA. **Documentário The Mindscape of Alan Moore legendado Português**. YouTube, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Uh2jaFPM-E>. Acesso em: 18 mar. 2025.

MOORE, Alan. **Alan Moore: Language, writing and magic**. YouTube, 2004. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vw1Sv04YQS4>. Acesso em: 18 mar. 2025.

_____. **Alan Moore: Magic.** YouTube, 2004. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p5bSbAFqcGE>. Acesso em: 18 mar. 2025.

_____. **Alan Moore: The Past And The Future.** YouTube, 2004. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hpS0jtQZu8I>. Acesso em: 18 mar. 2025.

PETERSON, Joseph H. **The lesser key of Solomon: Lemegeton clavicula Salomonis.** Weiser Books, 2001.

REGARDIE, Israel. **Magia hermética: A árvore da vida, um estudo sobre a magia.** São Paulo: Pensamento, 2003.

SANTOS, Renata Oliveira dos. **Imaginário, devaneio e criação: uma jornada de individuação em Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III.** 2011. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, PB, 2011.

TAVARES, Enéias. **Palavras, magia e serpentes** (com Enéias Tavares). YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/live/TEJP96Y9EXM?si=_yUHhuQOy0qSKdso. Acesso em: 18 mar. 2025.

WEIL, Eric. **Ciência e magia.** Tradução de Judikael Castelo Branco e Evanildo Costeski. Sofia (Vitória), v. 9, n. 1, p. 257-265, jan./jul. 2020.

SPARE, Austin Osman. **The Book of Pleasure.** London: The Author, 1913.

XAVIER, Antonio Gabriel Batista. **Uma análise sobre Alan Moore e sua obra V de Vingança.** João Pessoa: UFPB, 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2016.